Beschreibungen und Erzählungen – Was sind die Legenden von Runen & Knochen?

Unsere Welt vollumfänglich zu beschreiben ist selbst mir, dem weisen Gnuhag, kaum möglich, obwohl ich sie jahrelang bereist und erkundet habe. Ich reiste von Ort zu Ort, wohin der Wind mich wehte oder die Neugier mich trieb. Doch während unser altes Banner im lauen Wind weht, lasst mich dort beginnen, wo meine Geschichte begann…

Waldbrutbucht

Waldbrutbucht liegt mittig an der westlichen Küste unseres Landes. Weiter im Süden erstreckt sich der Landstrich der fressenden Bäume und unmittelbar nördlich erhebt sich der große Steinbogen, der mir wie ein gigantisches Tor zwischen Flussmündung und Meer vorkommt. Doch was Waldbrutbucht für Reisende interessanter machen könnte, ist die Tatsache, dass man hier ausgezeichnet speisen kann. Die Portionen sind groß, von guter Qualität und preiswert. Das Bier hingegen ist von weniger guter Qualität, dafür aber noch preiswerter. Ich denke, dass dies dem Publikum geschuldet ist, das hier einkehrt. Hier einkehren bedeutet übrigens, dass man das die Ottergram Einkehr besucht – das Zentrum von Waldbrutbucht und die einzige Taverne im Umkreis. Ein großes Holzgebäude aus schweren Baumstämmen und Planken alter Schiffe gebaut. Allerlei antikes Interieur und vieles, das einst mit den Schiffen hierher kam, runden den Charme der schummrigen Taverne ab, deren Inneres stets etwas rauchig ist und mit vielen kleinen Schiffslaternen illuminiert ist. Als krasser Gegensatz zu dem bereits erwähntem guten Essen gibt es hier auch die Möglichkeit sehr preiswert zu übernachten, jedoch sollte man in diesem Fall hart im Nehmen sein, was Ratten, Läuse und Flöhe betrifft. Läuse sind vielleicht eine interessante Überleitung zu den Bewohnern der Stadt – oder besser gesagt: selbst ernannten freien Handelsstadt. In der Tat handelt es sich um verlaustes Pack, die

Nachfahren von Schiffsbauern, Piraten und grimmigen Holzfällern – oder noch besser gesagt: Gauner, die gut mit Äxten umgehen können. Die meisten von ihnen leben in Hütten rund um die Ottergram Einkehr. Die meisten Bewohner von Waldbrutbucht schlagen sich mit zwielichtigen Geschäften durch, verkaufen allerlei Plunder und die Hütten sind daher oft nicht nur Wohnhäuser, sondern kleine Läden. Hin und wieder besteht die Chance, dass unter all dem Plunder jedoch etwas wertvolles vorkommt. Vielleicht ein seltener Gegenstand aus den Schiffwracks, den es heute praktisch gar nicht mehr gibt? Wer hingegen einer ehrlicheren Arbeit nachgeht, arbeitet als Holzfäller oder Fischer. Doch auch diese Berufsgruppen sind suspekt. Holzfäller gehen tief in die Wälder und wer weiß, mit welchen Waldgeistern sie im Bunde sind, dass sie dies überleben! Doch noch mysteriöser ist der Beruf der Fischer. Große Schiffe fahren ja seit vielen Zeitaltern nicht mehr. Als Gut und Böse sich bekriegten, wurden Monstren in das Wasser entlassen, um die damals prächtige Hafenstadt Govarim vom Meer aus anzugreifen. Doch die Monstren gerieten außer Kontrolle, vermehrten sich und wuchsen zu einer so gewaltigen Größe heran, dass sie ganze Schiffe packen und in die Tiefe ziehen konnten. Nach den großen Verwüstungen Jahre später, wurde das Meer fortgespült und kehrte allmählich zurück. Man erzählt Legenden über Legenden, ob die fressenden Bäume die Nachfahren der Monstern sind, die sich an das Landleben angepasst haben, oder was sich alles in den Wracks aus der Vergangenheit befindet. Belassen wir es an dieser Stelle dabei. Das Meer ist mysteriös und weit ab von der Küste lauert der Tod in den Tiefen. Und wer weiß nun wiederum, mit welchen Wassergeistern die Fischer im Bunde sind oder was sie den Dämonen der Tiefe bieten, dass sie heil zum Ufer zurückkehren! Das gute Geschäft mit dem Holz und die schmackhaften Fische halten jedoch kräftig genug gegen den Aberglauben und alles in allem ist Waldbrutbucht ein Ort, an dem man auf der Hut sein sollte, oder in dem man gut zurechtkommt, wenn man sich dort auskennt. Zu guter Letzt wie will ich daher erzählen, wie es mir erging. Wie viele Beschwörer hat es auch mich gepackt. Ich war vom Weg der Dunkelheit mehr angezogen als von der Akademik und dachte hier sei der richtige Ort ihn zu gehen. Unter meiner Kapuze fühlte ich mich wie ein Teil dieser Leute, doch sie mussten mir bereits auf zehn Schritte Entfernung angesehen haben, dass ich weder von hier stamme, noch besonders erfahren bin. Das wiederum kapierte ich,

der doch so kluge Beschwörer, natürlich nicht. Im Gegenteil: Ich fühlte mich überlegen und lies mich auf einen kleinen, verlausten Jungen ein, der mich in der Ottergram Einkehr zum Glücksspiel herausforderte. Er verstecke einen kleinen Stein unter einer von drei Nussschalen, die er flink vertauschte. Ich sollte nun darauf tippen, unter welcher der Schalen der Stein sich befand. Ich fühlte mich so sehr überlegen, dachte, ich hätte das Spiel im Griff. Ich habe sogar gewonnen und erhielt eine selbstgemachte Muschelkette als Preis. Was ich erst später mitbekommen hatte: Das Ganze war eine Ablenkung! Während des Spiels wurde ich bestohlen und mein Gold war weg. Nun schuldete ich dem Wirt Gold, denn ich konnte mein Essen ja nicht mehr zahlen… Als die Diskussion begann, umringten mich mehr und mehr Leute und mir war klar, ich bin eigentlich verloren. Irgendwie konnte ich mich dann doch herausreden und eine dieser Leichtscheuen Gestalten sagte etwas zu mir, das ich wohl nie vergessen werde: „So ist es, Freund. Entweder bist du Teil der Schatten oder du wirfst sie." Heute habe ich das verstanden und ziehe mich gerne in die Ottergram Einkehr zurück. Das Essen, besonders der gegrillte Fisch, ist noch immer vorzüglich und Naburus Holzauge ist nunmehr nicht nur der Wirt, sondern eine Art Bürgermeister. Mir ist zu Ohren gekommen, dass er gelegentlich sogar kleine Aufträge an junge Abenteurer vergibt.

Post Scriptum: Er zieht mich immer noch damit auf, was für ein Gesicht ich damals machte, als ich bestohlen im Schankraum stand!

Die Ruinen

Da ich bereits über das Schicksal der Schifffahrt sprach, kam ich nicht umher, Govarim zu erwähnen, womit ich meine Berichte fortzusetzen gedenke. Govarim war vor unzähligen Dekaden die mächtigste Stadt unseres Landes, doch sie hatte sehr unter dem Krieg gelitten und spätestens durch den Kampf der drei Geister wurde sie zur Ruinenlandschaft. Das birgt eine gewisse Ironie, denn das alte Govarim wurde auf uralten Ruinen begründet. Es endete also wie es begann. Die Ruinen am südlichen Ende der Schlangenstraße sind heute ein Denkwürdiger und auch reicher Ort, auch wenn der Name letzteres kaum vermuten lässt. Generationen von Nachfahren der berühmtesten Krieger unserer

Geschichte stammen aus Govarim – verzeiht – aus den Ruinen. All die Mengen an Gold und Waffen, die tief in den Schatzkammern verschlossen waren, schlummern hier noch immer. Dies dort gelegen, wo die Schlangenstraße nahe des Flussufers auskommt, genauer gesagt am Umschlagplatz von Burg, unserer Hauptstadt, und Waldbrutbucht, lies nicht lange auf sich warten, bis kaufmännisches Geschick hinzukam und die Ruinen zu einem mächtigen Handelsposten erblühten. Wir haben hier also: wehrhaftes Volk, Vermögen und eine gute Lage. Was das Kaufmannsgeschick angeht, so erkannte dies wohl ein Häuptling namens Pandogan, genannt der Fuchswolf. Dieser Name soll seine Gerissenheit, Wildheit und Fähigkeit die Meute zu führen ausdrücken - und er trägt ihn mit Stolz. Mit Fug und Recht will ich behaupten, dass der Fuchswolf das Oberhaupt der Ruinen ist. Irgendwo unter den Ruinen gibt es alte Tunnel und Bunker, in denen er sich verbirgt und von wo aus er den Markt kontrolliert. Auf dem Markt in den Ruinen kann man eigentlich alles bekommen, wenn man die nötigen Goldstücke hat. Handeln ist stets erwünscht und Betrüger müssen sich vor dem Fuchswolf-Clan verantworten. Mit der Zeit kamen Tavernen und Geschäfte hinzu und die Ruinen sind dicht besiedelt. Bei all dem Zuwachs aber kamen kaum neue Gebäude hinzu. Die alten Mauern wurden genutzt und durch Anbauten erweitert. Viele Bewohner leben in Zelten und Höhlen. Vor allem der große Markt ist ein Gewirr aus Holzläden, Zelten, Tuch und alten Steinen, an die hier und da etwas angebaut worden ist. Hier kann man sich leicht verlaufen aber hervorragend handeln, wenn man sich auskennt. Andere Teile der Ruinen sind noch wild und locken häufig Abenteurer an. Wer in den Ruinen einen Schatz birgt, muss einen Teil der Beute an den Fuchswolf-Clan abtreten. Ich selbst habe das einige Male getan und muss gestehen, dass es ob der Abgaben lohnenswert war. Doch will ich hier ein Wort der Warnung aussprechen: Die Erkundung der Ruinen und der Höhlen darunter ist keine ungefährliche Sache und nicht jeder kehrt lebend zurück!

Post Scriptum: Warum zieht es mich selbst immer wieder hier her? Abseits der Augen anderer von den zerbrochenen Mauern aus gen Süden blicken, während der laue Wind zu diesem epischen Anblick weht und die ganze Südküste in das dunkle Gold der untergehenden Sonne gehüllt ist, das ist es. Wenn ich hier oben einsam verharre, vermag ich den Klang der Waffen aus den

vergangenen Tagen zu hören, es ist mir als könnte ich nachfühlen wie es damals war, als der legendäre Batalon Degan selbst seinen Zweihänger geschwungen hat und die Horden seiner Feinde niederfielen, bis der Tag sich dem Abend neigte und die Welt in dieses herrliche dunkle Gold gehüllt war.

Burg

Es wird höchste Zeit, über unsere Hauptstadt zu berichten, denn welche ein Reisebericht wäre es, der die Krone des Landes nicht zu Beginn erwähnt. Blicken wir die alte Schlangenstraße nordwärts, erhebt sich in der Mitte des Landes Burg, unsere Hauptstadt. Das Stadtbild ist scheinbar leicht beschrieben. Vier mächtige Wehrtürme, die mit starken Mauern verbunden sind. Ein Militärlager, das zur Burg wurde, den Namen weitertrug und nun zur Hauptstadt herangereift ist. Es drängt sich mir eine Frage auf, die sich schon ergab, als ich über die Ruinen schrieb. Die alte Schlangenstraße verbindet ja gewissermaßen Burg und die Ruinen. Würde man die Flugechsen und Vögel hoch im Himmel befragen, so wette ich, sie sagten uns, dass die alte Schlangenstraße wegen ihren schieren Größe das einzige Bauwerk sei, das man von ganz hoch oben noch erkennen kann. Wie eine gigantische Schlange aus riesigen Steinplatten liegt sie in der Mitte unseres Landes und ist das einzige Bauwerk, das scheinbar so alt ist, dass es bereits auf den ersten Höhlenbildern dargestellt wurde. Nun frage ich mich,

welche Macht hatte so gewaltiges Kriegsgerät, dass diese Straße von Nöten war? Und welche Waffen müssen erst deren Feinde eingesetzt haben, dass nichts mehr übrig ist, außer der ruinierten Straße? Ob unsere Geschichte noch älter ist, als wir es glauben? Doch ich schweife wieder ab! Massiver Schutz gegen die Bedrohungen von außen und das Großstadtleben mit all seinen Facetten im Inneren, wo sich verschiedenste Geräusche und Gerüche, Bräuche und Sitten vermischen und das Bild einer Stadt abrunden, die eigentlich nie schläft. Tagsüber haben zahlreiche Geschäfte geöffnet, Handwerker sind bei der Arbeit, Agitatoren verschiedenster Zwecke verlesen ihre Schriften, Arbeit wird gesucht und geboten, Geschäfte sind zu erledigen, alle Völker gehen ihren Angelegenheiten nach, Märkte werden abgehalten, ein Handel wird besiegelt, die Wachen schnappen woanders gerade einen Dieb, während streunende Hunde einer fetten Echse nachjagen… Doch auch Nachts lebt die Stadt weiter. Die ersten Tavernen öffnen und die Fledul kommen aus ihren Behausungen. Lichtscheues Gesinde treibt sich in den Gassen herum, es gibt Glückspiel und Straßenkunst, Musik, Wein, Weib und Gesang. Unsere Großstadt! Der ideale Deckmantel für Politiker, oder solche, die es gerne wären, ihre Interessen zu verbreiten und gegeneinander zu intrigieren. Kleine Banden durchstreifen die Stadt und man munkelt von einer Gilde von Dieben, was der Gilde der Händler und Handwerker ein fieser Dorn im Auge ist! Der Wohnraum ist begehrt, doch er wird immer knapper, so dass Burg langsam aber sicher über seine großen Mauern hinaussprudelt und nach außen wächst. Die Stadtwachen haben alle Hände voll zu tun und nicht selten werden Aufgaben aller Art an Abenteurer abgegeben. Brug ist kaum in die Höhe zu erweitern, doch gedenkt man auch die Katakomben weiter auszubauen und in Wohnhöhlen zu verwandeln. Diese unterirdischen Behausungen sind beliebter als man es meinen soll, vor allem seit Vergangenheit und die Gerüchte über die Zukunft zu einem Gedanken verschmelzen! Dazu muss ich auf die dunkle Kraft eingehen. Man munkelt, dass alles Böse von einer dunklen Kraft stammt, die wiederum von einem dunklen Planten, also einer finsteren Welt ohne Namen, ausgeht. Dieser dunkle Planet schiebt sich durch den Äther und verschlingt andere Welten. Dazu tastet er sich langsam vorwärts und sendet schwarze Strahlen aus, die ewig durch den Äther steifen, bis sie etwas treffen, das lebt. Einmal von einem solchen Strahl getroffen, verwandelt sich das arme Wesen in ein

