GAERA 2READ

YOK VRSVS PISCIS

IMPRESSUM

Texte
Bernhard (Ursus Piscis) Dittrich

Layout
Christoph (Waylander) Weiß

Covergestaltung
Christian Kennig

creative commons

Caera – eine geheimnisvolle Welt, lange vor unserer Zeit …

Eine Welt, die euch mit ihren fernen Ländern zu Füßen liegt. Himmelhohe Gebirge, dunkle Wälder, reißende Ströme, neblige Sümpfe, sonnendurchglühte Wüsten, dampfende Dschungel, aber auch stürmische Meere sind nur dazu da, um von euch bereist zu werden.

Eine Welt voller Abenteuer, aber auch voller Gefahren liegt vor euch. Reiche Schätze wie Zauberschwerter und Tarnkappen, Heiltränke und Kraftgürtel, dazu Gold und edles Geschmeide könnten euer sein, aber auch grauenhafte Ungeheuer, gefährliche Gegner und tödliche Fallen warten auf euch.Ihr werdet in dunklen Höhlen eure blitzenden Klingen mit blutrünstigen Orks kreuzen, in dichten Wäldern Werwölfe und in finsteren Grüften Vampire jagen. Eure gefiederten Pfeile werden Greifen vom Himmel holen und Goblins durchbohren. Eure Gebete werden eure Gefährten heilen und eure Feinde werden durch eure Zauber zerschmettert werden. Auf Märkten und Basaren werdet ihr mit Halblingen und Gnomen feilschen. Ihr werdet Drachen und Riesen, Fürsten und Bettlern begegnen. Ihr werdet Priester des Lichts in ihren hellen Tempeln ebenso kennen lernen wie Dämonenanbeter in ihren verborgenen, unheiligen Kultstätten. Ihr werdet mit Zwergen in ihren unterirdischen Hallen Met trinken und euch in schäbigen Gasthäusern kleiner Dörfer mit betrunkenen Söldnern prügeln. Ihr werden mit Elfen in ihren Baumstädten Mittsommer feiern und den Liedern ihrer Barden lauschen. Ihr werdet in den Kanälen großer Städte den Dienern des Rattengotts und in schneebedeckten Bergen Trollen nachstellen. Auf den Drachenbooten der Nordmänner werdet ihr die See, auf den Luftschiffen der Magier den Himmel selbst bezwingen.

All diese Abenteuer werdet ihr mit Mut, Kraft und Klugheit, manchmal auch mit Heimlichkeit und List bestehen. Manche von euch werden dabei sterben, aber aus manchen von euch werden die Helden, von denen einst die Legenden Caeras berichten werden.

INHALT

VORWORT 1

EINLEITUNG 2

GESCHICHTEN AUS GAERA 4

Ancyrion....4
Ascheweiten....5
Czuhl....6
Damorra....7
Freie Lande....9
Frostmarr....16
Gilien....18
Hars'Nafur....18
Hellweit....19
Hilos....22
Hirsflaad....22
Jödringen....23
Kait....23
Mardos....24
Narrland....25
Nebelinseln....26
Shan'Zasar....26
Sternenmeer....28
Umbarla-Becken....29
Vandria....29
Wyndland....31

VORWORT

Liebe Leserin, lieber Leser!

Das Büchlein, das ihr in den Händen haltet, soll die Dungeonslayers-Kampagnenwelt "Caera" ein wenig greifbarer machen. In mehreren Dutzend Texten werden euch Szenen aus dem Leben und Treiben der Bewohner "Caeras" zwischen den nördlichen Gefilden Frostmarrs und der sonnendurchglühten Küste Hilos' gezeigt - gleich einem bunten Bilderreigen.

Der Übersichtlichkeit halber sind die Texte alphabetisch nach dem Schauplatz der Szenen geordnet, wobei wir uns an der Liste im "Almanach von Carea" orientierten.

Entstanden sind die die Texte durch die Mithilfe zahlreicher Forums-User, die dankenswerter Weise in einem eigenen Thread ("Caera-2-Go") jeweils drei Stichworte posteten, zu denen ich möglichst rasch (im Sinne von "Standup-Flufftexting") einen kurzen Text verfasste. Ausgangspunkt für das Projekt war übrigens die Lust am Schreiben von "Flufftexten" für mehrere, teils bereits veröffentlichte Fan-Projekte über das Dungeonslayers-Forum.

An dieser Stelle möchte ich mich herzlich bei Christoph "Waylander" Weiß für das Layout bedanken - ich selbst hätte das nicht geschafft ...

Nun bleibt mir nur noch, euch ebensoviel Spaß beim Lesen zu wünschen, wie mir das Verfassen der Texte machte!

Bernhard "Ursus Piscis" Dittrich

EINLEITUNG

Ihr befindet euch in der Gaststube einer schmierigen Kaschemme irgendwo auf Caera. Stimmengewirr und Gelächter erfüllen den Raum, in dem es warm und stickig ist. Es riecht nach dem Rauch des Kaminfeuers, Hammelbraten, verschüttetem Bier und ungewaschenen Körpern. Auf einem Hocker vor der hölzernen Schank sitzt ein Barde und spielt auf seiner Laute ein fröhliches Trinklied, zu dem die Umstehenden begeistert mitgrölen. An einem Tisch sitzt eine Gruppe von schwer gerüsteten Bergzwergen, die versuchen, ein paar Fjordinger Söldner unter den Tisch zu trinken. Neben dem Kamin lehnen ein Jäger und ein riesenhafter Barbar aus dem Umbarla-Becken, die schweigend in die Flammen starren. An einem Tisch in einer dunklen Ecke sind zwei schmale Gestalten mit prächtigen Roben in ein angeregtes Gespräch vertieft und blättern aufgeregt in einem dicken Wälzer mit seltsamen Schriftzeichen. Der alte Haudegen mit dem vernarbten Gesicht, für den ihr eben einen Krug Bier bestellt habt, neigt sich näher zu euch über den Tisch und haucht euch seinen nach Schnaps stinkenden Atmen ins Gesicht, als er mit schwerer Zunge sagt: "Also, ich soll euch über Caera erzählen? Über all die Abenteuer, die ich erlebt habe, und die fernen Länder, die ich gesehen habe? Was wollt ihr denn hören? Als ich in Vestrach im Dienst des Stadtrats in den stinkenden Kanälen nach Hinweisen auf Umtriebe des Rattenkults suchte und gegen Riesenratten kämpfen musste? Oder als ich versuchte, mit ein paar Gefährten das Rätsel der Festung des Unheils zu lösen und an Untote geriet? Oder als ich eine gilianische Expedition auf der Suche nach uralten Artefakten in die von blauen Nebelschwaden verhangenen Ruinen von Valstedt begleitete? Oder als ich im Auftrag eines unheimlichen, bleichen Burgherren in den dichten Wyndländer Wäldern auf Werwolfsjagd ging? Oder als ich zuletzt die Helia-treuen Aensteiner im Dunkelwald im Kampf gegen Caernoser Hexer und Baarnsdiener

unterstützte ...?"
Der Söldner in der abgenutzten Lederrüstung unterbrach sich kurz und stürzte den Rest seines Biers hinunter. Dann rülpste er laut, klopfte mit der Faust gegen sein Holzbein und fuhr fort: "Aber was soll das alles? Meine Zeit als Kämpfer ist vorbei ... aber ihr, ihr seid noch jung und kräftig. Was sitzt ihr hier herum? Macht euch auf und erlebt eure eigenen Abenteuer. Caera ist groß und bietet euch genug Gefahren, gefährliche Gegner und reiche Schätze für ein ganzes Heldenleben!"

GESCHICHTEN AUS CAERA

ANCYRION

ANCYRION, GLYN

Gleichgültig blickte der junge Adelige auf den ersten Tropfen Blut, der aus dem tiefen Schnitt an seinem Handgelenk quoll. Während er sich gegen den feuchten Stein der Zellenwand lehnte, flüsterte er leise: "Vergib mir diesen Frevel, o Erdenmutter ... aber zwanzig Jahre hätte ich in diesem Kerker nicht ertragen." Teilnahmslos sah er dem Hauch nach, den sein Atem in der feucht-kalten, modrigen Luft des Schuldturms bildete.
Während sein Leben mit dem warmen Blut aus ihm heraus floss, hörte er durch eine kleine, vergitterte Fensteröffnung, weit entfernt ein klagendes, schrilles Geheul einsetzen. Er wusste, dass sich die Todesfee nun auf dem Dach des alten Herrenhauses seiner Familie befinden würde, um seine Angehörigen vor seinem nahen Tod zu warnen.

ANCYRION, SÜDÖSTLICH VON SJEMTEM

Langsam folgte Ynech der Schneise aus verdorrten, gelben Gräsern und Farnen, die sich durch das ansonsten üppige Grün des Unterholzes zog. Selbst die Blätter der Sträucher in dem dichten Laubwald waren verwelkt zu Boden gefallen, obwohl der Herbst noch fern war.
Als er schließlich auch noch eine versteinerte Kröte fand, machte sich eine düstere Vorahnung in ihm breit. Vorsichtig schlich er weiter, bis er schließlich an eine tiefe Mulde kam, über der eine Dunstwolke aus

widerwärtigen, schwefeligen Dämpfen hing. Mit äußerster Selbstbeherrschung zwang er sich trotz des ekelhaften Gestanks, nach einem geeigneten Versteck zwischen Steinblöcken und Baumstämmen zu suchen.
Seine Mühe wurde bald belohnt, denn bereits nach kurzer Zeit schob sich ein großer, geschuppter Schädel aus einer tiefen Erdhöhle in der Mitte der Senke. Rasch wandte Ynech seinen Blick ab, da er wusste, dass ein Basilisk seine Opfer mit einem einzigen Blick auf der Stelle versteinern konnte.
Während er sich leise in eine sichere Entfernung von dem Ungeheuer begab, flüsterte der junge Druide zu sich selbst: "Für ein Scheusal wie dich ist in den Wäldern Ancyrions kein Platz ... zumindest nicht, solange wir über sie wachen ... aber alleine kann ich es nicht mit dir aufnehmen ... ich muss rasch die anderen zu Hilfe holen."
Er sammelte sich kurz und benutzte die Kräfte, die ihm die Erdenmutter in ihrer Gnade verliehen hatte, um sich zu verwandeln. Wenig später hetzte ein kräftiger Wolf mit grauem Fell zwischen den mächtigen Eichen in Richtung eines alten Steinkreises.