Monstrum, das fortan Böses tut. Aus Eidechsen werden Drachen, aus Elementaren werden Albträume aus Flammen und Stein! Und je mehr Strahlen ihr Ziel treffen, desto fester wird die Verbindung zum dunklen Planeten. Ist sie fest genug, kommt er langsam näher und das Ende steht bevor! Wir alle kennen diese Geschichten. Für die gegenwärtige Lage bedeutet das: Viele glauben, dass sie in unterirdischen Bauten vor den dunklen Strahlen geschützt sind. Ich halte dies für Unsinn: Einerseits nisten sich Monstren und Schurken bevorzugt unterirdisch ein und andererseits gibt es zahlreiche Berichte, dass Auswüchse der dunklen Kraft unterirdisch besonders gut gedeihen, weil die Sonne ihnen dort nichts anhaben kann. Die Wahrheit ist an dieser Stelle wohl schwer zu ergründen. Wichtiger ist aber: astronomische Beobachtungen zeigen, dass sich am Himmel in besonders dunklen Nächten etwas zusammenbraut, das ich nicht erklären kann. Jüngst erreichte mich ein Pergament eines Gelehrten, der einen grässlichen Mund in mitten eines unförmigen Kopfes am Himmel durch sein Teleskop gesehen haben wollte. Er zeichnete ab, was er angeblich sah, und lies mir die Zeichnung und eine Einladung zukommen. Doch ich traf ihn nicht an. Höchst verdächtig! Rekapitulieren wir kurz: Burg ist eine komplexe Angelegenheit und die Stadtwachen haben alle Hände voll zu tun. Doch es gibt hier auch die Häuser der Reichen und Wohlhabenden, die natürlich ihren Stand nicht verlieren wollen. Prächtige Kunst und pompöse Statuen zieren die Straßen und hier schauen die Wachen etwas genauer hin, wofür sie schließlich auch einen kleinen Obolus erhalten, wie man munkelt. Doch auch die Welt der Reichen ist in Aufruhr. Vor einigen Jahren verstarb König Baltus von Burg ohne Witwe, ohne Erben. Sein Hofzauberer hat seither den Thronsitz inne. Ob mir persönlich das gefällt, mag ich unkommentiert lassen. Fest steht, er ist kaum zu sehen, was wohl an einer seltenen Erkrankung seiner Haut liegt, die ihm das Sonnenlicht kaum erträglich macht. Zunehmend wird berichtet, dass um seinen Turm herum die Wachen verstärkt worden sind und nachts hört man eigenartige Laute und erkennt seltsame Lichter, die um den Turm kreisen. Von meiner Bibliothek aus habe ich einen geeigneten Blick auf seinen Turm, doch ich habe noch keine Lichter gesehen. Hin und wieder habe ich etwas verspürt, das ich bislang für ein leichtes Erdbeben gehalten hatte. An dieser Stelle sei erwähnt: Ja, ich bin in die Jahre gekommen und betreibe die Bibliothek von Burg. Hin und wieder bereise ich selbst noch das Land, doch vermehrt widme ich mich alten Schriften, die all meine

Zeit einfordern. Doch ich bestehe darauf, eines Tages diese Berichte für all jene zu vervollständigen, die auf Abenteuer in unserer Welt aus sind! Zugleich verfluche ich dies so eilig zu schreiben, doch andererseits will ich euch endlich meine Erinnerungen entgegenwerfen!

Post Scriptum: Eben noch kaufte ich auf dem Markt eine gebratene Echse am Spieß, die ich genüsslich verspeiste. Später warf ich wehmütig einen Blick auf die große Stoffkarte unserer Welt – Was für ein Meisterwerk, das die große Steinwand am Ende der Säulenhalle auf dem Knochenmarkt ziert. Wo ich doch schon überall gewesen bin und wie viele hundert Rätsel uns diese fantastische Welt wohl noch aufgeben wird…

Moruldun

Ein weiterer Ort, den ich nicht auslassen darf, kennt man als Land des Feuers, Land der fließenden Glut, Land der Knochen oder speiender Schlund. Der wahre und uralte Name lautet: Moruldun. Hier in Moruldun haben die Vorfahren der Gnule den gewaltigen Steinschlund vor Äonen aus dem Berg geformt. Einst war er der Eingang in die Höhlen unter unserer Welt, die tief bis an die glühende Lava heranreichen, die im Inneren schlummert. Als die ersten Elementalisten sich zusammentaten, um dabei zu helfen den Schatten während des Kampfes der drei Geister zu bannen, erwirkten sie ihre legendären Zaubersprüche von hier aus. Der

Schlund von Moruldun spie seine Lava gen Himmel, um den Schatten zu verwunden. Als Kampf der drei Geister vorüber war, sanken die ersten Elementalisten entkräftet nieder und zogen ich tief in ihre Gewölbe unter Moruldun zurück. Damit ließ ihr mächtiger Zauberspruch nach und der Schlund begann Lava in das Land zu sabbern anstatt sie mit aller Gewalt zu speien, die sich seither ihren Weg bahnt, um südlich im Meer in Rauch aufzugehen und wieder zu erkalten, wohin gegen das Meer dort enorm erwärmt wird. Welch ein Schauspiel der Elemente! Da man auch die ältesten Legenden nicht vergessen hatte, entsann man sich, dass die Feuer unter der Welt das Netz der Großen Spinne ja verbrennen könnten. Daher ist man froh, dass der Schlund nun friedlich die Lava ins Meer sabbert, da diese so ja nichtmehr die Welt von unterhalb verglühen kann. Zugleich kann man durch den Schlund noch immer die Unterwelt betreten. Gnule und Elementare formten massive Steinbrücken, die über die Lavaströme führen. Es sind jedoch bei weitem nicht alle Höhlen mit Lava gefüllt. Es gibt zahlreiche Tunnel und Irrwege und sogar noch die Ruinen der alten unterirdischen Städte, die ebenfalls die Vorfahren der Gnule einst erbauten und bewohnten. Auch die Krypta der ersten Elementalisten soll sich irgendwo in den tiefen Gewölben befinden. Doch die unterirdischen Ruinen, die endlosen Tunnel und Gänge und die vielen großen Höhlen sind längst nicht erforscht. Höhlenmalerei deutet darauf hin, dass hier bereits die ältesten Völker hausten, doch wissen wir nicht viel darüber. Karten der Höhlen und Ruinen unter Moruldun sind wertvoll und werden oft von den waghalsigen Abenteurern verkauft, die sie angefertigt haben, und von Wissenssuchenden wie mir gekauft. Bevor ich es vergesse, will ich noch auf die Entstehungsmythen der Gnule und Elementare eingehen. Die Vorfahren der Gnule kamen seither aus den Bergen und es ist nahezu sicher, dass sie mit Fug und Recht behaupten, von den ältesten Völkern abzustammen. Man erzählt sich, dass die Elementare erwachten und aus Gestein und Lava hervorgingen, um die Krypta der ersten Elementalisten zu beschützen und ihre Künste weiter zu tradieren. Sind sie somit ein verhältnismäßig junges Volk? Oder sind sie ein uralter Teil unserer Welt selbst und ruhten bislang nur? Ihren eigenen Geschichten nach ist das Letztere der Fall. Aber wer kann dies schon mit Sicherheit sagen? Was das Umland des Schlunds angeht, kennt ein jeder die Legenden über die Riesenechsen und den Großen Wurm. Einst verbargen sich riesenhafte Echsen unter der Erde, doch als der

Große Wurm herangewachsen war und begann die Welt auszuhöhlen, trieb er sie alle an die Oberfläche, wo sie wie Könige das Land durchstreiften, aber ebenfalls wie Könige gegeneinander kämpften. Der Überkönig der Riesenechsen war der Suul, der eines Tages erkannte, dass sein Volk aus Kriegern bestand, die längst nicht mehr hierher gehörten. Er hatte all seine Widersacher verschlungen und man munkelt, er sei dem Großen Wurm ebenbürtig gewesen und habe ihn vertrieben. Eines Tages, als auch der letzte seines Volkes verstorben war, legte der Suul sich schlafen. Mit der Zeit trug der Wind Erde über den Suul und er wurde eins mit der Welt. Man erzählt sich, dass der Suul noch immer irgendwo unter Moruldun schläft. Manchmal, wenn die Erde bebt, so sagt man, sei dies der Atem oder der Herzschlag des Suul, der noch immer schläft, während von all den anderen Riesenechsen nur noch ihre eindrucksvollen Knochen an sie erinnern.

Das Schlummerfeld

Einige meiner Emotionen und Erinnerungen lassen mich die Entscheidung treffen nun über den wundersamen Ort zu berichten, der den Namen Schlummerfeld trägt. Doch vorher will ich von einem Ereignis berichten, das sich in meinen jungen Jahren im Land der Knochen zugetragen hat. Ich war unterwegs

gen Norden, um die Berge entlang der Küste zu umrunden, was der eigentlich einfachste Weg in Richtung Schlummerfeld ist, wie ich meine. An einem Wasserloch, ungefähr dort, wo die ersten Anzeichen von Vegetation dem Reisenden zeigen, dass die staubige Landschaft mit ihrer schwefeligen Luft und den gigantischen Knochen aus der Vorzeit bald hinter ihm liegt, geschah es. Ich sah einen uralten vom Volk der Wilden, der scheinbar entkräftet an einem Wasserloch lag und etwas davon schlürfte. Er trug Lumpen und eine schwere, altertümliche Rüstung, die viele Schlachten hinter sich hatte – ganz gleich seinem narbenzerfurchten Körper. Er hatte graublondes, wildes Haar und einen weißen Bart. Die braune Haut war an wirklich keiner Stelle mehr frei von Narben und seine Körperhaltung verriet, dass er mehr als einmal heftig verletzt gewesen sein muss. Doch seine milchig gelben Augen hatten mich sofort hellwach gemustert. Sein großes Zweihandschwert lag etwas abseits. Er richtete sich auf, begrüßte mich unerwartet sanft und freundlich und verriet, dass das Wasser ab hier wieder trinkbar sei im Vergleich zu den schwefelhaltigen Quellen im Land der Knochen. Bevor ein Gespräch begann, traf mich ein Speer in den Bauch, der aus dem nichts geschleudert wurde. Drei Wilde griffen an, die wie hasserfüllte Dämonen auf uns zu sprangen. Der Alte humpelte, sie sprangen. Er griff sein Schwert, das um einiges zu schwer und etwas zu groß aussah, sie schwangen Äxte mit blitzenden Klingen. Doch sie trafen ihn nicht! Er bewegte sich mit einem Talent für den bewaffneten Kampf, das ich seither niemals mehr gesehen hatte. Ob seines geschundenen Körpers vermochte er Bewegungen auszuführen, die einem jungen Krieger kaum gelingen würden. Er teilte nur drei Hiebe aus, von denen jeder einen der Angreifer tötete. Mit einer kühlen Routine trennte er die Köpfe der Toten ab und flocht sie an den Haaren zu einem Bündel. Nun kam er auf mich zu. Er erklärte mir, dass er eine Reise antreten werde, die man alleine tut. Wortlos machte er sich ans Werk und versorgte meine Wunde. Der Schmerz nahm mir das Bewusstsein. Als ich zu mir kam, war meine Wunde gut versorgt und die Sterne funkelten am Himmel. Heute bin ich mir sicher, dass ich dem legendären Batalon Degan begegnet bin und zweifle zugleich an meinem Verstand, denn er müsste über 900 Jahre alt gewesen sein an diesem Tag. Nun, was auch immer es war, meine Narbe zeigt, dass sich an jenem Tag etwas zugetragen hat und ich kann mit Fug und Recht behaupten, dass ich schwer verletzt wurde und irgendjemand

oder irgendetwas meine Wunden versorgt hatte. Nun so komme ich zu mir selbst zurück. Auch ich habe nunmehr ein stolzes Alter erreicht und musste die Bibliothek verlassen. Noch einmal will ich spüren wie das Leben durch meinen Körper fließt und ich die Wildnis bereise. Ich befinde mich auf den gleichen alten Pfaden wie damals und gedenke weiter Richtung Schlummerfeld zu reisen. Das Schlummerfeld ist ein rätselhafter Ort. Mitten in den dichten Nadelwäldern im Nordosten erheben sich wundersame Pilze von riesenhafter Größe. Schillernder Nebel umgibt das Schlummerfeld, Man erzählt sich, dass Pandumbalen, die alte Hexe des Waldes hier einst verzauberte Sporen verloren hat, aus denen dann die Riesenpilze gewachsen sind. Wer zu lang im Schlummerfeld umherwandert, der fällt in einen ewigen Schlaf, während die Hexe ewig leben wird, weil all die Herzen der Schlafenden an der Stelle ihres alten, längst toten Herzens schlagen und sie am Leben erhalten. So will ich weiter Richtung Schlummerfeld gehen, aber mich hüten in den Nebel zu geraten, obwohl es mich reizt diese Riesenpilze zu studieren und ihre einzigartigen, funkelnden Farben aus der Nähe zu sehen. Vielleicht gelingt es mir, etwas von dem Nebel in ein Gefäß zu füllen, um diesen dann in meinem Arbeitszimmer zu studieren. Doch bis dahin sind es noch viele Tage Weg. Nachdem ich nun von der Küste weg und etwas weiter Land einwärts gehe, streife ich zwischen uralten, hohen Tannen und Kiefern umher, wo die Farne mannshoch ragen und die Wurzeln so enorm sind, das man sie wie eine Brücke überschreiten kann. Das Land der Knochen habe ich hinter mir gelassen und ich überquere zahllose kleine Bäche schleiche über sumpfigen Boden und wo der dichte, dunkle Wald es zulässt und mir eine Aussicht in die Ferne gewährt, erkenne ich schon die fliegenden Brocken am Horizont!