ASCHEWEITEN

ASCHEWEITEN, RUINEN VON VOLEIDYR

Die Ascheelfe hatte bereits die Hälfte des Weins getrunken, als sie eine eigenartige Schwäche verspürte. Während ihr der schwere Kelch aus der kraftlosen Hand glitt und polternd zu Boden fiel, flüsterte sie fragend: „Warum, Bruder? Hast du etwa ...?"
Der Aschespäher, dessen Gesicht vom Schatten einer großen Kapuze verborgen wurde, zischte mit hasserfüllter Stimme: "Jawohl. Und offenbar bist du noch Elfe genug, dass Revyd auch für dich tödlich ist. Du wirst für deinen Verrat an Crysantell und an unserer Familie bezahlen! Du wusstest, dass unsere Eltern umkommen würden ... trotzdem hast du in deiner unersättlichen Machtgier ihre Seelen an den verfluchten Schattenfürsten verkauft. Dafür bezahlst du heute mit deinem Leben ... wie es auch die anderen Baarnsbuhlen tun werden. Ich werde euch alle töten. Und nun fahr zur Hölle, Schwesterherz!" Mit diesen Worten stieg er über den schlanken Leib der Elfe hinweg, die vor Schmerz stöhnend und von Krämpfen geschüttelt nieder gesunken war.
Als er den halb zerstörten Raum

durch den eingestürzten Torbogen verließ, blickte er sich ein letztes Mal um. Zu seinem Erstaunen bemerkte er, dass eine einzelne Träne eine helle Spur über die rußig-schwarze Wange der Sterbenden gezogen hatte.

HOCH IN DEN WOLKEN ÜBER DER INNERSEE, SÜDWESTLICH VON KÖNIGSEND

Schlotternd vor Angst klammerte sich der Halbling an ein Tau, das ein großes Fass im Laderaum des Schiffs an seinem Platz hielt. Seit Stunden tobte ein heftiges Unwetter über die Innersee, dessen Sturmböen die „Wolkenstolz“ wie einen Spielball vor sich her trieben. Unaufhörlich zuckten grelle Blitze über den Himmel, denen das ohrenbetäubende Krachen von Donnerschlägen folgte. Dazu prasselte unablässig schwerer Regen nieder, sodass der Laderaum bereits fast kniehoch unter Wasser stand.
Wieder verfluchte der Gassner seine unbezähmbare Neugierde, die ihn dazu getrieben hatte, sich in Vestrach heimlich auf das stolze Flugschiff zu schleichen. "Schellbrand, steh’ mir bei", flüsterte er erschrocken, als über ihm an Deck nach einem lauten Knall gequälte Schmerzensschreie ertönten, denen ein lang gezogenen Todesschrei folgte, der langsam verklang, als würde jemand in die Tiefe stürzen.
Als er auch noch hörte, wie der Steuermann dem Kapitän in höchster Not zubrüllte: "Helft mir, ich kann das Schiff nicht halten ... es treibt uns auf die Küste der Ascheweiten zu!", hielt er es in seinem Versteck nicht länger aus, sondern stürmte jede Vorsicht vergessend über die glitschige Treppe an Deck, um zu helfen, wo auch immer Not am Mann war.

CZUHL

CZUHL, CAMPILIONA

Hastig eilte die Diebin durch die engen, schmutzigen Straßen von Campiliona, wobei sie immer wieder ängstlich über ihre Schulter sah. „Verdammt noch einmal, seitdem ich diese Götzenstatue aus dem geheimen Tempel bei mir habe, habe ich ständig das Gefühl beobachtet zu werden ... das liegt sicher an dem widerlichen Ding ... ekelhaft, diese Tentakel und die unzähligen Augen ... na, immerhin wird eine echte Czuhlu-Statue in Sturmklippe einen guten Preis bringen“, murmelte sie vor sich hin, während sie auf den Hafen zuhielt.
Im dichten Dunst, der wie jeden Morgen noch über dem Meer hing, vermeinte sie bereits die Maste des

stolzen Segelschiffs zu sehen, das sie wieder in ihre kühle Heimat bringen sollte, und beschleunigte frohgemut ihre Schritte.
Das Blasrohr, das aus den Schatten eines halb verfallenen Hauseingangs auf sie gerichtet wurde, bemerkte sie nicht.

STERNENMEER, ÖSTLICH DER WEISSEN STRÄNDE

Die schwarzen Segel blähten sich knatternd im Wind, als das stolze Schiff die Wellen des Sternenmeers in südlicher Richtung durchpflügte. An der Reling stand der Erste Maat und blickte grimmig zur Küste hinüber, an der sich hinter den Weißen Stränden undeutlich das undurchdringliche Grün des Dschungels von Czuhl abzeichnete.
Als er hinter sich ein Räuspern hörte, drehte er sich um und fragte knapp: „Und? Wie sieht es aus?“ Die zasarische Bordheilerin wirkte bedrückt und antwortete zögernd: „Nun, nicht gut. Ich bin sicher, dass ihn das Gebräu dieser unheimlichen Czuhl-Wahrsagerin in Lacossa vergiftete. Er glüht immer noch vor Fieber und wird von Krämpfen geschüttelt. Wenn er überhaupt bei Bewusstsein ist, spricht er wirres Zeug … er brabbelte davon, dass wir Luhntratz ein Menschenopfer darbringen müssten, ansonsten würde uns der Krakengott mit seinen Fangarmen zu sich in die nachtblauen Tiefen des Meeres ziehen … Herr, wir müssen in Virona an Land gehen. Ich muss dort auf dem Markt unbedingt ein paar Reinblut-Blüten …“
Wütend funkelte der Pirat die verschreckte Frau an und unterbrach sie schroff: „Ist dir eigentlich klar, Weib, dass in diesem elenden Drecksnest die Erzfeindin unseres Kapitäns mit ihrer “Stolz des Südens“ vor Anker liegt? Das wird ein Gemetzel!“ Mit niedergeschlagenem Blick erwiderte die Zasarin leise: „Ja, ich weiß, aber sonst … wird unser Kapitän das nicht überstehen.“
„Verflucht noch einmal!“ schrie der Maat wütend und hieb seine Hakenhand unbeherrscht in das Holz der Reling, sodass es splitterte.

DAMORRA

DÄMMERMEER, SÜDLICH DER DAMPFENDEN GESTADE

Wortlos betrat der in eine schmuddelige Robe gekleidete Zauberer die Messe des stolzen Segelschiffs „Windsbraut“. Sein schütteres Haupthaar stand wirr von seinem Kopf ab, sein langer Bart war mit Algen verfilzt und ein strenger Geruch nach Tang und brackigem Wasser umgab ihn. Schlagartig verstummte

das angeregte Gespräch der versammelten Offiziere, als er an der langen, schweren Tafel Platz nahm und sich mit seinen schmutzigen Fingern wie selbstverständlich an den bereit gestellten Leckerbissen bediente.
Der Kapitän runzelte zwar ob der offensichtlichen Unhöflichkeit die Stirn und wollte bereits los poltern, besann sich dann aber wegen der unheimlichen Zauberkräfte des alten Zausels eines Besseren und fragte höflich: „Nun, werter Schiffsmagus ... was gibt es Neues über Damorra zu berichten?“
Erst nach geraumer Zeit und nachdem er gemütlich fertig gegessen hatte, ließ sich der Elementarist dazu herab, mit seiner dünnen, hohen Greisenstimme zu antworten: „Fynrur der Rote versuchte offenbar wieder, seinen Herrschaftsbereich zu vergrößern. Die Luftelementare, die ich entsandt hatte, berichteten mir, dass es entlang des Siedestroms ein verheerendes Erdbeben gab. Offenbar versuchten einige mächtige Steinriesen, seinem Ansinnen Widerstand zu leisten. Meine Kundschafter mussten sich allerdings zurückziehen, als sich der gewaltige, rotgeschuppte Urdrache selbst fauchend und feuerspeiend in die Lüfte erhob ... immerhin vermag ein Drachenauge weit mehr wahrzunehmen, als wir Sterblichen zu vermuten wagen.“ Mit dieser rätselhaften Bemerkung verstummte der Zauberer, um sich wieder seiner Mahlzeit zu widmen, während sich anderen ratlos ansahen.