Die fliegenden Brocken

Derweil bin ich nach Burg zurückgekehrt und sitze an meinem Tisch aus dunklem Holz. Felle zieren meinen hölzernen Stuhl und machen ihn recht gemütlich. Der Tee in meinem Tonkrug hat bald die richtige Temperatur und die Kerzen in meinem Leuchter flackern geduldig. Es ist mir zwar gelungen etwas von dem Nebel des Schlummerfeldes einzufangen, aber herausfinden konnte ich kaum etwas. Außer, dass er sich nach einer Weile vollkommen

auflöst und ich nun seltsame Träume habe und etwas länger schlafe. Die Elemente faszinierten mich seit jeher und daher will ich nun über das Mysterium der fliegenden Brocken berichten, die ich ja bereits erwähnt hatte. In der Tat schweben einige große Landbrocken in unerreichbarer Höhe dort oben. Glauben wir alten Berichten, muss ungefähr hier die Festung des berüchtigten finsteren Feldherren Brakkorn gestanden haben, bevor der unbekannte Held ihn erschlagen hatte und der schlimme Fluch gesprochen wurde. Während seine Festung zerfallen war, so erzählt man sich, erhoben sich Teile davon in die Höhe. Nämlich jene, auf denen sein alter Hofzauberer seine Labore und Verliese hatte – und natürlich haust er wie alle Zauberer noch immer dort oben und studiert in alle Ewigkeit die dunkelsten Künste! Doch können wir dem Glauben schenken? Mit Sicherheit lässt sich berichten, dass dort oben die Pflanzen gedeihen und ihre Wurzeln von den fliegenden Brocken herabhängen. Auch sind einige Vögel zu sehen, die dort kreisen, sofern nicht die Flugechsen auf Beute aus sind, die ebenfalls dort oben hausen. Auch bin ich mir sicher, dass man Berichten Glauben schenken kann, die besagen, dass sich dort oben noch etwas anderes bewegt und hinabblickt. Aber was? Halten wir also fest, die fliegenden Brocken sind in der Tat große Landbrocken mit üppiger Flora und Fauna, ganz ähnlich der unseren hier unten. Auf Grund ihrer Beschaffenheit sind sie zweifelsohne aus dem Erdboden herausgehoben worden. Wie wir alle wissen, ist diese Region seit jeher der Teil unserer Welt, wo die Elemente gelegentlich ein wenig verrücktspielen, seit der große Wirbel im Meer erschienen ist. In den dichten, dunklen Wäldern nahe der Küste kann man gelegentlich einige schwebende Steine entdecken oder einen keinen Tümpel, dessen Wasser in funkelnden Fontänen aufsteigt oder auch Bäume, deren Äste sich auf seltsame Art und Weise bewegen, während die Schatten des Lagerfeuers, welches ungewöhnlich auflodert, sich wider der Physik bewegen und geisterhafte Gestalten formen. Der Wirbel selbst übrigens ist von der Küste aus zu sehen und diesen Anblick vermag selbst ich kaum in Worte zu fassen! Es heißt, dass der Wirbel vor vielen, vielen Jahren einen Eisblock angezogen hat, dieser dann aber an der Küste strandete. Langsam aber sicher taute der Eisblock auf und die Kreatur, die darin eingeschlossen war, kam frei und erwachte wieder zum Leben! Es offenbarte sich ein grässliches Wesen mit vielen Armen und Mäulern, das viele Leben genommen hat. Ein mächtiger Druide von unvergleichlicher Kraft

soll sich ihr gestellt haben und sie auf die Fliegenden Brocken hinaufgeschleudert haben, um sie dorthin zu verbannen. Abschließend will ich festhalten (müssen): Über die fliegenden Brocken ist wohl gleichermaßen viel und am wenigsten bekannt – sie sind eines unserer großen Wunder und was dort oben wirklich herumschleicht, wissen nur Vögel und Flugechsen. Es ist unerklärliche Elementarmagie, die den Kräften des Wirbels entsprungen ist, und was immer ihn heraufbeschwor, ist ungewiss. Meine vielen Mutmaßungen erinnern mich an die Lückenschlüsse alter Historiker: Ein Mann schwamm einst vom Meer aus zur Küste. Doch könne er unmöglich geschwommen sein, also müsse er mit dem Schiff gefahren sein, heißt es. Doch wissen kann niemand, ob er wirklich mit dem Schiff kam! Was wäre noch möglich? Hier enden Schlussfolgerungen dort, wo Vorstellungskraft endet. Vielleicht finde ich eines Tages einen Weg auf die Brocken hinauf in das, wie die Fledul sagen, „Land toter Flügel"? Und es brennt mir auf den Nägeln zu erfahren: Woher kam dieser Eisblock nur?

Der Wald

Erneut bin ich voller Tatendrang und unternehme eine Wanderung durch unseren Wald, diesmal jedoch von Burg aus betrachtet Richtung Westen, wo der Wald in prächtigem Grün wuchert. Es ist nun schon viele Tage her, dass ich die große Holztür meiner Bibliothek verschlossen habe und einen letzten Blick auf das Gebäude aus großen Bruchsteinen geworfen habe. Ich brach zur Mittagszeit auf, schlenderte über den Markt wo eine Handvoll Gaukler Musik machten und dazu ein kleines Theaterstück aufführten. Es ging wohl darum, dass zwei Ritter um eine Jungfrau streiten. Ich roch Gewürze, Lagerfeuer, hörte den Trubel und allerlei Geräusche der großen Stadt und ging weiter durch schmale Gassen, wo mich eine streunende Katze ein Stück weit begleitete, bis ein bellender Hund sie verschreckte. Doch all dies verhallte langsam, nachdem ich das westliche Tor durchschritten hatte. Ich warf auch hier noch einen letzten Blick zurück auf das Rundbogentor in der massiven Stadtmauer, das mir zum Abschied seine Zähne in Form des zur Hälfte hochgezogenen schmiedeeisernen Fallgitters zeigte. Der Weg wurde zum Pfad und der Pfad zur Wildnis. Nun bin ich längst im dichten Grün des

Waldes und gehe weiter Richtung Westen. Auch hier sind die Farne höher als ein Haus und die Wurzeln der uralten Bäume gigantisch groß. Überall huscht und krabbelt etwas umher, während das Licht der Sonne nur durch das dichte Blätterdach zu erkennen ist. Ich gehe nun entlang eines Flusses, den ich zwar schnell hörte aber zwischen all den Pflanzen erst sah, als ich direkt davor stand. Hier am Rande des Flusses ist ein begehbares Bett aus Schotter, das unter Wasser läge, wenn es mehr geregnet hätte. Doch zu dieser warmen Jahreszeit ist es ein guter Weg. Ich gelange zu einem der riesigen Steinbögen. Welche ein Anblick! Der Steinbogen ragt noch höher als die Bäume und die würden bereits ein Haus überragen, stünde es daneben. Der Fluss fließt unter dem Steinbogen hindurch und bahnt sich seinen Weg Richtung Westküste. Doch diese ist noch sehr viele Tageswanderungen entfernt. Es erstaunt mich immer wie groß die Welt ist, auch wenn nicht mehr so viel von ihr übrig ist wie es früher einst war. Ich treffe am Fuße des großen Steinbogens auf eine Gruppe Abenteurer, die hier lagern. Ich lausche ihren Geschichten von einer Höhle, die sie erkundet haben. Es gibt wohl hier irgendwo in der Nähe einen Schrein, den eine Horde von Wilden errichtet hat. Um diesen Schrein zu erreichen, muss man eine steinerne Brücke in der Höhle überqueren, die über ein finsteres Loch führt, das die Wilden Das Tiefste Untere nennen. Sie wagten sich hinab in das Tiefste Untere, doch konnten nur feststellen, dass ihre Ausrüstung nicht genügt, um ganz herunter zu gelangen. Dann wurden sie von den Wilden entdeckt und in die Flucht geschlagen, denn für die Wilden ist diese Höhle ein Ort von tiefer spiritueller Bedeutung. Ich fragte, wie sie darauf gekommen seien, dort hinabzusteigen. Offenbar muss jeder Häuptlingssohn die Steinbrücke überqueren und einen Knochen von seiner Jagdbeute zum Schrein bringen, wenn er Häuptling werden will. Vor einigen Jahren stürzte ein Anwärter in das Tiefste Untere und verschwand mit samt seiner Steinaxt für immer. Man munkelt, dass seine Axt ein Zauberding war, das nun dort unten irgendwo sein muss. Sie schmieden ihre Pläne für einen weiteren Versuch und ich verlasse das Lager, was mir sicherer erscheint. Langsam wird es dunkel und ich muss einen Unterschlupf finden. Das Wetter ist auf meiner Seite. Die Nacht war nicht zu kalt und ich erwache an einem herrlichen Morgen. Vogelgezwitscher in einem sonnendurchfluteten Wald, frische Luft und weicher Boden. Wundervoll! Ich setze meine Wanderung in Richtung Nordwesten fort, denn mein Ziel ist der Vater aller

Bäume – der große Urbaum, dessen Wurzeln einer alten Knochenhand gleich durch die ganze Welt greifen und sie zusammenhalten. Doch ob all der Pracht dieses Waldes gerate ich in die Gefahr mich zu verirren. Soll ich die Wanderung fortsetzen? Es gleicht einem Wunder, dass ich noch keinem Raubtier begegnet bin. Ich mache an einem moosüberwuchertem Schrein halt, der einsam hier im Wald errichtet wurde. Ich spreche meine Gebete und beschließe eine Anhöhe zu ersteigen, von der aus ich den großen Urbaum wenigstens aus der Ferne sehen kann. Er überragt alle anderen Bäume und ist von einem gelbgrünen Leuchten und unzähligen Tieren umgeben. Ich staune über dieses Wunder an Lebenskraft und bemerke beinahe zu spät, dass sich ein großer Braunbär nähert. Ich beschließe einen Kampf zu vermeiden und erschaffe eilig ein Portal. Der Bär kommt näher und richtet sich auf! Ich betrete mein Portal und erscheine zurück in meiner Bibliothek. Ich werfe mein Gepäck ab und gehe nun erst einmal in Richtung Vorratskammer, nachdem ich nun tagelang durch die Wildnis reiste.

Die Berge

Nachdem ich mich gut erholt habe und einige Schriftrollen beschrieben habe, widme ich mich wieder meinen Reiseberichten, die mir noch immer um einiges zu knapp erscheinen. Ich beschließe nun über unsere Berge zu schreiben, denn mein heutiges Mittagessen erinnerte mich daran. Eine Karawane aus den Bergen kam nach Burg. Hauptsächlich wurden Erze herangeschafft, aus denen für die ansässigen Schmiede wertvolle Metalle gewonnen werden. Während eine Gruppe von grimmigen Söldnern die Karawane bewacht hatte, war auch ein Gnul aus einem kleinen Bergdorf mit ihnen angekommen, der wohl unterwegs für das leibliche Wohl der Truppe gesorgt hatte. Er verkaufte einige der seltenen Gewürze und verriet mir ein paar Kochrezepte aus seiner Heimat in den Bergen. Auch ich war früher oft in den Bergen unterwegs und finde, nachdem ich nun über Städte, Wälder und Wunder sprach, sei es an der Zeit über die Berge zu schreiben. Im Vergleich zu den gigantischen steinernen Bögen, ragen die zerklüfteten Berge spitzen Zähnen gleich in den Himmel. Das größte Bergmassiv liegt im Osten von Burg, eher mittig. Die Berge sind ein einsamer, unwegsamer Ort, wo ein Fehltritt das Ende sein

kann. Zugleich übt das Klettern seit jeher eine große Faszination auf mich aus. Ich erinnere mich noch gut, wie ich eines Tages in den Berges unterwegs war und zum ersten Mal mein Leben einer Seilbrücke anvertraute, die im Wind heftig schaukelte. Vor mir und hinter mir ragten karge Spitzen in die Höhe und zu meiner Linken und Rechten klaffte eine Schlucht, über die die alte Seilbrücke gespannt war. Der in einen Steinblock gemeißelte Name „Totfall" steigerte mein Vertrauen nicht und ich warf einen prüfenden Blick hinab. Als ich an den Rand trat, lockerten sich einige Steine und polterten hinab. Ich erkannte weit unten einen Gebirgsbach, an dessen Rand die Knochen eines großen Tieres lagen. Jetzt kreisten einige Raubvögel über mir, deren Schreie am Gestein widerhallten. Offenbar hatte mein Gepolter sie nervös gemacht. Zum Glück war der Wind gnädig und schaukelte die Brücke nicht so sehr. Welch ein einsamer und faszinierenden Ort. Ich wage es und überquerte die Brücke mit dem gruseligen Namen. Auf der anderen Seite erwartete mich ein Pfad, der mich hoffungsvoll zu meinem Ziel führte. Der Pfad schlängelte sich zwischen schroffen Felswänden hindurch und ist stellenweise so eng, dass ich mir zwischen zwei Felsen hindurchzwängen musste. Die oberen Kanten und hohen Spitzen konnte ich nur erahnen. Fest stand nur, dass ich noch eine Weile über den Schotterpfad gehen werde, schon sehr hoch bin und es vermutlich noch um einiges höher geht. Die Luft hier oben war klar und die Sonne brannte heißer als in den meisten flachen Regionen, so dass ich recht froh war, im Schatten der Felswände zu reisen. Während ich mir die Felswände so ansah fielen mit Zeichnungen auf, die ähnlich wie Höhlenmalerei aufgemalt wurden. An anderen Stellen entdeckte ich kleine Runen, die jemand in den Stein gemeißelt hatte. Dabei ließ ich außer Acht, dass der Weg schon wieder etwas breiter war und einen anderen Pfad kreuzte. Eine perfekte Stelle für einen Hinterhalt! Doch dieser blieb zu meinem Glück aus. Ich kam in dem kleinen Dorf an, das ich erreichen wollte. Hütten aus Bruchstein und Holz, einige Lagerfeuer und ein großer Obelisk mitten auf dem Dorfplatz, vor dem einige Gaben in Form von Kräutern, Wildblumen, Feldfrüchten und kleinen Knochen dargebracht worden waren. Der Oberste der Dörfler war ein stattlicher Gnul, etwas in die Jahre gekommen. Er erwartete mich bereits und wir speisten in seinem Haus köstlich. Dann setze ich wie von ihm erwünscht die Verträge auf, sodass sein Dorf nun einen Handelspakt für heilende Kräuter, die hier in den Bergen wuchsen, mit einem Händler in Burg hatte.

Abends am Lagerfeuer gab es Tanz und Gesang, die Gnule führten im Schein der Flammen ein altes Ritual auf, zu dem sie Tiermasken und Felle trugen. Anbei erfuhr ich noch, dass es einst einen grausamen Fledul gab, der an der Kreuzung, die ich als für Überfälle geeignet einstufte, jegliche Reisende ausraubte und dann davon flatterte, nachdem er zuvor seinen Angriff einem Raubvogel gleich ausgeführt hatte. Ein tapferer Gnul stellte den Räuber und sprang ihn an, als er davon flattern wollte. So stürzten beide in die tiefe Schlucht, die seither den Namen „Totfall" trägt. So klang der Abend aus und am nächsten Tag machte ich mich auf, nach Burg zurückzukehren.

Post Scriptum: Es hat mich soeben ein Hilferuf erreicht, der mich drängt in Richtung Süden aufzubrechen. Dies muss vorerst über die Berge genügen, denn nun muss ich aufbrechen in Richtung „fressende Bäume" und, sofern ich lebend heimkehre, wird dies das nächste Kapitel meines Berichtes sein.

Die fressenden Bäume

Bis zu den Ruinen konnte ich mit einigen Reisenden gemeinsam auf der alten Schlagenstraße den Weg teilen. Doch ab hier bin ich auf mich allein gestellt. Daher verbringe ich noch ein wenig Zeit in den Ruinen, fülle meine Vorräte auf und mache mich dann daran weiterzureisen, denn die Zeit drängt. Eine alte Frau starrte mich mit dem ihr verbliebenden Glubschauge an und drängte mich ein Amulett zu kaufen, das mich beschützen soll. Ich kaufe das Amulett für ein halbes Goldstück. Es ist Lederband mit kleinen Kochen, einigen Federn und einem flachen Stein daran, auf den eine schützende Rune kunstvoll gemalt ist. Ungünstiger Weise ist es Mittag und ich muss mich sputen. Es wäre mir lieber gewesen Abends hier anzukommen, sodass ich in einer Taverne übernachten kann, aber sei's drum. Ich setzte meinen Weg fort! Entgegen meinem ursprünglichen Plan habe ich meine Notizen bei mir anstatt später alles in Ruhe im Arbeitszimmer aufzuschreiben und trage nun nur noch hastiger alles in dieses Buch ein, als ich es ohnehin schon tue. Jetzt aber los. Ich überquere den großen Fluss Richtung Südwesten mit dem hölzernen Floß, das der Fährmann an einem Seil von einem Ufer zum anderen zieht, und erreiche so den Landstrich der fressenden Bäume. Während der Überfahrt habe ich einen großzügigen Ausblick auf den Canyon, aus dem der Fluss hinaus tritt und seinen Weg zum Meer findet. Die Sonne beschließt heute etwas früher zu versinken und hüllt Canyon und Fluss in wundervolle Farben. Wir kommen jetzt an, ich gebe dem alten Fährmann einige Münzen für das Übersetzen und gehe in Richtung fressende Bäume. Hier zu übernachten ist riskant aber im Dunklen einem der Bäume zu nahe zu kommen, halte ich für noch weniger klug. Ich muss zum Glück nicht ganz in ihr Gebiet, sondern kann am Rand entlang des Flusses Richtung Südosten gehen, um dann mein Ziel, die letzte Siedlung vor dem alten, dunklen Gemäuer zu erreichen. Ich finde ein paar große Felsen, die ich für einen geeigneten Lagerplatz halte. Kaum hatte ich mein Lager aufgeschlagen, geschah es! Einige Riesenschaben gruben sich aus dem Boden. Sie hatten wohl ihr unterirdisches Nest am Rande der Felsen und witterten nun mit ihren wimmernden Fühlern Beute: Mich! Unglaublich schnell krabbelten die pferdegroßen Mistviecher auf mich zu und ich musste rennen! Sie holten auf und es war schon fast dunkel. Während ich oft stolperte, kamen die Sechsbeiner bedrohlich nahe. Ich stolperte erneut und stürzte. Die gierig klickenden Riesenschaben bildeten einen Halbkreis und Schleim

lief aus ihren geifernden Mäulern, die mit garstigen Fangwerkzeugen ausgestattet waren. Mit einem Mal dröhnte ein unheiliges, dumpfes Knirschen, das einem wütenden Gähnen glich, durch die Landschaft! Die Schaben wollten fliehen, doch urplötzlich schlugen Blitze auf sie nieder. Ich war während meiner Flucht durch das Zwielicht einem fressenden Baum zu nahe gekommen, in dessen Rinde ich nun sein runzeliges Gesicht erkannte. Langsam und voller Gier öffnete er sein grässliches Maul, streckte seine Fangarme aus und schleuderte erneut Blitze auf die Riesenschaben. Zwei von ihnen waren nun niedergestreckt, die anderen waren schwerverletzt geflohen. Der Baum erreichte seine Opfer mit seinen Fangarmen und verschlag eine nach der anderen am Stück. Es knackte laut, als der Baum ihre Panzer zerbiss und gierig mampfend schluckte. Kurz darauf schloss der Baum seine Augen wieder und verharrte gesättigt. Ich hatte mich vollkommen still verhalten und schlich nun davon. Am nächsten Morgen ging ich zu den Felsen zurück und fand meine Ausrüstung noch genauso vor wie vor meiner Flucht. Es scheint mir, als habe das Amulett der alten Glubschaugenfrau mir tatsächlich geholfen!

Nebelheim

Gegen Mittag erreiche ich Nebelheim, die Siedlung, aus der mich ein Hilferuf erreichte. Ein alter Freund namens Haltorn Begamoth hatte mir eine Nachricht über „ein Artefakt" und „seltsame Veränderungen seines Hundes" zukommen lassen. Nebelheim liegt am Flussufer und hat seinen Namen daher, dass die Lava aus Moruldun am gegenüberliegenden Ufer in den Fluss mündet. Die meisten Häuser sind rustikal und stabil erbaut, aber nicht sonderlich groß. Oft sind Holzkonstruktionen an die Häuser gebaut, über die Tuch oder Segel als Sonnenschutz gespannt ist. Ich gehe schnurstracks zur Nebelschwade, dem Gasthaus am Flussufer. Hier nehme ich mir ein Zimmer mit Bad, bestelle Essen und lasse den Jungen des Gasthauses für ein paar Münzen nach meinem Freund Haltorn schicken. Ich habe gerade aufgegessen, da ist der Junge schon zurück. Er berichtet mir, Haltorn fühle sich nicht wohl und schicke alle Besucher weg. Also dann, ich gehe die gepflasterte Hauptstraße entlang, um dann zwischen den Häusern abzubiegen, wo das Haus meines Freundes steht. Ein einfaches Gebäude aus hellen Steinen, das eher einem Wachturm gleicht.

Hölzerne Läden und Türen, die allesamt geschlossen sind. Doch siehe da, die Seitentür ist zwar geschlossen aber nicht verschlossen. Ich betrete das dunkle Haus und gebe mich zu erkennen. Mein Freund hockt hier drinnen und berichtet mir, dass er das grelle Licht des Tages nicht mehr erträgt, dafür aber im Dunklen gut sehen kann. Sein Gehör habe sich verbessert und ihm seien ungewöhnlich viele Haare gewachsen. Der alte Krieger macht mir Sorgen. Erst jetzt fällt mir auf, dass ich seinen Hund nicht höre. Er berichtet, um seinen Hund stünde es noch schlimmer. Er war auf der Jagd und der Hund entdeckte alte Knochen, bei denen sich ein Beutelchen mit Münzen fand. Eine davon war schwarz und trug das Abbild eines runzeligen alten Gesichts mit einem großen Mund. Ich ahne es und gehe auf alles gefasst in den Keller, um nach dem Hund zu sehen. Ich erschaffe Kraft meiner Magie Lichter, die mir den Weg die Steintreppe hinab schummrig ausleuchten. An einer Seite des Kellers lagern große Weinfässer, an der anderen gibt es Regale mit Vorräten. Gegenüber der Treppe angekettet erhebt sich eine Kreatur, die allenfalls einmal ein Hund gewesen sein könnte. Langes, schwarzes Fell, hornige Stacheln auf dem Rücken, fletschende Zähne und feuerrot glühende Augen! Das Biest springt auf mich zu und ich schleudere ihm einen Feuerball entgegen, den ich von meinen Schriftrollen beschwöre! Diese Magie streckt das Monster nieder. Ich werfe einen Blick darauf und gehe nach oben. Offenbar hat diese schwarze Münze einen Art Fluch ausgelöst. Kann es die Dunkle Kraft sein, die nun wirklich unsere Welt besudelt? Eilig erschaffe ich ein Portal, um nach Burg zurückzukehren. Ich werde nun einige alte Bücher wälzen müssen, um einen nützlichen Hinweis zu entdecken, denn hier bekomme ich nicht mehr viel heraus. Für den armen Haltorn kann ich auch nichts weiter tun, außer zu hoffen, dass seine Verwandlung nicht weiter fortschreiten wird, bis ich einen Weg gefunden habe, sie umzukehren oder zumindest aufzuhalten. Seine Vorräte werden eine Weile halten und er ist hart im Nehmen. Schon bald werde ich zurückkehren!

Post Scriptum: Schade um das Zimmer, ich hätte mich auf das herrliche Bad gefreut. Glücklicher Weise hatte ich im Voraus gezahlt, sonst stünde ich nun als Zechpreller dar, was mir bei meiner Rückkehr wohl im Weg stünde. Ich bin überzeugt, dass ich hier auf etwas gestoßen bin, dass das Ende der ruhigen Tage einläutet und mich auf die Spur der Dunklen Kraft bringt.

Das schwarze Tier

Nach schier endlosem Grübeln über den alten Schriften habe ich kaum mehr Erkenntnis gewonnen, außer dass Silber möglicherweise gegen verwandelte Wesen helfen soll. Ich kaufe einige Schmuckstücke und werde wohl so leicht nicht das verdutze Gesicht des Schmiedes vergessen, den ich bat alles einzuschmelzen und mir handliche kleine Barren zu formen. Zwar sind die Silberbarren noch immer einiges Wert, aber die Schmuckstücke waren wertvoller. Sei's drum, die Mehrheit der Bewohner von Burg hält mich ja bereits schon für verwunderlich. Warum nur, muss ich mich fragen. Als sei das Studium alter Schriften und Sammeln alter Totenschädel, mit denen ich gelegentlich Seancen abhalte, sowie auch das Transkribieren von Runen keine ehrliche Arbeit. Dass ich mich in Lumpen hülle, ist wohl auch eher eine Tugend. Ich begebe mich erneut auf die Reise nach Nebelheim, jedoch habe ich dieses Mal das Glück mit einer Karawane zu ziehen, die dort allerlei Krämerwaren zu verkaufen gedenkt. Doch schon bei der Ankunft rümpft der Karawanenführer die Nase. Die gepflasterte Hauptstraße wirkt leer und viele Häuser verlassen oder verriegelt. Ich erfahre, dass Haltorn sein Haus bei Vollmond verlassen hatte. Der Nachtwächter sah ihn auf einer Anhöhe im Schein des Mondes, wie er sich krümmte, seine Gestalt endgültig veränderte und Laute hervorbrachte, die weder Mensch noch Tier von sich geben können. Dann rannte er in die Wildnis und wart nicht mehr gesehen. Seither nennt man ihn nur noch das schwarze Tier und erzählt sich, es zerfleische bei Vollmond die Lebenden. Ich glaubte die Spur sei hier nun für immer erkaltet, als ich noch etwas anderes erfuhr. Ein seltsamer Reisender, der mit einem unbekannten Akzent sprach, war im Gasthaus eingekehrt. Er gab sich als Priester aus aber verriet eigentlich kaum etwas von sich, außer, dass er den Schatz seines Tempels wiederbeschaffen wolle, der aus dunklen Münzen bestehe! Ich durchsuche den nun verlassenen Steinturm meines Freundes, doch finde die Münze nicht. Ich erkenne, dass hier vor mir bereits jemand herumgewühlt hat und muss befürchten, dass er im Vergleich zu mir fündig war. Verflucht! Weiter höre ich, der Fremde habe sich nach dem Weg nach Waldbrutbucht erkundigt. Die Beschreibung seines Amuletts, das er an einer Kette um den Hals trug, deckt sich mit der Beschreibung der Prägung der schwarzen Münze. Nun gut, nun weiß ich, wonach ich Ausschau halten muss.

Post Scriptum: Obwohl ich eigentlich kaum mit meinem Reisebericht zufrieden bin, da so vieles noch fehlt, fällt mir auf, dass ich im Groben bereits einen Rundgang von Waldbrutbucht aus über die ganze Landkarte verfasst habe, der nun wieder Richtung Waldbrutbucht endet – vorerst!

Der alte Fluss

Einen richtigen Namen hat er eigentlich kaum, unser alter Fluss, der sich blauen Lebensadern gleich durch die ganze Welt seinen Weg vor vielen Jahren gebahnt hat. Er trägt seit jeher nur den Namen alter Fluss. Der Orientierung halber verständigt man sich über seine größten Flussabschnitte mit Hilfe auffälliger oder bekannter Landmarken, sodass man weiß, von welchem Teil der Welt die Rede ist. Am geläufigsten sind die Abschnitte „am großen Steinbogen" im Westen, „im Canyon" und „im Walde nahe Burg" eher mittig und „Brachenaue" weiter im Süden, wo der große Fluss Teil des Nebels und des Meeres wird. Ich habe mich umgehört und nehme die Verfolgung des seltsamen Fremden auf, der ja nach Waldbrutbucht wollte. Ich bin mir sicher, dass es sich keineswegs um eine falsche Fährte handelt, sondern er sich wirklich nicht gut auskennt und daher nach dem Weg fragen musste. Ich denke ein jeder hat ihm geraten durch Brachenaue Richtung Canyon zu reisen, um wohl behalten nach Waldbrutbucht zu gelangen. So habe auch ich diesen Weg eingeschlagen. Doch es holt mich der Alltag ein und ich fürchte der Vorsprung des Fremden ist zu groß. In Brachenaue ist nämlich Krieg ausgebrochen. Die Ritter von der Flusswacht bekriegen sich mit einigen Troglodyten, die aus den Höhlen im Canyon heraus durch das Umland pirschen. Den Fremden hat niemand hier durchkommen sehen und die tapferen Ritter allein lassen, erscheint mir auch nicht richtig, zumal am nächsten Morgen die entscheidende Schlacht bevor steht. Verdammt! Ich habe beschlossen mich ins Zeug zu legen und mit ihnen zu kämpfen, denn zurück zu gehen, würde die Spur endgültig erkalten lassen und ich habe den törichten Sohn eines alten Waffenbruders unter den Rittern getroffen. Wirklich Rücken an Rücken gekämpft hatte ich länger nicht aber irgendein Wahnsinn in mir brannte darauf, es noch einmal zu tun und den jungen Rittern zu zeigen, wie man zuschlägt. Während wir am Lagerfeuer hockten und ich die jungen