DAMORRA, DIE STAUBIGEN BERGE

Nachdenklich starrte der alte Elementarist auf das dunkle Wasser, das spärlich aus dem Felsen quoll. Aus diesem armseligen Rinnsal entstand in seinem weiteren Verlauf der berüchtigte Dämmerfluss, der Damorra im Nordwesten von den letzten Ausläufern der Sternheide trennte. Hier, an der Grenze zu diesem wilden Land, hatte vor vielen Jahren sein weiteres Schicksal seinen Lauf genommen.
In seiner jugendlichen Gier nach Reichtum und Macht hatte er auf der vergeblichen Suche nach den unbezahlbaren Artefakten, die bei den Geschichtenerzählern auf den zasarischen Basaren als Faisuls Pfand bekannt waren, ganz Shan’Zasar bis zum dichten Dschungel von Czuhl bereist. Schließlich hatte ihn eine kaum bekannte Legende in dieses abgelegene Gebiet geführt. Statt der erhofften Spur war er jedoch auf die Vorzeichen welterschütternder Umwälzungen gestoßen. Er hatte erkannt, dass das Gleichgewicht der Elemente in Gefahr war und hatte sich seitdem ganz seinem Schutz verschrieben.
„Und dafür bin ich bei nun nur als „Der wirre Wanderer“ bekannt ... diese unwissenden Narren! Arromad verfluche sie!“ schimpfte er leise vor

sich hin. Verächtlich spuckte der Zauberer auf den staubigen Boden. Dann kratzte er sich kopfschüttelnd in seinem verfilzten, grauen Bart und strich sich flüchtig die zerlumpte Robe glatt. Schließlich seufzte er tief und stapfte, schwer auf einen knorrigen Stab gestützt, in Richtung eines Salzsees davon, hinter dem sich in weiter Ferne ein riesiger, rauchender Vulkankegel erhob.

FREIE LANDE

FREIE LANDE, AENK'MATOR

Rätselnd stand der junge Novize vor dem riesigen Bücherregal in der legendären Bibliothek der grauen Zitadelle. In seinen Händen hielt er ein schweres, in edles Leder gebundenes Buch. Sein Einband war mit silbernen Lettern verziert, die ihm verrieten, dass es den Titel "Lexicaera (I-R)" trug.
Als ein ranghöherer Zauberer zwischen den Wänden aus Bücherregalen auf ihn zu schritt, fasste er sich ein Herz und sprach ihn an: "Verzeiht vielmals, Meister. Aber an diesem Band fehlt das Nummernschild ... und ich weiß nicht, wo ich es nun einordnen soll. Es wurde soeben erst zurückgegeben." Der alte Magier in der prächtigen Robe nahm ihm das Buch kurzerhand ab, blätterte es flüchtig durch und murmelte in seinen langen Bart: "Lass mich kurz sehen ... Nachtfeuerkrieg ... Naghratul - lustig, das ist ja ein Druckfehler, müsste Nagrathul heißen - Nimmerhall ... Nordek ... Nordmeer ... hm, das müsste eigentlich in Gang 23, Reihe 17 stehen ... versuch es dort einmal. Es gehört zwischen die Bände "A-H" und "S-Z" der Lexicaera."
Mit einer tiefen Verneigung bedankte sich der junge Zauberschüler und huschte dienstbeflissen davon.

FREIE LANDE, GONTERRA

Mit einem gönnerhaften Schmunzeln schob der reiche Minenbesitzer Gunhold Sierich seinem Obersteiger das letzte Erdbeertörtchen zu, das von dem üppigen Frühstück übrig geblieben war. Während dieser den Leckerbissen gierig verschlang, fragte er: "Und nun ... berichte mir: Was gibt es Neues von meiner Mine im Blutkamm?" Der Zwerg musste erst die letzte Kuchenreste mit einem großen Schluck Bier hinunterspülen, bevor er antworten konnte: "Na ja, das Gestein ist tatsächlich sehr erzhaltig und wir haben bereits zwei sehr ertragreiche Stollen vorangetrieben. Wir würden gut vorankommen, wenn ...".
Der alte Bergzwerg unterbrach sich kurz und kratzte sich nachdenklich in seinem dichten, grauen Bart. Dann fuhr er fort: "Ja, wenn da nicht diese ständigen Angriffe aus den

Bluthöhlen wäre. Wie Ihr ja wisst, versteckt sich in diesem verzweigten Netzwerk aus Tunneln und Höhlen so manche dunkle Brut: Goblins, Kobolde und Orks, um nur die Harmloseren zu nennen. Um die Wahrheit zu sagen: Unsere Söldner sterben wie die Fliegen. Stellt Euch vor, letzte Woche führte sogar ein Ascheelf den Überfall einer Gruppe Hobgoblins an!" Ungläubig starrte Sierich ihn an und fragte: "Bist du dir da sicher? Ein Baarnsdiener aus diesen verfluchten Ascheweiten?"
Mit zusammengekniffenen Augen knurrte der erfahrene Bergmann: "Ja, leider. Er hatte pechschwarze Haut, die ständig an ihm herab rieselte, schlohweißes Haar und spitze Ohren. Mit seinen beiden Krummsäbeln wütete er wie ein Besessener unter meinen Hauern und den Söldnern. Und um seinen Hals er trug er an einer Kette diesen glühenden Anhänger mit dem Baarns-Zeichen ... mich selbst hätte er übrigens auch fast erwischt ... im letzten Augenblick konnte ich ihm mit mehr Glück als Geschick mit meiner Spitzhacke den Schädel spalten." Rasch nahm er weiteren Schluck Bier, als wäre die Erinnerung an den Kampf ein übler Geschmack, den er aus seinem Mund wegspülen wollte.

FREIE LANDE, DÄMMERWALD

"Hhmmm, das schmeckt gut", schmatzte der feiste Häuptling der Goblins, rülpste laut und klopfte sich zufrieden auf seinen Wanst. "Du, komm' mal her da", winkte er das Sklavenmädchen zu sich, das sich neben der Feuerstelle in die dunkelste Ecke der Höhle gekauert hatte, die gut versteckt in den Tiefen des Dämmerwalds lag.
Ängstlich gebückt schlich die junge, vor Schmutz starrende Westheimerin vorsichtig näher. "Was ist das, was du da gebacken hast?", fragte er sie schroff. Angeekelt von seinem stinkenden Atem wich sie unmerklich ein wenig zurück, bevor sie mühsam und nach Worten ringend in der kehligen Sprache der Goblins radebrechte: "Das sein ... Kuchen ... ich alles genommen, was ... nach Angriff von Drache ... übrig von Handelszug und ... noch gut war."
"Das will ich jeden Tag essen!" schrie der Goblin und schlug mit der Faust auf den einfachen Holztisch. Seine bösartigen roten Augen glänzten vor Gier, als er seine Sklavin anfuhr: "Was brauchst du dafür?"
Schluchzend stotterte das verängstigte Mädchen: "Eieiei ... Eier, Mehl ... Ho... Honig, Nüs... se uu... und Früchte." Während sich der Goblin schon zufrieden zurücklehnte, um nach einem seiner Krieger zu rufen, fügte es noch rasch hinzu: „Uuund ... Dämmer... mohn zum Würzen."

FREIE LANDE, FIEBERSÜMPFE

Missmutig stapfte der stämmige Fjodorzwerg vor seinen beiden Gefährten durch den knöchelhohen Morast. Während er seinen Hörnerhelm abnahm, um sich den Schweiß von der Stirn zu wischen, knurrte er zwischen den Zähnen: „Seid Ihr Euch überhaupt sicher, dass es hier in den Fiebersümpfen diese ... wie hießen sie noch einmal ... Sumpfstakser ... gibt? Wir sind jetzt schon seit Wochen auf der Suche.“ „Um genau zu sein: Moorstelzer ist ihr Name. Und ja, ich bin ganz sicher, dass sie in diesen Sümpfen leben. Sie sind eben sehr scheu, aber unsere Waldläuferin wird sie schon aufstöbern“, antwortete der Zauberer hinter ihm, der sich schwer auf seinen Stab stützte und mit der anderen Hand seine prächtige Robe krampfhaft geschürzt hielt, um sie vor weiterer Verschmutzung zu bewahren.
Die Waldelfe in der ledernen Jagdtracht nickte nur stumm und bedeutete den beiden anderen, hier auf sie zu warten. Dann huschte sie lautlos zwischen zwei dichten Büschen davon, wobei sie kaum in dem feuchten Erdreich einzusinken schien. „Wie macht sie das nur, Meister Heironamur?“ fragte der Zwergensöldner, der ihr kopfschüttelnd nachsah. „Tja, das ist eben eines von Sindras zahlreichen Geheimnissen“, erwiderte der Angesprochene, während stöhnend seinen schmerzenden Rücken streckte.
„Wird sich diese Mühsal wirklich auszahlen?“ zweifelte der Söldner und nahm einen tiefen Schluck aus seiner mit Schnaps gefüllten Feldflasche. Mit vor Begeisterung leuchtenden Augen rief der Zauberer: „Auf jeden Fall, Bromir! Für Augen und Zungen dieser Wesen zahlen die Alchemisten in Sturmklippe große Summen, für die man wirklich einige Mühe auf sich nehmen kann. Stell dir vor, aus dem Saft der Augen können Verjüngungstränke hergestellt werden!“ „Hört sich eklig an“, entgegnete der Zwerg mit angewidertem Gesicht. Seufzend verdrehte der Magier angesichts solchen Unverständnisses die Augen und sagte: „Aber ich gebe dir schon Recht, die Strapazen der gesamten Unternehmung sind vermutlich durchaus mit dem Alkonnamarsch verglei...“ „Was für ein Marsch? Kommt mir nicht mit Eurem gelehrten Gewäsch daher“, unterbrach ihn der Zwerg griesgrämig und nahm einen weiteren großen Schluck.

FREIE LANDE, GORMATAR

Bedrohlich schwebte der uralte Augenball über dem riesigen Schatz, den er seit Jahrhunderten bewachte. In den tiefsten Gewölben unter der einstigen Königsfeste Gormatar hatte er die ehemalige Schatzkammer ganz nach seinen Bedürfnissen zu seinem Hort umgestaltet. Und nun

wurde seine Ruhe durch einen einzelnen, leichtsinnigen Sterblichen gestört, der sich vorsichtig und gedeckt von den mächtigen Säulen der Halle anschlich.
"Wer bist du, dass es wagst, dich mir zu nähern? Ein lebensmüder Narr? Noch niemand hat einen Kampf gegen mich überlebt und ich habe bereits das Gormanische Reich fallen sehen", ließ das mächtige Ungeheuer seine Stimme erschallen, sodass die gesamte Halle dröhnte.
"Ganz im Gegenteil", antwortete der vandrianische Waffenmeister mit ruhiger Stimme, "ich gedenke, mich meines Lebens noch eine ganze Weile zu erfreuen. Und wenn du schon Gorma erwähnst ... "Reichsschützer" wird dir dann wohl ein Begriff sein."
Mit diesen Worten riss der leicht gerüstete Krieger das prächtige Langschwert der gormanischen Könige aus der Scheide und sprang mit großen Sätzen gewandt auf das Ungetüm zu, wobei er geschickt den Zaubern auswich, die es aus seinen Augenstielen auf ihn schleuderte.

FREIE LANDE, IN DEN AUSLÄUFERN DER GOBLINHÖHEN

Missmutig kratzte sich der alte Troll seinen Schädel. Die Sonne schien besonders heiß und hell vom Himmel zu brennen, sodass er sich am liebsten den ganzen Tag in seiner dunklen, feuchten Höhle verkrochen hätte. „Nicht gut für Goblinjagd“, knurrte er grunzend. Unentschlossen trottete er trotzdem zum Höhleneingang, da er einen gewaltigen Hunger verspürte. Mit zusammengekniffenen Augen starrte er in das blendende Licht. Täuschte er sich, oder schlichen da tatsächlich vier Zwerge mit Netzen in ihren Händen zwischen den Eichenbäumen auf die alte Ruine zu, die sich auf der Hügelkuppe erhob? Bei dem Gedanken an frisches Zwergenfleisch lief ihm sofort das Wasser im Maul zusammen. Gierig schmatzend packte er die gewaltige Keule, die griffbereit an der Höhlenwand lehnte, und stürmte ins Freie.

FREIE LANDE, GORMBURG

Ächzend ließ sich der fettleibige Vaestwart Heimerer in den Stuhl fallen, den die Soldaten für ihn hastig in den Schatten des Wachhäuschens beim südlichen Stadttor geschoben hatten. Erst nachdem er sich geraume Zeit schnaufend den Schweiß aus dem Gesicht gewischt hatte, kam er soweit zu Atem, dass er den Halbling fragen konnte: "Nun gut, meine Männer haben mir berichtet, dass es hier etwas zu regeln gibt ... also: Wer bist du, was willst du in Gormburg und vor allem – was ist das für ein hässliches, langhalsiges Wesen, das du mit dir führst?"
Der Sandner, der in der dünnen Tracht der Wüstenvölker Shan’Za-

sars sichtlich fror und mit den Zähnen klapperte, antwortete gereizt: "Also bitte, dann eben noch einmal. Mein Name ist Chob‘Bit vom Volk der Sandner, ich möchte hier Handel treiben und das ist mein Reitstrauß."
"Dein ... was?" fragte der Stadtvogt ratlos. Trotzig stampfte der bloßfüßige Halbling auf und krähte: "Mein Reitstrauß! Ist denn das so schwer zu begreifen? Das ist ein großer, flugunfähiger Vogel, auf dem wir Sandner reiten können – so, wie ihr eben auf Pferden reitet!"
Misstrauisch erwiderte Heimerer: "Und woher soll ich wissen, dass du die Wahrheit sagst? Du könntest genauso gut der Spitzel eines Mumienfürsten sein ... und das grässliche Vieh seine gefährliche, blutsaufende Chimäre! Mach, dass du schnell verschwindest, bevor wir dich in den Kerker werfen und unsere Hunde auf dieses ... Ungetüm hetzen! Für Gesindel wie dich ist in unserer Stadt kein Platz!" Auf sein knappes Handzeichen richteten die Stadtwachen Armbrüste und Hellebarden auf den Sandner und sein ohnehin bereits unruhiges Reittier, das angesichts der Bedrohung erschrocken zischte.

FREIE LANDE, MAUTMOREEN

Geifer spritzte aus dem Mund des narbenentstellten Hexers, als er mit heiserer Stimme die letzten Worte der Beschwörung schrie: „Im Namen Daemonos, deines Herrn! Nimm unsere Opfer an und zeige dich! Mit deiner Macht werden wir ein Reich erschaffen, das sich von Shan’Zasar bis nach Frostmarr erstreckt!“
Für einen Augenblick herrschte auf der Krone des höchsten Turms der gefürchteten Zitadelle eine atemlose Stille, bis sich im Himmel der sternklaren Neumondnacht ein Riss auftat. Aus diesem drangen ein schier betäubender Schwefelgestank und düsteres Licht einer fremdartigen Welt, das bedrohlich flackerte.
Aus dem rötlichen Schein glitt ein riesenhafter, geflügelter Dämon lautlos auf den Beschwörungskreis hinab, in dem noch das Blut mehrerer Menschen schwamm, denen kurz zuvor die Kehlen durchschnitten worden waren. Während sich die versammelten Blutmagier der Festung ehrerbietig verneigten, stieß der Dämonenfürst ein dröhnendes, höhnisches Lachen aus. Dann packte er den vor Angst kreischenden Beschwörer mit seinen gewaltigen Klauen und riss ihn mit einem einzigen Ruck entzwei.

FREIE LANDE, MOOSBERGE

Die Leiche wies die unverkennbaren Spuren von Rattenbissen auf und wurde bereits von dem Hauch der Verwesung umgeben. Angewidert packte der junge Wärter sie an den Knöcheln und zerrte sie aus der dunklen, feuchten Zelle auf den

Gang.
Während er sie mühsam in Richtung des Ausgangs zerrte, fragte er vor Anstrengung ächzend: "Sagt, wer ... pfff ... war dieser Kerl eigentlich?" Der bucklige Kerkermeister, der ihm mit einer rußenden Laterne voranging, knurrte über seine Schulter: "Keine Ahnung ... irgendein Freiländer Totenbeschwörer ... war schon hier, als ich anfing ... muss also über zwanzig Jahre her sein." "Zwanzig Jahre ... pfff ... in diesem finsteren Loch?" keuchte der Jüngere entsetzt. Mit einem heiseren Kichern antwortete sein Meister: "Ja, gnihihi ... du weißt doch, was man sagt: Den Kerker von Grimmstein verlässt man nicht mehr."

FREIE LANDE, NEUHAFEN

Dichte Wolken hingen über der kleinen Stadt Neuhafen, die an den Ufern des Klammtiefensees lag. Zwei alte Fischer standen auf einer Mauer, welche die Fischerboote und Handelsschiffe in dem kleinen Hafen vor dem Wellengang schützen sollte. Bedächtig nahm einer der beiden und tiefen Zug aus seiner Pfeife. Während er den würzigen Rauch ausblies, sagte er: „Meinst Du, dass Gimrich noch rechtzeitig zurückkehren wird? Es sieht so aus, als würde sich bald ein gewaltiger Sturm über dem See zusammenbrauen.“
Der andere kratzte sich in seinem dichten, grauen Bart und schob sich die Lederkappe ins Genick, bevor er sorgenvoll den dunkelgrauen Himmel und das schwarzblaue Wasser betrachtete. Dann stimmte er nickend zu: „Ja, die Luft riecht nach einem scheußlichen Unwetter ... was den alten Haudegen betrifft ... der hat es immer noch geschafft. Wenn die Fischmenschen nicht sein Schiff geentert und ihn über Bord gezogen haben, wird er bald einlaufen. Aber lass uns in den Tempel gehen und Shimwender um seinen Beistand für ihn bitten. Ein kleines Opfer können wir uns für unseren alten Freund wohl leisten.“
Kurz darauf betraten beide mit demütig gesenktem Kopf das Haus des Stummen Lotsen. In dem unscheinbaren Gebäude roch es stark nach dem fischigem Tran, der in den Öllampen verbrannt wurde. Schweigend ließen sie einige silberne Ritter in die Opferschale vor dem kleinen, liebevoll mit Muscheln und Strandgut geschmückten Altar fallen und baten für ihren Kameraden inbrünstig um eine glückliche Heimkehr.

FREIE LANDE, PRAERN

Mitten in der regnerischen, nebligen Herbstnacht schob die Schwarze Rose den Smaragd-Schlüssel mit geübter Hand in das Schloss der Tür an der Hinterseite des Praerner Stadtpalastes. Geduldig wartete er ab, bis sich das einfache, aber schwere Eisenschloss durch den

Zauber öffnete, der auf dem Schlüssel lag. Zufrieden nickend schlich er in das Innere des Hauses. An den unverkennbaren Gerüchen, aber auch Dank eines alchemistischen Gebräus, das ihm zwergische Dunkelsicht verliehen hatte, erkannte er sofort, dass er sich wie erwartet in der Küche befand.
Rasch verließ er diesen Raum und begab sich nach kurzer Suche auf eine Treppe, die ihn in das Obergeschoß des prunkvoll ausgestatteten Herrenhauses brachte. Dort vermutete er den reichen Kaufherrn Weyringer, den er noch in dieser Nacht wegen seiner freigeistigen Gesinnung für den Kronenbund töten sollte. Lautlos über die Edelholz-Stufen schleichend dachte der berüchtigte Meuchler zufrieden an die großzügige Belohnung, die er sich nach erfolgreicher Erledigung des Auftrags an einem bereits vereinbarten Treffpunkt in Vestrach abholen würde. Wie immer würde er auch diesmal nach vollbrachter Tat spurlos verschwinden, wobei ihm dieses Mal der Klammtiefensee als geeigneter Fluchtweg dafür erschienen war. Daher sollte bereits im Morgengrauen ein gut bezahlter Fischer mit seinem Boot im Hafen der Stadt auf ihn warten.
Auf gut Glück drückte er die Klinke der erstbesten Tür im Obergeschoß hinunter und bat Snarrk'Izz um seinen Beistand, damit er das gesuchte Zimmer rasch finden würde.