Krieger sah, kam mir die Erinnerung an meine erste große Schlacht: Damals wurde Burg belagert und am nächsten Morgen fand die entscheidende Schlacht statt. Am Vorabend sang ich am Lagerfeuer Loblieder auf unseren damals noch jungen König Baltus von Burg und spottete über die Angreifer, während ich den Krug in einem Zug leerte. Ich ging dann im Hornturm zu Bett, um bei Sonnenaufgang die Armee der Angreifer zu zerschmettern. Doch dann fing es an. Ich konnte nicht einschlafen und irgendwie kühlte es auch nicht ab. Als die ersten Strahlen der Sonne durch die Wolken brachen, lag ich übermüdet und schweißgebadet in meinem Feldbett. Die Sonne zeigte sich an diesem Tag wie ein gewaltiger Feuerball und jeder wusste, es wird heute sehr heiß werden. Dann erschallte das Signal zum Aufbruch. Der Ausguck hatte die Truppen des Feindes gesichtet und für ein Gebet oder Frühstück war keine Zeit. Wir legten hastig unsere Harnische an, setzten die Helme auf und griffen unsere Waffen. Dann zogen wir vor die Mauern. Ich marschierte in der ersten Schlachtreihe und machte mir so seltsame Gedanken, wie: Ob es den leicht bekleideten Schützen, die mit ihren Bögen hinten bleiben, auch so warm ist? Mein Hintermann trat mir aus Versehen in die Hacken, als wir stoppten. Erst jetzt wurde mir bewusst, dass es gar kein Zurück mehr gibt. Unter meinem Harnisch scheuerte der Staub, der sich mit meinem Schweiß vermischte. Die Sonne war nun am Himmel erstarkt und ich fühlte mich, als würde ich unter meinem Helm gekocht. Ich sah vor mir Leichenreste, zertrümmertes Kriegsgerät und überall lag der Geruch von Tod und Verwesung in der Luft, der bei dieser Hitze besonders unerträglich war – Das unrühmliche Ende der letzten Schlacht. Wir standen eine Zeit lang still und es wurde immer heißer. Dann spürten wir, wie die Erde bebte und mit einem Mal brachen die Horden der Wilden aus dem Wald hervor und rannten wie getrieben vorwärts. Flink sprangen sie auf uns zu, sie schienen die Hitze nicht zu spüren. Der Geruch von Tod machte uns das Atmen fast unmöglich. Sie schien all das nur noch wütender zu machen. Sie kamen schnell näher und wirkten wie eine Masse der Vernichtung, bestehend aus Fleisch, Zähnen und Hass, die einfach über uns hinwegrollen wird. Jetzt waren sie fast da und wir standen immer noch still. Dann kam der Befehl: „Bogenschützen!" Ein Pfeilhagel ging auf sie nieder, ohne Wirkung. Der zweite Befehl: „Schilde!" Mein Hintermann schütze mich mit seinem Schild und wir hörten, wie die Feinde ihre Wurfspieße schleuderten. Einige haben den Schild durchschlagen.

Ich konnte hinter dem verdammten Schild nichts sehen und die feindliche Horde musste bald hier sein! Dann kam der dritte Befehl: „Brecht ihre Reihen… Jetzt!" Das war ich. Mein Hintermann zog sein Kurzschwert und sagte: „Sei gesegnet, Freund". Ich tauchte unter seinem Schild hervor und schwang meine Axt, während ich auf die Wilden zu rannte, die nun bis auf wenige Schritte heran waren. Alles krachte. In mir, um mich herum, einfach überall. Ich habe vergessen, was dann passierte. Es gab nur noch das Zerhacken von Fleisch, das Brechen von Knochen, Schmerz und Wut. Als ich eine vertraute Stimme hörte, die laut „Sieg!" über das Schlachtfeld brüllte, öffnete ich die Augen und merkte, dass ich immer noch auf einen Toten einschlug. Ich versetze ihm einen letzten Hieb und sank auf die Knie. Mein ganzer Körper schwitzte und blutete wie nie zuvor. Alles tat weh und mein Harnisch war völlig zerschlagen. Die ersten Flugechsen landeten, um sich an Toten und Verwundeten zu laben. Kein Angreifer stand mehr aufrecht und weniger als die Hälfte von uns lebte noch. Fortan zogen sich die Wilden sich zurück und gaben die Belagerung von Burg bis heute auf. Nicht zuletzt ist dies dem Blutfrieden zu verdanken, den König Baltus kurz darauf mit den Stammesfürsten der Wilden schließen konnte. Nun, heute bin ich ausgeruht erwacht und gehe das Ganze mit einer abgebrühten Routine an. Zugegeben jedoch längst nicht mehr aus der ersten Schlachtreihe und eher mit einer Kommandoaufgabe betraut, da mein Vorgänger vor einigen Stunden seinen Verletzungen erlag. Die Sonne ist nun aufgegangen und die Schlacht wird beginnen, ich schieße meine Notizen eilig.

Der Canyon

Ich bin mir vollkommen sicher, den Hergang einer Schlacht genügend beschrieben zu haben, sodass einem jedem klar sein sollte, dass der bewaffnete Kampf kein Vergnügen ist. Noch einmal darauf eingehen will ich, um zu berichten, dass die Schlacht von Brachenaue nicht gut ausging. Wir stritten erbittert bis in die Abendstunden, doch ernteten beide Seiten nur Verluste. Auch ich wurde verwundet und kann nicht mehr richtig laufen. Das hatte gerade noch gefehlt! Ich verabschiede mich von dem Gedanken, die Spur des Fremden jemals wieder aufzunehmen. Nachdem ich drei Tage lang außer Gefecht war, ordne ich an, mich auf einer hölzernen Trage in das Gebiet der Troglodyten zu bringen. Erst

weigern die Ritter sich, dann jedoch willigen sie ein. Sie tragen mich entlang des Flusses bis in den Canyon hinein. Kleine Steinhaufen mit Tierschädeln darauf verraten, dass wir nun das Gebiet der Troglodyten erreicht haben. Dass ich nicht richtig laufen kann, müssen die Troglodyten nicht wissen. Für sie zählt mehr oder weniger: Der Mann wird auf Holz und Fellen getragen, er muss ein Anführer sein, der das Laufen nicht nötig hat, und somit ist er lebend eine wichtige Kriegsbeute. Es dauert nicht lange, da nähern sich die Troglodyten und ich rufe laut das guttural klingende Wort für „Reden" in ihrer Ursprache, das ich einst von meinem Lehrmeister als Beleidigung vernahm, weil ich mich in meinen Rhetorikübungen nicht besonders machte und stattdessen lieber sinistere Formeln interessant fand. Ich hebe einen Knochen mit beiden Händen in die Höhe und zerbreche ihn über mir. Ein altes Zeichen, das einem Mann das Stimmrecht verleiht. Sie verstehen die Botschaft und bringen mich und meine Träger zu ihrem Häuptling. Sie bringen uns tiefer in den Canyon und überall sind Trophäen aus Knochen aufgestellt, die Wände sind mit Runen und Mustern aus Erdfarben bemalt. Hier und dort brennt ein Lagerfeuer und die Felle von erlegten Tieren hängen an hölzernen Gestängen. Essen wird zubereitet, das zugegebener Maßen weit besser riecht, als das Essen in manch einer Taverne. Der Häuptling ist ein junger Brocken von einem Mann, dessen Muskeln für drei Männer genügen. Neugierig mustert er mich von seinem Knochenthron aus, nachdem ich in seine Höhle gebracht wurde, in der viele Felle liegen und duftende Kräuter in einer Schale aus Stein verbrennen. Er regt sich kaum, aber sein Blick ist hellwach. Er begreift sofort, dass ich ohne Hilfe nicht laufen könnte aber hält seinen Spott zurück. Er hört mich an und erstaunlich schnell ist er bereit Frieden zu schließen. Seine einzige Bedingung: Die Goldsucher, die in einer für die Troglodyten heiligen Grotte schürfen wollten, müssen gegen ihn im Zweikampf antreten. Ich willige ein, denn ich bin mir sicher, dass die besagten Goldsucher die Ritter angelogen haben, was als Hochverrat zählt, und somit gewissermaßen den Krieg angezettelt haben. Schon am Abend findet der Kampf statt. Zwei von ihnen treten tatsächlich gegen den Häuptling an, der Dritte wollte aus Angst fliehen und ist bei seiner Flucht im Fluss ertrunken. Der Kampf war schnell und eindeutig entschieden. Nun herrscht wieder Frieden am Fuße des Canyons.

Das dunkle Gemäuer

Ich verlieb noch einige Tage im Feldlager, bis ich endlich wieder laufen konnte. Anstatt dem Fremden weiter zu folgen, beschließe ich etwas anderes. Ich will herausbekommen, woher er gekommen ist. Also reise ich wieder nach Süden, bis zu einem Ort, der als das dunkle Gemäuer bekannt ist. Das dunkle Gemäuer ist eine uralte Ruine, die vielleicht einst als Mausoleum diente, in der sich nun aber die Fledul eingenistet haben. Zahlreiche Gerüchte über Erscheinungen und Heimsuchungen und natürlich über die Fledul selbst machen die Runde und kaum jemand wagt sich dorthin, der selbst kein Fledul ist. Ich nehme ein zurückgelassenes Kanu und paddle nachdenklich flussabwärts, bis ich das dunkle Gemäuer bei Sonnenuntergang erreiche. Ich ziehe mein Kanu an Land und blicke auf das massive dunkle Gemäuer, das unwirklich aus dem Grenzgebiet von Uferschlamm und Ödland ragt. Irgendwo hier muss der südlichste Punkt der bekannten Welt sein! Ich nähere mich dem großen Tor, das ebenfalls aus dunklem Gestein besteht und in das zahlreiche alte Runen und dämonische Fratzen hineingemeißelt wurden, was den Anblick des für Menschen um einiges zu groß wirkenden Tores noch gruseliger macht, da diese so lebensecht wirken, dass man ihre durchdringenden Blicke spüren kann. Auch die wenigen schmalen, spitz zulaufenden Rundbogenfenster sind aus einem dunklen Glasstein, sodass sie

praktisch kein Licht ins Innere lassen. Das Tor ist nicht verschlossen und vor mir liegt ein weite Halle. Der Boden besteht auch aus dunklen Steinplatten und die hohe Decke ist über den zahlreichen Bögen nur schemenhaft zu erkennen. In den vielen Alkoven oder auf einigen Podesten und dunklen Steinblöcken flacken unzählige Kerzen geduldig. Im flackernden Kerzenschein wirken die grimmigen Statuen noch unheimlicher – und wer sich nicht von den Fratzen im Eingangstor angestarrt fühlte, dem wird spätestens jetzt mulmig. Man kann förmlich spüren, dass etwas uraltes präsent ist aber auch zugleich nicht. Es ist kein Geräusch zu vernehmen. Bevor ich ins Innere gehe, will ich kurz erwähnen: Dieses dunkle Gestein kommt eigentlich nicht in unserer Welt vor und das dunkle Gemäuer taucht in den ältesten Überlieferungen nicht auf. Eine Legende besagt aber, dass der Streit der drei Geister den Himmel für einen Moment aufgerissen hat und das dunkle Gemäuer aus dem Nachhimmel und wenn nicht sogar aus dem Äther selbst gefallen sei und seither hier steht. Der sinistere Turm an der Westküste hat übrigens die gleiche Legende und ist zweifelsohne auch von der gleichen Machart. Man munkelt weiter ein Zauberer von unvorstellbarer Macht habe das dunkle Gemäuer als Mausoleum errichtet und dann in den Äther schweben lassen und er ruhe auch nach dem Absturz noch immer hier. Wie ein Mausoleum sieht das alles hier definitiv aus und die fliegenden Brocken führen ja uns allen vor Augen, dass es Kräfte gibt, die dies vielleicht möglich machen. Doch ich muss gestehen, selbst ich, ein erfahrener Akademiker, vermag dies allenfalls zu beobachten, ohne meinen Verstand zu verlieren. Derweil gehe ich die Treppe am Ende der Halle hinunter. Die Steinsärge, in denen die Fledul ruhen, oder auch die Stangen, an denen sie kopfüber hängen, um auszuruhen, sind leer. Wo stecken sie denn nur? Es wird nicht weniger gruselig, doch meine Neugier ist geweckt. Ich gehe vorsichtig weiter. Nicht wie ein Dieb, jedoch auch nicht zu offensichtlich. Schließlich erreiche ich einen Tunnel, der auf Grund seiner Beschaffenheit verrät, dass ich das dunkle Gemäuer verlasse und mich nun in der Unterwelt befinde.

Die Unterwelt

Ich setze meinen Weg fort und durchschreite die Unterwelt in Richtung Nordosten, da mich diese Richtung ins Landesinnere führt, wenn ich mich nicht irre. Ich durchschreite große Kavernen aus zerklüftetem Gestein, dann wieder schmale Tunnel. Ich sehe zerklüftete Felsformationen wie auch solche, die Tropfsteinen ähneln oder wieder andere, die auf Grund ihrer Beschaffenheit zeigen, dass der große Wurm sie gegraben hat. Endlich! Ich entdecke eine Wegrune, die ich zweifelsohne den Fledul zuordnen kann. Ich folge der Rune, denn auf gut Glück weiter in die Unterwelt vorzudringen ist keinem zu raten, der auch lebend wieder hinaus gelangen möchte. Es wird wärmer und eine Steinbrücke führt über einen Strom Lava, der von rechts her fließt, was ungefähr Osten entspricht, falls ich meine Orientierung noch habe. Es würde Sinn ergeben, denn an der Oberwelt müsste hier das Land der fließenden Glut sein. Am anderen Ende der Steinbrücke erkenne ich die Fledul. Sie sind alle hier, summen seltsame Klagelaute und Beschwörungen, stehen dabei auf der Stelle aber kreisen geschmeidig ihre Oberkörper und Köpfe. Sie bilden einen Kreis um einen Steinblock, auf dem ihre alte Königin liegt. Das ist ein Begräbnisritual! Darum sind sie alle hier. Ich verweile hier und wohne demütigst aus der Entfernung bei. Ich bin Königin Almurial einst zu Lebzeiten begegnet, mein Mitgefühl ist echt. Als das Ritual endet, drehen sich alle in meine Richtung und es

erblicken mich dutzende der im Halbdunklen schummrig glühenden Fledulaugen. Sie nähern sich ruhig und friedlich, allen voran eine junge Fledul, gleichermaßen stolz wie von Trauer erfüllt. Ihre Augen glühen grünlich und es entgleitet ihr eine Träne, als sie sich vorstellt: Almurial-lin, die neue Königin des Stammes. Ich erkläre mich und bin verblüfft, als sie mir sagt, ihre Wachen hätten bestätigt, was ich sage. Welche Wachen denn? Ich will es gar nicht wissen. Gleich erhalte ich einen Auftrag, nämlich in Burg zu verkünden, dass die Fledul eine neue Königin haben. Dies werde ich tun. Meine Reise war übrigens erfolgreich und nicht erfolgreich. Der Fremde, den ich eigentlich suche, war in der Tat hier! Er habe enormes Interesse an dem dunklen Gestein gehabt, sei dann unerwartet aufgebrochen. Einige Tage später sei Königin Almurial schwer krank geworden. Woher der Fremde gekommen war, konnte mir aber niemand sagen. Da sie mir aber sagten, sie haben ihn in der Unterwelt aufgegriffen und er habe sich als Forscher ausgegeben, war mir klar, er muss Richtung aus Moruldun gekommen sein, jedoch reiste er durch die Unterwelt. Wann auch immer ich ihm begegnen werde, er verfolgt sein Ziel und kam lebend hier durch, was ihn zu einem zähen, listenreichen und wahrscheinlich auch starken Gegner macht! Ich verabschiede mich und reise weiter durch schmale Tunnel, große Höhlen und uralte Gänge. Einige von ihnen finster, wieder andere erleuchtet von Lavaströmen. Ein weiteres Wunder, das Worte eigentlich nicht darzustellen vermögen!