FREIE LANDE, IN DEN NÖRDLICHEN AUSLÄUFERN DES SCHIMMER-GEBIRGES

Langsam stieg der ehemalige, zu neuem Glauben bekehrte Templer über die Leichen der beiden Hexenjäger hinweg und begab sich mit schweren Schritten in die verfallene, dicht mit Efeu überwachsenen Kapelle der Burgruine, in welcher er seinem Herrn einen behelfsmäßigen Altar errichtet hatte. Während er sich zum Gebet nieder kniete, schüttelte er wieder einmal den Kopf über die unnachgiebige Sturheit seiner früheren Glaubensbrüder. Seitdem er sich von Helia abgewandt und offen zu Mort bekannt hatte, hatten sie ihn als Ketzer verfolgt und ihm ihre Häscher auf den Hals geschickt.
„Doch nun ist Schluss damit. Die beiden waren die letzten, die noch meiner Spur folgten ... ab heute muss ich nicht mehr ständig nach Verfolgern Ausschau halten", flüsterte er leise mit einem Gefühl der Erleichterung, während er sein Haupt vor einer grob geschnitzten Statue beugte und das Zeichen des Lichtweisers schlug.

FREIE LANDE, SPUKWALD

Vor Angst zitternd verbarg sich die junge Kaufmannstochter Vian im dichten Unterholz. Sie sandte ein

stilles Stoßgebet zum Himmel und bat Helia inständig um ihren Beistand, damit sie vor den grausamen Untoten verschont bliebe.
"Wenn Vater doch nur auf den alten Söldner gehört hätte, der uns erzählt hatte, dass im Spukwald Skelette wandeln würden, die auf alle lebenden Reisenden Jagd machen würden ... aber nein, er musste seine Warnungen in den Wind schlagen ... und jetzt sind außer mir alle tot ...", schluchzte sie leise vor sich hin, während sie sich durch einen Strauch kämpfte, dessen Dornen ihr das Kleid zerrissen und das Gesicht zerkratzten.
Als plötzlich neben ihr ein Rascheln ertönte, war es für eine Flucht zu spät. Aus der Dunkelheit schoss ein knöcherner Arm, eine Klaue legte sich mit Eiseskälte um ihre Kehle und schnürte ihr die Luft ab. Das Letzte, was sie sah, war ein Totenschädel mit leeren Augenhöhlen, der sie scheinbar höhnisch angrinste.

FROSTMARR

FROSTMARR, AN DER NORDMEERKÜSTE

Von Kampfeslust erfüllt küsste die Walküre die scharfe Klinge ihres Breitschwerts, dann rannte sie auf die Angreifer zu, die sich mit lautem Grunzen und kehligen Schreien auf sie stürzten. Einen wilden Kampfschrei ausstoßend ließ die hünenhafte Frau mit den hellblonden Zöpfen ihre Waffe kreisen und schlug einem der tierähnlichen Marren die Keule aus der Klaue, während sie einen anderen mit ihrem schweren, hölzernen Rundschild zurückdrängte.
Um sie herum kämpften ihre Gefährtinnen mit der gleichen grimmigen Entschlossenheit, um das Drachenboot, das die einzige Aussicht auf eine sichere Heimkehr darstellte, vor den wütenden Angriffen der zotteligen, stinkenden Scheusale zu verteidigen. Rasch färbte sich der Schnee um das stolze Schiff rot vom Blut erschlagener Feinde und gefallener Kriegerinnen.
Als von einer nahen Hügelkuppe ein Hornstoß erschallte und eine weitere Rotte der pelzigen Ungeheuer den verschneiten Abhang hinab stürmte, sandte die Tarr-Priesterin ein stilles Stoßgebet zu Himmel: "O Herr, gewähre uns Deine Gunst in diesem Kampf und lass uns sicher nach Kloster Wyndstett zurückkehren. Unsere Schwestern müssen unbedingt erfahren, was wir über den Amboss der Zeit in Erfahrung bringen konnten."

FROSTMARR, NORDWESTLICH VON DAG-MORAG, TIEF IN DEN BLENDEN

„Bei Menlor, sie haben uns einge-

kreist!“ keuchte der Wyndländer Zauberer erschrocken, während er aus seinem Zauberstab einen weiteren Flammenstrahl auf eines der pelzigen Ungeheuer jagte. „Ja, Thewi-Zard ... sie sind schlauer, als wir dachten. Diese verfluchten Marren haben doch mehr Verstand als Tiere“, knurrte der Fjodorzwerg neben ihm, während er mit Befriedigung zusah, wie seine scharfe Wurfaxt den Schädel eines der zotteligen, stinkenden Wesen spaltete, die unter wildem Geheul durch den tiefen Schnee auf sie zu stürmten.
Gleich darauf riss er seine schartige Streitaxt aus dem Rückengehänge, stieß den dröhnenden Kampfschrei seiner Sippe aus und rannte, wild seine schwere Waffe schwingend, den Angreifern entgegen. „Dieser Narr ... sein Ungestüm wird ihn noch sein Leben kosten“, zischte der Zauberer zwischen den Zähnen, „gib ihm Deckung, Ahunter!“
Stumm nickte der hünenhafte Hellweiter Jäger, spannte seinen Aensteiner Langbogen bis zum Anschlag und ließ einen Pfeil von der Sehne schnellen. Einen Herzschlag später bohrte sich das weiß gefiederte Geschoß tief in die Brust eines Marren, der eben den Zwerg von hinten anspringen wollte.

FROSTMARR, GOTTHEIMER ZWILLINGE

Hastig eilte Meister Gyrolf Weißbart durch das dichte Schneetreiben voran, obwohl ihm das Atmen schwer fiel, da die eisige Luft wie ein Messer in seine Lungen schnitt. Schneekristalle hatten die Spitzen seines langen Gabelbarts längst in Eiszapfen verwandelt. Der Sturm, der mit urtümlicher Gewalt von den Gipfeln der Gottheimer Zwillinge fegte, zerrte an dem dicken Umhang aus Bärenfell, den er zum Schutz vor der grimmigen Kälte Frostmarrs über seiner prächtigen Robe trug.
Plötzlich versank er mit seinem linken Bein bis weit über das Knie in einer tiefen Schneewehe. Fluchend zog er sich mit Hilfe seines langen, reich verzierten Stabs heraus.
"Bei Varos, was habe ich mir nur dabei gedacht, mein Studierzimmer in Aenk'Mator zu verlassen, um die Frostzauberei der alten Trolle zu erforschen! Als hätte ich nicht ohnehin schon einen Ruf als meisterhafter Beherrscher aller Elemente! Und wofür? Trollhalla blieb uns verborgen, und alle Gefährten wurden von den Trollen getötet ..." dachte er bei sich, während er weiter durch das flache Tal hastete. Nach einer schier endlosen Zeit tauchten schließlich schemenhafte Umrisse von halb verfallenen Steinsäulen vor ihm auf.
"Dimmengrahl sei Dank", seufzte er

erleichtert, "endlich ... der Portalkreis ... seine Magie wird mich nach Lom-Tramar ..."
Er konnte den Satz nicht mehr zu Ende denken, als sich wie aus dem Nichts knapp neben ihm ein gewaltiger Troll mit lautem Knirschen aus dem tiefen Schnee erhob und mit einem einzigen Hieb seiner riesigen Eisfaust seinem Leben ein Ende setzte.

GILIEN

GILIAS, GILIEN

In der mondhellen Nacht huschten zwei vermummte Gestalten lautlos über die Dächer der Stadt. Auf einem halb verfallenen Turm hielten die beiden im schützenden Schatten eines mächtigen Erkers inne, um kurz zu rasten.
"Das war ... knapp", flüsterte der Kleinere der beiden atemlos, "beinahe hätte uns ... der verfluchte Paladin unsere ... Pläne durchkreuzt. Nur gut, dass ... er uns in seiner schweren Rüstung nicht auf das Dach folgen konnte."
"Stimmt", pflichtete ihm seine Gefährtin keuchend bei, "aber ... immerhin hat er davor den Beschwörer ... für uns erledigt." Nachdem sie wieder zu Atem gekommen war, schwang sie sich behände auf das Dach, um den weiteren Weg zu erkunden. Währenddessen holte ihr Gefährte ein schweres Buch aus seinem Rucksack und schlug das Tuch zurück. Die silbernen Lettern, die den dicken Ledereinband schmückten, glänzten im Mondlicht geheimnisvoll.
"Dunkle ... Glorie - das Reich von Li... Lilva", las er stockend und schrak heftig zusammen, als neben ihm die Meisterdiebin verärgert zischte: "Pack das weg, du Narr! Die Stadtwache ist schon in den Straßen unterwegs und sucht nach uns. Und wir müssen noch in dieser Stunde den Zauberer in dem geheimen Keller unter dem Haupthaus der Bank von Gilien treffen!"
Während sie ihre Aufmerksamkeit wieder den Geschehnissen auf den Straßen tief unter ihnen widmete, zog der Gassner mit geistesabwesendem Blick einen schweren Dolch aus seinem Stiefel und flüsterte zu sich selbst: "Ich glaube nicht, dass ich ihm das Buch übergeben möchte ..."

HARS'NAFUR

HARS'NAFUR, OZZAR

"Nun, wie sieht es aus?" fragte der Söldnerprinz und drehte sich ruhig zu dem schwer gerüsteten Hauptmann um, der eben atemlos das Turmzimmer in der Zitadelle betrat.
"Herr, soeben dürfte der Dokan die

Stammeskrieger in einem blutigen Ritual zu Ehren ihres Götzen Baldrass auf den Kampf eingeschworen haben. Soweit wir das in der Dunkelheit ausnehmen können, haben sie sich auf einer kleinen Erhebung außerhalb der Reichweite unserer Geschütze versammelt", antwortete dieser keuchend.
"Was denkst du, wie sie vorgehen werden?" erkundigte sich der Fürst, der über die Festungsstadt Ozzar in den Ausläufern des Geisterbergs herrschte, bei dem Veteranen, der in seinem Dienst bereits zahlreiche Schlachten geschlagen hatte. Beschämt schlug der alte Krieger die Augen zu Boden und zuckte ratlos mit den Schultern, bevor er leise erwiderte: "Herr, ich weiß es beim besten Willen nicht. Die Mokaner sind zwar tollkühne Reiter und hervorragende Bogenschützen, aber ich habe keine Ahnung, was sie gegen die dicken Mauern und die schweren Geschütze dieser Stadt unternehmen wollen. Es sei denn, dass ihre Schamanen ..."
Er unterbrach sich mitten im Satz, als plötzlich vom Stadttor ohrenbetäubendes Dröhnen und lautes Geschrei ertönten. Rasch hasteten die beiden Männer zu einem der großen Fenster. Von dort aus sahen sie zu ihrem Schrecken, dass mehrere große Gestalten aus Erde und Fels mit schweren Fäusten gegen das Tor hämmerten.
"Tarr steh' uns bei ... sie haben tatsächlich Elementare beschworen", flüsterte der Hauptmann entgeistert.

HELLWEIT

AENSTEIN, HAFEN VON CORNHALL

"Soso ... das Meer der Zeit möchtet ihr also befahren. Zu welchem Zweck, wenn ich fragen darf?" fragte der alte Seebär misstrauisch und ließ sich mit einem schweren Seufzer in den weichen Stuhl sinken. Während er halbherzig den Ausführungen der Wortführerin der äußerst ungewöhnlichen Reisegruppe lauschte, die sich um den schweren Tisch in der Kapitänskajüte seines Schiffs versammelt hatte, musterte er die sechs Fremden aufmerksam und fragte sich im Stillen, wem wohl am wenigsten zu trauen war:
Der Fechterin aus dem Maskenvolk, die stets eine Hand auf dem Griff ihres Degens hatte? Dem Halbling, der seine flinken Finger nicht bei sich halten konnte? Der narbenbedeckten Hexerin, die offenbar eine der gefürchteten Blutmagierinnen aus Mautmoreen war? Dem Gnom, dem der Wahnsinn des Narrlands ins Gesicht geschrieben stand? Dem Zwerg mit dem Hörnerhelm, der ganz offensichtlich bereits am frühen Vormittag betrunken war? Vermutlich aber doch der Waldelfe, die zwar die Robe einer Dayna-Priesterin trug,

welche sich jedoch niemals freiwillig so einem wilden Haufen von Herumtreibern anschließen würde?
Als die Fechterin einen großen, offenen Lederbeutel über den Tisch schob, in dem schwere Goldmünzen glänzten, schob der Kapitän der "Gischtreiter" seine Bedenken beiseite, streckte den Fremden seine schwielige Hand entgegen und knurrte: "Was soll's ... schließlich habe ich nichts zu verlieren ... ich bin schon so alt, dass Shimwender mich ohnehin schon jeden Tag zu sich holen könnte. Schlagt ein und lasst uns als erste Bezwinger dieses sagenumwobenen Meers unsterblichen Ruhm erlangen!"

AENSTEIN, DUNKELTANN

Schwungvoll warf die Hexe eine Handvoll Aensenflieh in den Kessel. Nachdem sie mit einem großen Holzlöffel mehrmals kräftig umgerührt hatte, schnupperte sie prüfend an den aufsteigenden Dampfwolken, die die kleine Holzhütte mit einem eigenartigen, modrig-süßlichen Geruch erfüllten und kostete einen winzigen Schluck. Schließlich wollte sie über ihren Coven beim nächsten Fest, zu dem Schwestern aus ganz Aenstein kommen würden, keinesfalls mit einem wirkungslosen oder gar giftigen Gebräu Schande bringen. Dass sie den Trank allerdings nicht nach einer geheimen Überlieferung, sondern nach einer uralten Rezeptur aus Aenk'Mator zubereitet hatte, die auf verschlungenen Wegen zu ihr gelangt war, würde allerdings auf ewig ihr Geheimnis bleiben.
Mit dem Ergebnis ihrer Prüfung höchst zufrieden, nickte sie grinsend, griff sich einen alten Besen, tanzte mit ihm um die Feuerstelle und trällerte vergnügt vor sich hin.

GAERNOS, NESTERN

"Bei Chio-Puan, was ist denn das für ein ... Scheusal?" flüsterte der in dunkles Leder gekleidete, maskierte Kait, während er seinen Wurfdolch aus dem Auge eines großen, feisten Wesens mit bleicher Haut und vorstehenden Hauern zog.
Seine Gefährtin, die eine auffällige Skorpiontätowierung auf ihrem linken Handrücken trug, entfernte mit einer geschickten Handbewegung einen Armbrustbolzen aus der Kehle des toten Ungetüms, bevor sie ihm zu raunte: "Ich habe keine Ahnung. Aber diese Caernoser Zauberwirker sind allesamt verfluchte Baarnisten und haben oft seltsame Wächter. Ich hatte es hier schon mit Golems, Untoten und Dämonen zu tun." Nase rümpfend fügte sie hinzu: "Das hier sieht wie ein Halboger aus und riecht auch so. Lass uns schnell unseren Auftrag hier erledigen, damit wir uns bald in Rottentau den versprochenen Lohn holen können."
Nachdem die beiden Attentäter ihre

Waffen wieder an sich genommen hatten, schlichen sie vorsichtig tiefer in das Innere des großen Magierturms am Rande von Nestern.

CAERNOS, SÜDLICH VON KRÄHWACHT

"Bei Helia, wie kann das sein?" keuchte der zu Tode erschöpfte Paladin erschüttert, als er mit ansehen musste, wie der Nekromant, den er wenige Augenblicke zuvor mit der Klinge seines geweihten Bihänders durchbohrt hatte und der scheinbar leblos zu Boden gesunken war, plötzlich wieder auf den Beinen stand.
Mit zitternden Fingern zog der in eine dunkle Robe gekleidete Schwarzmagier ein Metallfläschchen aus dem Gürtel und verwandelte sich binnen eines Herzschlags in eine Wolke aus dunklen Gasen, die rasch durch die Ritzen der steinernen Decke entwich. Kurz drauf ertönte von oben leise ein höhnisches Lachen.
Kraftlos schlug der Templer mit seiner Faust auf den harten Steinboden der unterirdischen Grabkammer, während heiße Tränen des Zorns das frische Blut von seinen Wangen wuschen. "Warum nur, Herrin? Warum lässt Du mich hier scheitern? Welche Verfehlung habe ich begangen, dass mir heute dieser verfluchte Hexer und Baarnsdiener entkommt, den ich schon durch ganz Caernos gejagt habe?" flüsterte er weinend, während er sich mühsam und unter Schmerzen aufrichtete.

HELLWEIT, DIE HELLEN WEITEN

Um das Getöse des schweren Sturms zu übertönen, brüllte der Soldat aus Leibeskräften: "Jetzt hör doch endlich einmal mit dieser ständigen Nörgelei auf! Es hat keinen Sinn, sich über die Feldküche zu beschweren! Wir sind halt im Krieg! Sei froh, dass wir überhaupt was zu Essen bekommen! Glaubst Du, auf dem Alkonnamarsch wurden Austern geschlemmt? Und seit einer Stunde jammerst du nun schon über das schlechte Wetter! Verdammt, wenn Arromad will, dann wird der Sturm schon wieder aufhören!" Voller Zorn trat er einem seiner Kameraden, mit denen er gemeinsam das Zelt eines Baels im Aensteiner Zeltlager bewachte und daran hinderte, weggeweht zu werden, kräftig in den Hintern.
Auf dem matschigen Boden glitt der Getretene sogleich aus, verlor das Gleichgewicht und fiel unter dem schallenden Gelächter der anderen mit dem Gesicht voran in den knöchelhohen, stinkenden Morast, in den der Dauerregen der vergangenen Tage den Erdboden verwandelt hatte.