Am Ende der Welt

Welch ein Widerspruch! Obwohl ich dieses Buch schreibe, was ja nunmehr zum einen Reisebericht und zum anderen Tagebuch ist, habe ich die Tage nicht gezählt. Ich bin mir sicher, längst nahe bei Moruldun zu sein und wundere mich, warum ich noch nicht auf die Elementare treffe. Stattdessen finde ich unerwartet einen Tunnel, der nach oben führt. Es gibt eine Abzweigung in eine Höhle, aus der ich flackerndes Licht sehe und Rauch rieche. Diese Höhle ist offenbar bewohnt. Ich betrete sie. Hinter dem Lagerfeuer, auf dem eine große Haxe auf einem Holzspieß gebraten wird, erkenne ich etwas oder besser gesagt jemanden. Zwischen dem Feuer und der runenbemalten Rückwand nähert sich eine große Gestalt, unter deren Kapuze Augen in der Farbe

von Lava glühen. Ich erkenne ebenfalls feurige Adern an Händen und Unterarmen und als die Gestalt ihre Kapuze aus schwerem Stoff abnimmt, schaue ich schließlich in das Gesicht eines Elementars, der mich freundlich aber bestimmt mustert. Er erklärt mir, dass ich mich weit südöstlich befinde und Moruldun viele Tage nördlich liegt. Er berichtet mir von Lava, die Wasserfällen gleich in die Tiefe rinnt und Abgründen, die bis in unbekannte Tiefen führen. Zudem schleiche ein Ungeheuer hier herum, dem man nicht ohne eine gut bewaffnete Gruppe begegnen sollte. Der Beschreibung nach kann es sich um ein Scheusal handeln, einen Dreck- und Feuerdämon, dem ich nun nicht begegnen will (und eigentlich auch sonst nicht). Er stellt sich als Nushanak vor und erklärt, er sei hier schon länger für sich und rate mir, lieber an der Oberfläche weiterzureisen. Die wohnlich eingerichtete Höhle macht seine Geschichte glaubhaft. Er gibt mir etwas von seinem Braten ab, lässt mich eine Weile ruhen und hat großes Interesse einige Gegenstände zu tauschen. Aber ich kann ihm kaum etwas anbieten, das ich entbehren oder er gebrauchen kann. Er weiß viel über die Schmiedekunst und fragt eher scherzhaft aber mit einem Hauch Ernst gemischt, ob die Menschen sich noch immer daran versuchen. Wir fachsimpeln eine Weile und kommen nicht umher, unser Wissen über den legendären Geomog Erdformer auszutauschen, der ja vom Volk der Elementare stammte. Als ich mich später dann nach dem Fremden erkundige, lande ich einen Treffer. Er habe ihn zwar nicht gesehen, aber vor einiger Zeit seien ein paar Zaubertränke gestohlen worden und es gab eine Spur von der Oberwelt Richtung Begräbnisstätte der Fledul. Das muss der Fremde gewesen sein! Ich breche auf, gehe weiter nach oben und ich sehe Tageslicht! Es ist Mittag, die Sonne brennt und nördlich erstreckt sich das Land der fließenden Glut. Die gewaltigen Knochen der Riesenechse erheben sich weit in der Ferne und im Süden rauscht das Meer. Im Osten erkenne ich die alten Ruinen am Ende der Welt. In grauer Vorzeit gab es hier eine große Festung, von der aber nur Ruinen übrig sind. Ein einsamer Ort, allenfalls ein staubiges Versteck, für all jene, die nicht gefunden werden wollen, Monstren oder Schurken. Augenblick! Kann der Fremde von hier gekommen sein? Ich vergesse den Gedanken bis nach Moruldun zu reisen endgültig und mache mich auf zu den Ruinen am Ende der Welt. Welche prächtige Festung muss dies einst gewesen sein. Die Mauern erstrecken sich bis ins Meer und trotzen der Brandung noch heute. Ich sehe mich um und finde in den Ruinen etwas, das

mir den Atem stocken lässt. Ein Lager, das meiner Einschätzung nach vor einigen Wochen verlassen wurde. Es könnte eines jeden Vagabunden Lager sein, doch ohne Zweifel lagerte hier der besagte Fremde. Hier wurden Menschen geopfert und an eine der alten Steinwände ist mit ihrem Blut das Zeichen geschmiert worden, das der Fremde als Amulett trug und dass auch auf der schwarzen Münze war! Weiter kann ich seine Spur nicht zurückverfolgen, denn hier endet die uns bekannte Welt. Ich erschaffe ein Portal und kehre nach Burg zurück. Ich beschließe nun zu verkünden, dass die Fledul eine neue Königin haben und ordne alle Hinweise. Ich bin unsicher wie ich verbleiben soll. Verfolge ich selbst weiter die Spur oder beginne ich Abenteuerberichte anderer zu sammeln, um irgendwo einen weiteren, vielleicht entscheidenden, Hinweis zu entdecken? Ich blicke auf mein Alter und meine Verletzungen und sollte es für klug halten, letzteres zu tun. Sicher bin ich mir dessen noch nicht.

Post Scriptum: Wir haben in letzter Zeit erschreckend viele neue Herrscher und dass die dunkle Kraft immer stärker wird, bereitet mir Sorge. Ich bin mir sicher, dass die ruhigen Tage vergangen sind und uns ein Zeitalter voller Abenteuer bevorsteht! Mögen sich doch nur tapfere Abenteurer finden, die sich all dem entgegenwerfen werden, nachdem sie meine Werke studiert haben, denn ich stelle fest, gewissermaßen gibt es nun doch einen einerseits guten, wenn auch andererseits allenfalls groben, Überblick über unsere Welt, denn es bleibt eine Tatsachsache, dass noch so unbeschreiblich viel zu berichten ist – Und dies werde ich nachholen, sobald ich Zeit dazu finde!

Die Gruben

Es gibt verschiedene, riesige Gruben, bei denen es sich um endlos tiefe Löcher handelt, von denen man sagt, der große Wurm habe durch sie den Suul und sein Gefolge an die Oberfläche getrieben. Einige von ihnen sind einsame Orte, wieder andere wurden im Laufe der Jahre befestigt, sodass sie entweder als Zugänge zur Unterwelt oder als rituelle Orte genutzt wurden. Südlich der Ruinen befindet sich eine der Gruben, die den Namen „saugende Grube" trägt. Man erzählt sich, wer oder was auch immer zu tief hineingerät, werde bis tief unter die Erde gesaugt, hindurch durch

die Flammen und schlussendlich irgendwo unten aus dem feurigen Grund der Welt in der Äther verschwinden. Im Landstrich der fressenden Bäume gibt es die „Salzzahngrube", die eine unterirdische Verbindung zum Meer darstellt, wo tief unten ein gewaltiges Tentakelwesen von Macht und Weisheit lauern soll, dem verschiedenste Kulte seit je her Opfer darbringen. Östlich der Berge ist die „Ödgrube", um die herum schlichtweg kaum etwas wachsen oder gedeihen mag. Von den Bergen aus betrachtet wirkt die Ödgrube, wie die Stellen im Lehmboden, in die man mit Gewalt einen Stein geschleudert hat, nur eben, dass sie riesig ist und tief in die Unterwelt führt. Alten Legenden zur Folge ist die Ödgrube der Ort, wo der große Wurm sich zum ersten mal ans Werk machte und begann unsere Welt auszuhöhlen. Doch was ich zu berichten gedenke, trug sich nahe der saugenden Grube zu. Ich gebe es ungern zu, doch ich sitze nun vermehrt bei Ingwertee und Kerzenlicht am meinem Tisch aus schwerem Holz, bequem auf einem gemütlichen Stuhl mit weichen Fellen. Ich betrachte meine alten Waffen, die nun meine Wand zieren und sinniere im Kerzenschein über das Leben – und sammle weiterhin Berichte von jungen Abenteurern, die ich hier verwende, um das Bild unserer Welt weiter darzustellen. Seit einer Weile kommt ein Krieger vom Volk der Wilden hierher und berichtet mir von seinen Taten. So will ich berichten, was er mir zugetragen hat. Dies ist die Geschichte von Gwanthur Narbenhand vom Clan der Wildmähnen. Seit vielen Tagen reiste er mit einer Karawane, um ihnen Schutz zu bieten, wofür er gebratenes Fleisch und Goldstücke erhielt. Der muskelbepackte Hüne erzählte mit schaurig gelassener Stimme, während er in das Feuer meines Kamins starrte: »So zog ich als Wächter mit dieser Karawane zwischen Burg und den Ruinen hin und her. Ein Krieger, der seinen Kriegshammer ewig nicht geschwungen hatte. So gut wie nie passierte etwas. Nur mein Bauch wurde fetter und an manchen Tagen hatte ich meine Waffen nicht einmal mehr bei mir, sondern irgendwo auf einem der Wagen abgelegt. Eines Abends, als alle schon schliefen, saß ich am Feuer, kratze den Staub aus meinen Sandalen und stellte mir die Frage nach dem Sinn meines Daseins. Ich hatte nicht bemerkt, dass sich etwas genähert hatte. Eine Gestalt, zugleich mitleiderweckend und zugleich bedrohlich wirkend, stand plötzlich im Schein des Feuers. Ein Fremder, der mit seltsamen Akzent sprach. Er säuselte einfach drauflos und überzeugte mich, dass dies kein Leben für einen Krieger sei. Ich

sollte doch endlich wieder meinen Hammer schwingen, rauben und plündern! Am besten gleich jetzt. Ich musste dabei auf sein Amulett starren, das ein runzeliges Gesicht mit einem großen Mund zeigte, und konnte meinen Blick nicht mehr abwenden. Wie in Trance lauschte ich den vergifteten Worten und merkte, dass ich bereits meinen Hammer gepackt und in die Höhe gerissen hatte. Zu meinen Füßen schlief Kumelia, das Weib des Karawanenführers. Der Fremde stand hinter mir und säuselte weiter und weiter, dass ich doch endlich zuschlagen soll. Als ich am Horizont erblickte, dass die Sonne zu einem neuen Tag bereit war, tat ich es. Mein Hammer raste herab – allerdings aus der Drehung heraus hinter mich und zerschmetterte den Schädel des Fremden! Er sackte leblos zusammen und der Bann war gebrochen. Alle anderen schliefen noch immer und der neue Tag war fast da. Irgendwie hatte ich das Gefühl, er sieht mich immer noch an, obwohl nur noch die Hälfte seines Gesichts zu erkennen war. Im Tode noch listenreicher als im Leben. Ich griff den widerlichen Körper und ging zum Rande der nahegelegenen saugenden Grube, die die Leute hier auch „Endlosfall" nennen. Im Angesicht der Morgendämmerung hob ich ihn mit beiden Armen über meinen Kopf, trat an das alte Mauerwerk des Grubenrandes heran, konzentrierte all meine Kraft und schleuderte ihn hinab. Mein Schrei begleitete seinen Weg ins Nichts. Ich kehrte zum Lager zurück, weckte unseren Karawanenführer, nahm meinen Hammer und ging fort. Ich erzählte ihm weder was geschehen war, noch warum ich ging. Doch nun kenne ich die verborgenen Gefahren und werde mich ihnen entgegenstellen solange mein Herz schlägt. Seither habe ich schon wieder einiges erlebt und viele Monstren niedergemacht. Für jedes von ihnen habe ich eine Rune auf meinen Hammer graviert. Vielleicht werde ich ihn an meine Söhne weiterreichen, vielleicht wird er eines Tages ein Schatz, den man bei meinen Überresten findet.« Die Geschichte war so unfassbar episch, dass ich zugeben muss, der Hüne kämpft nicht nur wie die Naturgewalten selbst, er spricht auch mit der Seele eines Poeten. Ich bin mir ziemlich sicher, dass das Schicksal den Fremden, den ich nun so lange vergebens suchte, an einen Helden geraten ließ, der seiner Teufelei entrinnen konnte und Gerechtigkeit gegen ihn übte! Dennoch gilt meine Sorge weiterhin der Dunklen Kraft und auch was ich in manchen Nächten am Himmel beobachte, bereitet mir Sorge! Ich kann es kaum erwarten, weitere Berichte von Abenteuern und Helden zu lesen, die Heldentaten bis in alle

Ewigkeit leben lassen, die Seiten dieses Buches weiter füllen und mir gestatten, die Geschichte unserer Welt fortzuschreiben!

Post Scriptum: Erneut Eile! Es klopft an meiner Tür und siehe da: Einer Gruppe von Abenteurern, die mir berichten wollen.

Tief im Wald

Zugegebener Maßen hat es eine Weile gedauert, bis ich mich wieder an meine Schriftrollen gewagt habe. Ich verbrachte viel Zeit auf den Märkten und in den Tavernen und es war mir eine Freude zu sehen wie der Schmied die Esse schürt und die Händler ihre Waren anpreisen, während Gaukler Musik und Spiel präsentieren. Auch die kleinen Orakel und Hehlereien in den schmalen Gassen genoss ich, sah sogar über den ein oder anderen kleinen Diebstahl hinweg. Nun bin ich zurück in meinem Skriptorium und ordne, was mir berichtet wurde. Noch immer bin ich erstaunt, dass dieser Barbar mit der Seele eines Poeten sprach und es vermochte diesen seltsamen Fremden zur Strecke zu bringen. Die übrigen Berichte handelten von Kämpfen gegen Monstren, Erkundungen uralter Verliese und Ruinen, einsamen Orten in den Wäldern und Kämpfen gegen finstere Zauberer. Doch siehe da, einer dieser Berichte, die mir übrigens wieder vor Augen führten wie erfüllend das Leben des einfachen Abenteurers sein kann, erweckte meine besondere Neugier. Ich packe ein weiteres Mal meine Ausrüstung zusammen, lösche das Licht der Kerzen, die in dem geschmiedeten Kandelaber auf meinem Tisch aus schwerem Holz flackerten, werfe einen letzten Blick in meine Stube in dem massiven Steingebäude, die mit Fellen und alten Beutestücken und natürlich Schriftrollen und Büchern gefüllt ist. Als sei es ein Zeichen, leuchtet die Sonne hell hinter meinem Buntglasfenster und lässt das Mosaik prachtvoll erscheinen. Ich schließe die schwere Holztür hinter mir und verlasse Burg Richtung Süden. Nachdem ich eine Weile durch das lichte Wäldchen am Standrand gewandert bin, biege ich nach Osten ab, um durch den alten Felstunnel in die Wildnis zu gelangen, genauer gesagt in das dicht bewaldete Tal jenseits der Berge. Am Eingang des Tunnels betrachte ich die uralten Runen, die zum Schutz für Reisende in das Gestein gemeißelt wurden und werfe dann einen Blick auf die feinen Linien, die ebenfalls dort hineingemeißelt wurden. Sie stellen eine Karte des Tunnels dar.

Eigentlich kenne ich mich aus, aber ein Blick kann nicht schaden, denn ich möchte ja nur ins Tal und nicht in die Unterwelt. Im Schein meiner Fackel erkenne ich Höhlenbilder, die im Laufe der Jahre an die Felswände gemalt wurden. Eines ist gut erhalten und zeigt ein altes Haus, das scheinbar heimgesucht wird, wie die grob gemalten Totenschädel und Gespenster mir verraten. Das Haus ist mein Ziel, denn auch der Abenteuerbericht, der mich hierher lockte, handelte von einem heimgesuchten, alten Haus tief im Wald. Ich gelange schließlich durch den Tunnel aus braunem Fels in das Tal. Dichter Wald begrüßt mich in allen Farben und Geräuschen seiner Flora und Fauna. Ich fülle den Wasserschlauch am Ufer eines kleinen Sees und bahne mir dann meinen Weg tiefer in den Wald, zwischen gewaltigen Stämmen der hohen Bäume hindurch, unter riesigen Wurzeln und Farnen her, bis es ein wenig lichter wird. Ich blicke auf einige Bruchsteine, von denen die meisten moosüberwuchert sind. Die Lage lässt den Grundriss eines Hauses erkennen, das vor langer Zeit eingestürzt ist. Ich bin an meinem Ziel angelangt, beobachte eine Weile, doch nehme nur den Gesang der Vögel wahr und das Summen einer Schaar großer Insekten, die über den Halmen tanzen, die aus einer sumpfigen Pfütze ragen. Ich beginne, die Ruine zu durchsuchen und entdecke eine Treppe, die nach unten führt – Offenbar haben die jungen Abenteurer sie nicht entdeckt oder die unsichtbaren Dämonen haben sie in die Flucht geschlagen, bevor sie die Gelegenheit dazu hatten. Ich betrachte das kleine, aus pechschwarzem Holz geschnitzte Pferd, das sie hier gefunden und mir überlassen hatten, von dem angeblich böse Magie ausgeht. Unsichtbare Dämonen begegnen mir jedenfalls noch nicht. Ich beschließe den Keller zu betreten, doch die Holztür am Ende der Stufen hat sich irgendwie verklemmt. Nachdem ich sie geöffnet habe, was einiges an Kraft kostete, stehe ich in einem unerwartet geräumigen Keller, der knöcheltief mit längst faulig gewordenem Regenwasser vollgelaufen ist. Offenbar war dies das Lager eines Holzfällers, der hier mit seiner Frau lebte. Er war wohl des Schreibens mächtig und machte gute Geschäfte mit den Handwerkern in Burg. Aufschluss darüber gaben mir einige Seiten eines Buches, die noch lesbar waren, weil sie höher in einem Regal noch nicht völlig von Schimmel ruiniert wurden. Weiter enthüllen mir die Überreste des Buches, dass seine Frau wegen des hohen Alters im Sterben lag und er ihr einige Holzfiguren schnitze. Eines Tages fand er einen schwarzen Baum, der seltsam glühte. Er brach einen Ast und

schnitze daraus das Holzpferd. Ich weiß augenblicklich, was ich zu tun habe! Ich bin mir vollkommen sicher, dass es sich um den Finsterbaum handelt und er genau wie alte Legenden berichten, in der Lage ist, die Seelen der Toten zu fangen. Ich breche das Holzpferd entzwei und im selben Augenblick entweicht ihm die Seele der armen Frau. Auch hier vermag ich nichts zu beschreiben, außer dass es unbeschreiblich war! Anstelle unsichtbarer Dämonen erscheinen mir die Geister eines alten Paares, das nun endlich wieder vereint ist und seinen Frieden finden kann. Nun ist es gewiss, den Finsterbaum gibt es wirklich hier irgendwo und seine Macht ist ein weiteres Wunder unserer Welt. Für mich bedeutet dies, mein Buch ist noch lange nicht zu Ende geschrieben und wenn es an der Zeit ist, werde ich es füllen und stets ein wenig Landeskunde ergänzen.

Wenn die Sonne untergeht

Ich lasse den Wald hinter mir und muss eingestehen, dass ich den Finsterbaum nicht entdeckt habe. Nach Burg kehre ich nicht zurück, sondern verlasse das Tal östlich um dann nach Süden abzubiegen. In der Einsamkeit befindet sich eine kleine aber gut befestigte Zitadelle, nahe bei dem tiefen Loch (der Ödgrube, von

der ich bereits sprach), das bis in die tiefsten Gefilde der Unterwelt führt, wenn man nur das Wagnis eingeht, dem kleinen Pfad zu folgen, der sich entlang der Innenwände hinabschlängelt. In der besagten Zitadelle haust ein alter Bekannter, der sich hervorragend mit Seelen und Geistern auskennt. Ich gedenke ihn wegen des zerbrochenen Holzpferdes zu befragen und bin mir sicher, dort nicht nur Antworten, sondern auch einen Tee aus Gewürzen zu erhalten, wie es ihn sonst nicht gibt. Nur will ich diesmal darauf achten, dass er nicht zu stark ist und mir nicht wie das letzte Mal seltsame Visionen zu Teil werden lässt. Doch bis dahin ist es noch eine Weile. Ich gehe unter den Knochen einer riesigen Echse hindurch, die so groß sind, dass ein Haus im Brustkorb stehen könnte. Seit einer Ewigkeit schlummern diese Knochen hier regungslos und ich fühle mich von einer mystischen Aura und Ehrfurcht erfüllt, als ich hindurchgehe. Obgleich der riesige Schädel leer ist, habe ich das Gefühl, er blickt mir träge mit den schwarzen Augenhöhlen hinterher, ähnlich einem Raubtier, das ruht und überlegt, ob es die kleine Beute schnappen soll oder doch lieber eine Weile betrachtet. Ich komme gut voran und die Sonne wird gleich hinter dem Waldesrand versinken. Doch was ist das? Rauch steigt auf und die Zitadelle scheint in keinem guten Zustand mehr zu sein. Tobt eine Schlacht? Ich spute mich, um aber festzustellen, dass ich die Schlacht verpasst habe. Die Zitadelle wurde gebrandschatzt und als ich sie betrete und mich umsehe, erblicke ich Berge von Schädeln. Hier und da brennt es noch. So langsam macht sich die Trauer um meinen Freund breit, den ich unter den Gefallenen vermute. Ich blicke durch das zerstörte Tor und empfinde den epischen Sonnenuntergang als würdige Atmosphäre für das Ende einer Schlacht. In der Ferne erblicke ich große Aasvögel über der dunklen Silhouette des Waldes, die hier ein Festmahl erahnen, und die Sonne versinkt weiter. Dies ist der raue Alltag in der Welt von Runen und Knochen und wäre ich nur in der Lage, diesen Anblick einzufangen, so würde er den Einband dieses Buches zieren. Als ich mich wieder besinne, merke ich, dass die Stücke des Holzpferds sich seltsam warm anfühlen, von schummrigem grünem Leuchtern umgeben sind und dann eiskalt werden. Natürlich! Sie haben eine Seele in sich aufgenommen, denn Verstorbene gibt es hier genug. Ob die Seele meines Freundes den Weg zu mir gefunden hat? Ich wage es und suche beisammen, was ich für eine Seance benötige. Ich warte, bis es dunkel wird und beginne die Seele zu beschwören. In einem

großen Kreis aus Salz murmle ich finstere Dinge in meinen Bart, während ich über dem zerbrochenen Holzpferd gestikuliere, das im Mittelpunkt des Kreises in einem Haufen blutiger Knochen liegt. Die Beschwörung kostet mich unfassbar viel Kraft und als der Mond am hellsten leuchtet, sinke ich erschöpft auf die Knie, hebe meinen Blick und erkenne zwei schemenhafte, blassgrün leuchtende Gestalten. Die eine ist ein Stammeskrieger aus der Gegend und die andere ist in der Tat mein alter Freund. Es gelingt mir nicht mit ihnen zu sprechen und ich muss mit ansehen wie ihre Abbilder zu grünen Funken zerbröseln, die der laue Nachtwind rasch zerstreut.

Der Lauf der Dinge

Diese Nacht fühlt sich kälter an als gewöhnlich aber ich beschließe eine Weile in der zerstörten Zitadelle zu bleiben und den Gefallenen zu gedenken. Ich erinnere mich, dass die barbarischen Stämme hier schon immer lebten und den Bau der Zitadelle als Grund befanden, dass hier im Ödland kaum etwas gedeihen will. Nur einige Tagesmärsche östlich wäre das Land wieder fruchtbar und dicht bewaldet aber sie gaben ihr Land nie auf und das Leben hier machte sie brutal und zäh – Und nun haben sie dieses Übel aus Holz, Stein und Eisen niedergemacht. Ich belasse es dabei und rolle mich in meine Kutte ein. Während ich am Feuer hocke, denke ich über etwas nach, dass ich in einer Taverne aufschnappte. Wenn die Sonne das Kind der Glut ist, wer ist dann der Vater? Kann es der Schatten gewesen sein? Und ist dies der Grund, weshalb es die Nacht gibt? Ganz erstaunlich, welche Gedanken die einfachsten Situationen hervorbringen können. Augenblicklich werde ich aus meinen Gedanken gerissen und finde mich in einer weniger einfachen Situation wieder. Einige der Stammeskrieger sind zurückgekehrt und konfrontieren mich. Ich bin nicht abgeneigt gegen sie zu kämpfen, zugleich sehe ich ihren Standpunkt. Sie erkennen leicht, dass ich nicht zur Zitadelle gehöre und warnen mich sogar, dass dies ein böser Ort sei, den sie zerstört haben, und an dem es nicht gut sei zu lagern. Vielleicht haben sie sogar in gewisser Weise Recht. Als einer von ihnen aber sagt, er habe den Zauberer erschlagen, der hier am Werk gewesen sei, ist es vorbei. Im Schein der Flammen werfe ich meine Kutte ab, während ich mich aufrichte und mit aller Gewalt einer Feuerball schleudere!

Er trifft den Stammeskrieger fatal, der meinen Freund erschlug, doch mit den beiden anderen habe ich kein leichtes Spiel. Ich werde verwundet und gehe hart zu Boden. Bevor sie es beenden, halten sie inne. Ein seltsames, kräftiges Knurren hallt von den Zinnen herab. Bevor auch nur irgendwer reagieren kann, springt das schwarze Tier herab! Ein Prankenhieb einem Blitzschlag gleich trifft einen Stammeskrieger, dessen abgetrennter Kopf im hohen Bogen davonfliegt. Der dritte Krieger rennt aus dem Tor in die Nacht. Das schwarze Tier (welches ja einst einer meiner Freunde war und verwandelt wurde) wirft mir einen kurzen Blick zu. Seine roten Augen funkeln gierig und es nimmt die Verfolgung auf. Kurz darauf die Todesschreie eines Stammeskriegers und dann eine stille, kühle Nacht.

Post Scriptum: Ich habe meine Wunden mit heilenden Beschwörungen geschlossen und bei Sonnenaufgang breche ich auf. Welche Abenteuer mögen noch vor mir liegen und die Seiten dieses Buches füllen? Fest steht, ich muss einen Weg finden im Kampfe länger zu bestehen, sonst ist es schneller um mich geschehen, als mir lieb ist. Denn wie kann ich sicher sein, ob mein dunkler Schatten auch beim nächsten mal für mich da sein wird? Ich versuche ich die Spuren des schwarzen Tiers zu verfolgen aber bin völlig erfolglos. Sie verlieren sich weit im Süden. Unterwegs betrachte ich einige Landmarken des Ödlandes, von denen ich jene am eigentümlichsten finde, die aus der Ferne wie Kristalle aussehen aber bei näherer Betrachtung offenbaren, dass es spitze Felsen sind, über die scheinbar rötliches, geschmolzenes Glas geflossen ist, das dann in bizarren Formen ausgehärtet ist. Was ist hier nur geschehen? Welch alchemistischer Wahnsinn vergangener Tage kann das verursacht haben? Ich bin schon fast in Moruldun, meine Vorräte sind aufgebraucht und ich erschaffe ein Portal, um wie gewohnt nach Burg zurückzukehren, nachdem ich den Schlund noch eine Weile aus der Ferne betrachtet habe, der stets geduldig Lava in das Land der Knochen sabbert und, wie es mir vorkommt, einem gewaltigen steinernen Geist gleich wehklagend in die Ferne blickt.