HILOS

HILOS, SAPTUS

"Nein, nein, nein! Bei Väterchen Emsigs heiliger Mistforke! Das haben heute wir doch schon durchgenommen!" schrie der Rumen-Priester verärgert. Sein Akolyth duckte sich in Erwartung einer weiteren Backpfeife ängstlich hinter dem großen Stehpult in der Tempelapside zusammen.
"Demnächst vergisst du vielleicht auch noch deinen eigenen Namen!" rief er, während er das schwere Gebetsbuch vom Pult nahm und es seinem dicklichen Schüler so fest auf den Kopf schlug, sodass dessen Schmerzensschrei noch außerhalb des Tempels auf dem Marktplatz zu hören war. Die Bewohner von Saptus waren an diesen Ablauf jedoch bereits so gewöhnt, dass keiner der Händler und Marktbesucher auch nur eine Miene verzog.
Im Inneren des Tempels hatte sich Vater Gneigos noch immer nicht beruhigt. Während er mit fahrigen Bewegungen seine verrutschte Robe zu glätten versuchte, schimpfte weiter: "Rumen steh mir bei, noch nie habe eine solche Vergesslichkeit erlebt ... das ist ja wie beim Schimmerschwinden bei dir! Nur schwinden dir die Gebetsverse aus dem Gedächtnis!"
Zaghaft fragte der junge Mann, der sich immer noch die schmerzende Stelle an seinem Kopf rieb: "Sagt, Vater - was ist denn dieses ... Schimmerschwinden genau, von dem Ihr immer redet?"

HIRSFLAAD

HIRSFLAD, IN DER NÄHE VON ULMENDRAHL

Hastig verbarg sich der Waldläufer hinter einem dicken Baumstamm und lauschte angespannt den Geräuschen des uralten Waldes. Obwohl sich die modrige Luft schwer auf seine Lungen legte, versuchte er möglichst ruhig zu atmen. Als er von einer nahen Lichtung ein zorniges Röhren hörte, verkroch er sich leise fluchend tiefer in das dichte Unterholz, ohne darauf zu achten, dass ihm spitze Dornen Arme und Gesicht zerkratzten.
"Jetzt habe ich als Söldner schon den Wolfswald, den Dunkeltann und den Dschungel von Czuhl überlebt ... aber was habe ich mir nur dabei gedacht, den Auftrag für den eitlen, jungen Geck aus Sturmklippe anzunehmen, der unbedingt als Entdecker von Ulmendrahl gefeiert werden wollte? Als Erster der Gruppe starb er aufgespießt von dem Geweih des wütenden Hirs ... das hatte er

von seinem Leichtsinn ... o Harlan, steh' mir bei! Lass' nicht zu, dass mein Leben hier endet ..." flüsterte der alte, sehnige Wyndländer lautlos vor sich hin, während er sich langsam und möglichst leise durch dichtes Buschwerk kämpfte.
Wenige Augenblicke später blieb er wie angewurzelt stehen, als er plötzlich in die kalten Augen eines aufrecht gehenden, zweibeinigen Hirsches starrte, der einen lagen Stab trug. Das letzte, was er in seinem Leben sah, war eine flackernde Lanze aus dämmrigem Zwielicht, die von der schädelgeschmückten Spitze des Hirsstabs auf ihn zu raste.

JÖDRINGEN

JÖDRINGEN, WESTLICH VON LOTAS

In einem stillen Gebet dankte der im Unterholz verborgene Baarnist seinem Herrn dafür, dass ihm die Rokanoker Schattentochter eine Schriftrolle mit dem Zauber überlassen hatte, mit dem er seine Waffe in eine Schattenklinge verwandeln konnte. Ehrfürchtig betrachtete er die rauchartigen Schatten, die über sein Schwert flackerten, das nun von einer machtvollen, dunklen Magie durchströmt wurde. Während er sich noch an dem erhabenen Anblick erfreute, trat ein Jarruck in einer prächtigen, reich mit Jagdtrophäen verzierten Fellrobe zwischen den verschneiten Bäumen hervor und hielt auf den riesigen Findling zu, der sich in der Mitte der Waldlichtung befand. Hinter sich führte der Schamane einen Zottelhirsch, dessen weißes Fell zu Ehren Jarrars mit kohlschwarzen Runen geschmückt war.
„Du Narr ... wenn du wüsstest, dass nicht dein lächerlicher Götze ein Tieropfer erhalten wird, sondern Baarn sich an einem Seelenopfer erfreuen wird ...“ flüsterte der Adept vor sich hin, während er sich zum Angriff bereit machte.

KAIT

INNERE SEE, WESTLICH DES PFADS DER SONNE

Zufrieden blickte Them-Onk auf das Meer und dankte Chio-Puan in einem stillen Gebet für den guten Verlauf seiner weiten Reise, die ihn auf der Suche nach Erkenntnissen über sich selbst bis in die Festungsstädte der Söldnerprinzen von Hars’Nafur geführt hatte.
Das erste Morgenlicht spiegelte sich auf den sanften Wellen der Inneren See, während das Schiff bei gutem Wind gen Norden segelte. Belustigt schmunzelte der Kampfmönch, als ihm wieder der hochtrabenden Na-

men des alten, vandrianischen Seelenverkäufers einfiel, der tatsächlich nach dem sagenumwobenen Begründer des gormanischen Reichs benannt worden war. Die "Ballisius I." sollte ihn von Veilar nach Chengton bringen. Von dort würde ihn der letzte Abschnitt seiner Reise über Shenming in das Kloster von Wan-Fu führen, wo er endlich Meister Yoshido über die Erfahrungen berichten würde, die er in den letzten Monaten erworben hatte.
Schließlich war er es gewesen, der ihn fort geschickt hatte. Seine letzten Worte hallten noch heute in seinen Ohren: "Diese Lehre Chio-Puans über das Wesen der Welt wird sich dir in ihrer tiefen Wahrheit nicht innerhalb dieser Mauern erschließen ... du solltest wie der Feuerkranich nach Süden ziehen."

MARDOS

MARDOS, ORMPAK

„Ich will alle Menschenstädte brennen sehen“, knurrte der Kriegshäuptling der Orks von Uncabad mit kehliger Stimme. Der alte Ork mit dem vernarbten Gesicht verengte seine rotvioletten Augen zu schmalen Schlitzen, während er wütend mit einer Faust auf das alte, verfallene Gemäuer drosch. „Weißt du eigentlich, dass sich hier vor Jahrhunderten die mächtige Zwingfeste Ormpak erhob? Von hier aus beherrschten meine Vorfahren den Nordteil der Insel ... aber als die Menschen einfielen, wurde sie zerstört ... eines Tages jedoch, das schwöre ich bei den ruhelosen Geistern meiner Ahnen, wird unser Banner mit dem Blutroten Mond hier wieder über einer Festung in der Hand unseres Volks wehen“, fuhr er fort, während sich seine altersfleckige Klaue um den Griff seines schartigen Krummsäbels schloss.
Unbeeindruckt von seinem drohenden Gebaren antwortete die einäugige Freibeuterin mit ruhiger Stimme: „Wir werden euch die Insel überlassen – aber erst, nachdem wir alle Städte geplündert haben. Wir werden mit Mardossa beginnen und jeden Palazzo niederbrennen ... mit der Unterstützung durch deine wilden Krieger wird die Stadt dem Angriff meiner Schiffe nicht standhalten können, bei Luhntraz! Dann werden diese feigen Verräter, Lügner und Arznibar-Buckler mit ihren lächerlichen Masken schon sehen, wer die wahren Herrscher des Meeres sind.“
Mit diesen Worten zog die schwarzhaarige Seeräuberin aus Hars’Nafur die Klinge ihres Krummdolchs durch ihre linke Hand. Der Ork tat es ihr auf der Stelle gleich, um den Pakt mit seiner neuen Verbündeten mit Blut zu besiegeln.

NARRLAND

NARRLAND, GOMMEWAHN

"Tja, damit hast du wohl nicht gerechnet", flüsterte der gnomische Schwarzmagier, während er mit flinken Bewegungen Zauberstäbe, Schriftrollen und Metallfläschchen von einem großen Arbeitstisch in einen Rucksack räumte. Dabei musste er immer wieder unter dem ausgestreckten Arm eines schwer gerüsteten und mit einem Schwert bewaffneten Templers durchhuschen.
Der Paladin stand einer Statue gleich mitten in dem geheimen Ritualraum unter den Kellern Gnommewahns und sah aus, als wäre er mitten in der Bewegung eines heftigen Schwertstreichs erstarrt.
"Bei uns im Narrland ticken die Uhren eben ein wenig anders", kicherte der Gnom, der eine violett-schwarzen Robe trug, die mit zahlreichen Baarns-Zeichen verziert war und ihn für Kundige als einen Gesandten der Hölle auswies. Mit diesen Worten strich er zärtlich über ein prachtvolles, reich verziertes gnomisches Chronometer, das er vorsichtig in ein dickes, weiches Tuch schlug, bevor er es ebenfalls einpackte.
Als er bemerkte, dass die Wirkung des verzauberten Zeitmessers bald nachlassen würde, stellte er sich mitten in den Raum, sammelte sich kurz und flüsterte begleitet von ein paar schnellen Gesten einen Zauberspruch, der ihn binnen eines Herzschlags an einen ihm wohlbekannten, sicheren Ort weit außerhalb der Stadtmauern versetzte.

NARRLAND, GNOMMEWAHN

Kichernd lüpfte der Alchemist seine versengte Robe und begann um die gewaltige Feuersäule zu tanzen, die fauchend aus dem schweren Kessel hoch empor schoss. Der Gnom, den der Wahnsinn des Narrlands offenbar bereits fest in seinem Griff hatte, achtete nicht darauf, dass die Flammen bald die windschiefe Zimmerdecke in Brand setzen würden. Weder die große Hitze noch die dichten Rauchwolken, die aus dem Kessel aufstiegen, schienen ihn zu stören. Obwohl er immer wieder husten musste, sang er vergnügt ein selbst erdachtes und schlecht gereimtes Lied über die Wunder, die in Damorra auf einen Reisenden warten würden. Indes begann bereits der erste der dicken Holzbalken zu schwelen.