Die alte Gruft

Zurück in Burg sitze ich in einer der zahlreichen, kleinen Tavernen. Es riecht nach Bier, gebratenem Fleisch und die Stimmen der anderen Gäste verwandeln sich zusammen mit der Musik des Spielmanns in ein lautes Gewirr. Die Mahlzeit mit reichlich Fleisch, Gemüse und Brot, die ich bestellt habe, wird prompt serviert und duftet köstlich. Ich sitze an einem rustikalen Tisch in der Ecke nahe beim Kamin, genieße die Wärme und speise genüsslich. Nach einer Weile kommen drei Gestalten an meinen Tisch, die unschwer als Abenteurer zu erkennen sind. Eine junge Fledul, ein Wilder und ein Mensch. Sie sind einigermaßen gerüstet und tragen ordentliche Bewaffnung. Mein Tisch ist der einzige, an dem noch etwas frei ist, und die Gruppe bedankt sich freundlich, als sie sich setzen. Sie bestellen Bier und Eintopf, den sie verschlingen. Sogar die kleine Fledul haut rein, als habe sie noch nie im Leben etwas gegessen. Ihrem Gespräch entnehme ich, dass sie die Karte aus Leder hart erkämpft haben, welche sie auf dem Holztisch ausbreiten. Es sieht wie eine Art Schatzkarte aus. Der Wilde sticht seinen Dolch in die Karte und mokiert, dass sie morgen Mittag dort sein werden, ehe sonst wer vor ihnen ankommt. Ich kenne die Gegend und weiß, dass irgendwo dort die ein oder andere Gruft in den Bergen verborgen ist, in der es wahrscheinlich wirklich etwas zu holen gibt. Es dauert nicht mehr lange und wir stoßen auf ein gemeinsames Abenteuer an, denn ihrer Gruppe fehlt es an einem Beschwörer

und einem ortskundigem Wegführer, was ich beides bin. Am Mittag des nächsten Tages geht es los. Der Himmel ist grau und in der Ferne grollt Donner. Dennoch wagen wir es, denn die Karte ist gut gezeichnet. Bei diesem Wetter geht eigentlich kaum jemand in die Berge, der bei Sinnen ist, und die meisten Tiere suchen einen Unterschlupf, weshalb auch Raubtiere eher in ihren Verstecken ausharren. Und so gelangen wir kurz bevor es dunkel wird auf ein karges Plateau. Zu der einen Seite werden die Berge ziemlich hoch und zu den anderen Seiten erstrecken sich felsige Abhänge. Damit ist die erste Hürde genommen, denn der Aufstieg war nicht einfach. In der Felswand gibt es ein großes Doppeltor aus Stein, auf dem uralte Runen schwach glühen. Lesen kann sie selbst ich nicht, aber mir ist klar, dass sie das Tor verschlossen halten. Ihre Magie lässt zwar nach, was aber nicht bedeutet, dass das Tor sich in den nächsten dreihundert Jahren von allein öffnet. Für gewöhnlich soll ein solches Tor sicherstellen, dass keine wilden Tiere oder Diebe eindringen, aber es gibt oft einen Mechanismus, um es zu öffnen. Nur welchen? Ich betrachte die Runen genauer aber stehe vor einem Rätsel. Ausgerechnet der grobschlächtige Wilde, der gelangweilt seinen Kriegshammer geschultert hat, erkennt, dass eine der Runen aus fünf Strichen besteht und es immer eine Rune gibt, die zwar anders aussieht aber immer aus einem Strich mehr besteht – Und damit habe wir die Lösung! Wenn man mit dem Blick der Rune mit weniger Strichen zu der mit jeweils einem Strich mehr folgt und sich Linien von Rune zu Rune denkt, entsteht das alte Symbol für „Durchgang". Unsere Fledul berührt die Runen in der Reihenfolge, die wir alle für richtig befinden und siehe da, sie leuchten einmal etwas heller auf und kurz darauf erlischt das Glühen völlig. Der Wilde und der Mensch drücken das schwere Steintor auf und wir erblicken einen Gang, der geradewegs unter den Berg führt. Die Luft ist staubig und trocken und an den Fackeln, die in schmiedeeisernen Halterungen an den Wänden angebracht sind, flattern dicke Spinnweben, als ein Luftzug aus der Dunkelheit uns entgegenweht. Wir gelangen in eine uralte Halle, die wohl in den Berg gehauen und dann mit dunklen Steinblöcken ausgemauert wurde. In einige der Steinblöcke sind kunstvolle Reliefs gearbeitet worden, die epische Begegnungen von Rittern und Monstren oder dämonische Wesen und fremdartige Landschaften zeigen. Am Ende der Halle führt eine kleine Treppe zu einem steinernen Thron, der zwischen zwei großen prachtvoll geschmiedeten Feuerschalen steht. In der Mitte des Raumes gibt es

ein ausgemauertes Loch, das einem Brunnen gleicht, doch anstelle von Wasser gibt es darin Goldmünzen, goldene Gefäße, Schmuck, Waffen, Rüstungen und Edelsteine. Um das Loch herum liegen gut ein Duzend Skelette von Kriegen. Ich ahne es und es kommt wie es kommen musste. Wir nähern uns dem Loch voller Schätze und ein rötlicher Nebel kommt aus dem Nichts auf. Dann vernehmen wir Knarren und Scharren, das Rasseln alter Kettenrüstungen und das Klappern der Knochen. Der Nebel hat den Raum knietief gefüllt. Eine Schaar Skelettkrieger erhebt sich und beginnt gnadenlos den Kampf! Ich verbleibe im Hintergrund und wirke, wie es mir von der Gruppe aufgetragen, heilende Beschwörungen. Vor allem der Wilde hat seine Waffe gut gewählt! Sein Kriegshammer kracht mit voller Wucht durch die alten Rüstungen und Knochen. Auch die beiden anderen behalten Dank meiner benevolenten Magie die Oberhand. Als der Kampf vorbei ist, schwindet auch der Nebel wieder. Während meine drei Mitstreiter über die Beute herfallen, sehe ich mir die mumienartige Gestalt auf dem Thron näher an. Ein längst toter Zauberer, dessen Knochengesicht nachdenklich unter der lumpigen Kutte hervorblickt. Einen Augenblick lang habe ich das Gefühl ein Abbild meiner selbst zu sehen, das im Tode noch immer hier über seine Formeln sinniert. Ich schaue nach den anderen und stelle fest, ihnen geht es gut. Die kleine Fledul hat etwas von dem Goldschmuck angelegt, der Mensch hat einen goldenen Helm aufgesetzt und der Wilde hat seinen Hammer gegen eine prachtvolle Streitaxt getauscht. Ich löse vorsichtig den knorrigen Holzstab, auf dessen Ende der Schädel eines Widders befestigt ist, aus den Krallen des Toten. Ich fühle, dass diesem Stab uralte Magie innewohnt und bin mir sicher, ein Zauberding in den Händen zu halten!

Post Scriptum: In der Tat hat sich herausgestellt, dass der Schädelstab die Gewalt meiner Feuerbälle verstärkt, wenn ich ihn im Kampf führe. So habe ich auf meine alten Tage tatsächlich ein Zauberding gewonnen, eines jener Artefakte von denen ich sonst nur in Legenden hörte oder in alten Schriften gelesen habe. In meinen Träumen sehe ich oft die Gruft, aus der ich es habe. In diesen Träumen ist die Gruft noch verschlossen und ich kann ihre dunkle Einsamkeit spüren, überblicke alles von dem steinernen Thorn aus und stelle fest: Der tote Zauberer bin tatsächlich ich selbst.

Es endet nie

Derweil habe ich beschlossen, nach Waldbrutbucht zu reisen, denn wenn ich Hinweise über sinistere und mysteriöse Dinge wie die Traumdeutung oder Seelenernte erhalten möchte, dann am wahrscheinlichsten dort. Hier in Burg finden sich eher Schriftgelehrte und Alchemisten, zu denen ich mich selbst ja zählen muss und daher weiß, ich brauche eher die Hilfe eines Scharlatans, der von Kräutern benebelt in einer ranzigen Hütte Hühnerköpfe und Rattenblut kocht, während er benommen herumtanzt und ein milchiges Getränk anbietet, dessen widerwärtige Inhaltstoffe niemals preisgegeben werden, von dem man im günstigeren Fall nur Bauchkrämpfe bekommt und fürchtet, sich nach dem Genuss in sonst etwas zu verwandeln – Und ich habe da auch schon jemanden im Sinn: Nämlich eine Hexe, um deren Hütte die meisten lieber einen großen Bogen machen; vor allem seit bekannt wurde, dass ihre ehemaligen Liebhaber weit und breit nicht mehr gesehen wurden aber ihre alte Holztruhe sich mit jedem Ehemaligen um eine Kröte mehr füllt. Ich verlasse Burg gen Norden und wandere eine Weile durch den Wald in die Richtung, in der es sumpfiger wird. Gehe dann weiter über die alten Holzstege, die mich zu einem der kleinen Dörfer am Fluss führen, der hier seinen Weg durch das dichte Grün gefunden hat. Ich plane dann mit einer Barke mitzufahren, um über den alten Fluss nach Waldbrutbucht zu kommen. Nach wenigen Tagen erreiche ich eines der Dörfer, schreite über die Stege aus Holz, die ebenso wie die Häuser von massiven Pfählen getragen werden oder direkt an die Bäume gebaut sind. Dieses Dorf ist nahezu eins mit Wald und Fluss, der hier schon recht breit ist und dessen Ufer vom Grün des Waldes verschluckt wurden. Viele Leinen und Netze hängen zum Trocknen aus, auch gefangene Fische hängen an Holzgestellen. Hier und da wird gekocht und viele kleine Lichter lassen eine schummrige Atmosphäre entstehen, während der Tag sich dem Ende neigt. Beim Bootsbauer vernehme ich einen Streit, in den ich hineingerate. Ein Fischer hat die Planken seiner Barke erneuern lassen und der Bootsbauer hat aus den alten Planken eine zweite Barke gebaut. Nun streiten sie darum, welche Barke wem gehört. Sie erkennen in mir einen „Weisen" und ich komme zu dem Schluss, dass keine der beiden Barken eigentlich mehr die des Fischers ist. Was ich eher schmunzelnd kund tat, entfacht den Streit erst richtig und die beiden lassen ihre Säbel sprechen!

Glücklicher Weise gibt der Bootsbauer auf, nachdem er den flinkeren Gegner verfehlte und Kraft seines überzogenen Hiebes ins Wasser platscht. Nun wird es endgültig Abend und ich lausche den Klängen der geisterhaft rhythmischen Musik, die auf fremdartigen Instrumenten gespielt wird, während ich etwas von dem Grog schlürfe, den das Flussvolk trinkt, als sei es klares Wasser. Die Wand hinter dem Tresen der kleinen Spelunke ist mit Netzen und Muscheln dekoriert, darüber sind die Knochen eines großen Fisches, an dessen Nase sich eine Säge befindet. Der Wirt erzählt mir stolz, er habe diesen Sägefisch selbst gefangen, als er noch jung war, und daher habe die Spelunke auch ihren Namen. Ich verbleibe den Abend im „Sägefisch" und komme mit den Dorfbewohnern ins Gespräch. Schlussendlich finde ich jemanden, der am nächsten Morgen nach Waldbrutbucht fährt. Er ist gewillt mich in seiner Barke mitzunehmen, wenn ich gelobe ihm im Falle eines Angriffs beizustehen. Ich willige ein und schon bei Sonnenaufgang beginnt die Fahrt. Das feurige, dunkle Gelb der aufgehenden Sonne spiegelt sich auf der Wasseroberfläche und wir fahren westwärts. Die Ufer sind kaum zu erkennen, der Wald ragt üppig über sie hinaus. Am zweiten Tag der Reise schon werde ich zur Obacht gemahnt. Hier ist der Fluss etwas breiter und vor allem sumpfiger. Viel totes Holz ragt aus dem Wasser. Wir stoßen gegen einen Baumstamm oder irgendetwas unter Wasser. Es gibt einen dumpfen Ruck und der Kapitän der Barke mahnt mich zur vollkommenen Stille. Langsam kriechen fette grüne Tentakel über die Reling und tasten das Deck ab. Offenbar hat ein gigantischer Sumpfoktopus die Barke gestoppt und prüft nun, ob diese essbar ist. Eines der Tentakel, die das Deck abtasten, kommt mir bedrohlich nahe und mir ist klar, werde ich gepackt, reißt es mich in den Fluss. Ich wende all meine Willenskraft auf, um auszuharren. Nach einigen Augenblicken, die mir wie eine Ewigkeit erscheinen, befindet der Sumpfoktopus unsere Barke für ungenießbar und gibt sie wieder frei. Die restlichen Tage der Reise verlaufen fast reibungslos. Ich lerne schaurige Legenden des Flusses kennen. Der Kapitän berichtet mir von Monstren, die nachts vom Ufer an Boote schwimmen und sie ausplündern und die Legende von der einsamen Barke, die hier einst herumtrieb. Sie hatte eine große Kiste mit Erde geladen und die Mannschaft viel einer nach dem anderen einer seltsamen Krankheit zum Opfer. Ich denke, dass solche Geschichten so alt sind wie die Seefahrt selbst aber die gruselige Art des Kapitäns sie zu erzählen, hinterlässt ein wenig

Wirkung, wenn ich nachts Wache halten muss. Nach unserer Ankunft in Waldbruststadt suche ich die Hexe auf. Als ich mich entschließe, ihre Hütte zu betreten, sehen mich einige Bewohner flehend an, es nicht zu tun. Noch seltsamer sind die Blicke, die mich treffen, als ich die Hütte wieder verlasse. Alle halten einen gebührenden Abstand zu mir, was mir ganz recht ist. Denn ich grüble über die Erkenntnis nach, die mir eine Sitzung mir der Hexe zu teil werden ließ. Ich musste auf eine von sieben mit buntem Gewirr bemalten Holzschachteln tippen, die sie vorher mit meinem Blut bespuckt hatte, das sie aus einer Wunde in meiner Hand gesaugt hatte, die sie mir langsam mit einem höllisch scharfen Messerchen zugefügt hatte. Ich will gar nicht wissen, was alles in diesen Schachteln ist und tippe willkürlich auf eine von ihnen. Die Hexe öffnet sie und zu meiner Überraschung enthält sie ein Ei. Die Hexe schlingt das Ei am Stück herunter, woraufhin ihre Augen nach hinten rollen und ich nur noch das Weiße sehe. Sie prophezeit mir nur diesen einen Satz: „Es endet nie, denn die Vergangenheit ist die Zukunft." Dies zu deuten wird mich eine Weile beschäftigen, obgleich mir sofort durch den Kopf schießt, dass ich mir einst selbst eine ähnliche Gruft für mich überlegt hatte und mir diese Mumie erschreckend ähnlich war! Ist es denn möglich? Ich zweifle an meinem Verstand, seinen Grenzen und schließe mein Buch vorerst.