NEBELINSELN

NEBELINSELN, SÜDLICH VON LEYT LAMUR

Langsam erhob sich der Sandelf, der sinnend vor einer alten, halb verwitterten und im Boden versunkenen Steintafel gekniet hatte, und wickelte sich einen hellen Schleierschal vor sein Gesicht. Seine Gefährtin sah ihn fragend an. Bedächtig schüttelte er den Kopf und sagte: “Nein, auch hier finden sich keine Hinweise auf unsere Urahnen. Wir müssen weitersuchen. Die Schriftrollen, die wir in der großen Bibliothek von Nai'Suîl studierten, wiesen unmissverständlich auf die Nebelinseln hin. Irgendwo auf diesen Inseln müssen unsere Vorfahren an Land gegangen sein ... oder dem Meer entstiegen sein, wenn man den alten Legenden glauben mag.“
Sinnend blickte seine Gefährtin auf das graue Meer, dessen Wellen gegen das Ufer schlugen.
Dann erwiderte sie: „Nun, du weißt, was unser Meister uns auftrug ... wir führen unsere Suche fort, bis wir die verlorene Stadt entdecken. Wir werden nicht aufgeben, auch wenn sich mein Herz nach den Weiten der Sternenheide und der Wärme der Heimat sehnt.“ „Du hast Recht“, stimmte ihr der Elf zu, der nun wieder von Kopf bis Fuß vermummt war, „wir müssen einfach herausfinden, auf welche Weise unsere alten Zauberer die Elemente beherrschten, bevor im Osten wieder das alte Übel erwacht. Das nasskalte Wetter und der Nebel dieser unwirtlichen Inseln dürfen uns nicht davon abhalten, unser Ziel zu erreichen.“
Stumm nahmen die beiden Sandelfen wieder ihre Wanderschaft auf und hielten auf das Inselinnere zu. Bald waren sie zwischen dichten Nebelschwaden verschwunden.

SHAN'ZASAR

SHAN'ZASAR, DELHIR

Regungslos stand der uralte Mumienfürst auf der obersten Terrasse der mächtigen Festungspyramide und starrte aus dem steinernen Bollwerk, das für ihn ebenso Palast wie Kerker war, gegen Westen. Die bittere Kälte der sternklaren Nacht spürte er ebenso wenig wie er die fremdartige Schönheit der Sanddünen wahrnahm, die tief unter ihm im Mondlicht silbrig glänzten.
Erst nach Stunden, als sich bereits ein zarter, rötlicher Lichtstreifen am östlichen Horizont zeigte, begab er sich langsam und mit steifen Schritten in das Innere der Pyramide, um in seinem Gemach die Stunden zu überdauern, während derer Helias

Sonne unbarmherzig auf die große Wüste nieder brannte. Beunruhigt fragte er sich, wann die Karawane der Dunklen Geier endlich aus Festung Schwarzwall eintreffen würde. Schon seit Tagen spürte er, wie sich eine zunehmende Schwäche seiner bemächtigte, die bald zu einem todesähnlichen Schlaf führen würde. Er wusste, dass er sich demnächst unbedingt die Seelenkraft eines Menschen einverleiben musste.
Für einen kurzen Augenblick bemächtigte sich des ansonsten gefühllosen Untoten der Funken einer schwachen Vorfreude, als ihm einfiel, dass ihm der Anführer der Sklavenjäger diesmal sogar eine aus Kurp entführte Jungfrau versprochen hatte. Bei dem Gedanken daran verzog sich sein bandagiertes, einbalsamiertes Mumiengesicht zu einem kalten Lächeln, waren ihm doch Kinder und Halbwüchsige wegen ihres überschäumenden Lebenswillens die liebsten Opfer.

SHAN'ZASAR, DRACHENGRAT

Vorsichtig schlich sich der staubbedeckte Wüstenzwerg an die Höhle an, vor deren Eingang mehrere halb abgenagte Tiergerippe lagen, die die Luft mit Aasgestank erfüllten. Dabei vertrieb er mehrere Geier, die sich eben an den Resten eines noch frischen Kadavers gütlich getan hatten. Als sich die Vögel mit einem verärgerten Kreischen empor schwangen, zuckte der junge Zwerg erschrocken zusammen. Trotzdem schob er sich weiter in das Innere der Höhle vor, wobei ihm bald ein entsetzlicher Gestank den Atem raubte.
Er musste einfach erfahren, ob sich hier wirklich ein Drache eingenistet hatte, wie es ein Reisender vor seinem Tod behauptet hatte, den er vor wenigen Stunden schwer verletzt in einer Schlucht gefunden hatte. „O Cor, lass das nicht zu ... die Höhle ist viel zu nahe an unseren Jagdgebieten ... einen Kampf würden wir wohl kaum überstehen“, sandte er ein stilles Stoßgebet zu seinem Herrn.
Während er sich vorsichtig im Halbdunkel nach allen Seiten umblickte, übersah er zu seinen Füßen einen riesigen Kothaufen. Sogleich glitt er auf der glitschigen Masse aus und konnte einen Sturz nicht mehr vermeiden, sodass er mit einem dumpfen Geräusch auf den felsigen Boden prallte. Lautlos fluchend rieb er sich seinen schmerzenden Steiß und richtete sich mühevoll wieder auf.
Noch bevor er den stinkenden Kot notdürftig abstreifen konnte, hörte er zu seinem Schrecken ein lautes Schnauben aus der Dunkelheit. Als auch noch zwei rote Lichtpunkte erschienen, die wie glühende Drachenaugen wirkten, und gleichzeitig ein schabendes Geräusch ertönte, warf er sich entsetzt herum und floh aus der Höhle.

STERNHEIDE, NAISUÎL

Langsam ließ sich der uralte Sandelf auf die Steinbank im tiefsten Gewölbe unter Nai'Suîl gleiten. Hier, in der Halle der Ewigen Ruhe, wollte er nun sein Leben beenden und seine Seele in höhere Gefilde entschweben lassen, damit sie endlich mit den Geistern der Ahnen verschmelzen konnte.
Viele Jahrhunderte hatten ihn seine Aufgaben daran gehindert, doch vor einiger Zeit hatte er gespürt, dass er sein Werk nun in die Hände seiner Schüler legen konnte und war des Lebens überdrüssig geworden.
Während sich sein Herzschlag allmählich verlangsamte und seine Atemzüge immer flacher wurde, durchlebte er in seiner Erinnerung noch einmal die herrlichen Tage seiner Jugend, die er im blühenden Erendar verbracht hatte, bevor es im Dämmerungsspalten verwüstet worden war. Später, in der Reife seines Lebens, hatte ihn seine unermüdliche Suche nach den letzten Zauberstäben der Aldomerer nach Hellweit geführt, wo er jedes Arltum bereist hatte. Dort hatte er auch Yngvara, die einzige Liebe seines Lebens, kennen gelernt.
Gefangen in der Besinnung auf die kurzen Jahre mit der stolzen, kühnen Celbin hauchte er mit einem zufriedenen Lächeln auf seinen Lippen schließlich ruhig sein Leben aus.

STERNENMEER

GEISTERINSEL, AN DER STERNENMEER-KÜSTE

"Sind sie das?" flüsterte der Bursche atemlos, während er neugierig zwischen den großen Felsen hindurch lugte, hinter denen er sich vor den fremdartigen Wesen verbarg, die sich im Mondlicht am Strand tummelten. Während sie zwischen wellenumspülten Steinen, Tang und Strandgut etwas zu suchen schienen, sangen sie mit hellen, klaren Stimmen eine schwermütige, fremdartige Weise.
"Ja", raunte der alte Fischer neben ihm, "jedes Jahr in der ersten Vollmondnacht nach Mittsommer erscheinen sie. Ein reisender Gelehrter erklärte mir einmal, dass es vermutlich ... wie sagte er noch gleich ... Aquaelfen sind. In den alten Geschichten hört man ja auch immer wieder von Elfen, die eigentlich unter Wasser leben und weit vor der Küste auf dem Meeresboden ihr eigenes Reich haben sollen, in dem Schlösser aus Perlmutt stehen sollen. Und riesige Seepferdchen soll es dort geben, auf denen die Elfen reiten können."
"Aha ... und was machen sie hier?", fragte der junge Mann geistesabwesend, während er wie gebannt auf

eine nackte Elfe starrte, deren Haar im bleichen Mondlicht wie reines Silber glänzte.
"Na ja, ich glaube, dass sie ein geheimes Kraut suchen, das eben nur in dieser Nacht zu finden ist ... es sieht doch so aus, als würden etwas zwischen den Steinen pflücken, oder? Sag' mal ... hörst Du mir überhaupt noch zu?" zischte der Alte verärgert zwischen den Zähnen, als er bemerkte, dass die gesamte Aufmerksamkeit des Jüngeren ganz dem blasen, schlanken Leib der Elfe galt.

UMBARLA-BECKEN

UMBARLA-BECKEN, NORDÖSTLICH DER RUINEN VON VALSTEDT

Grimmig starrte Cranac auf die verbrannte Steppenlandschaft, über der die Luft in der sengenden Sonne flirrte. In einiger Entfernung konnte er die dunkelblauen Nebelschwaden erkennen, die die riesige Ruinenstadt seit Jahrhunderten umgaben. Hier, im Niemandsland zwischen den Stammesgebieten, sollte es heute in der Mittagsstunde zum entscheidenden Kampf zwischen ihm und einem anderen Varlskind kommen, wie es das Gebot ihres Herrn wollte.
„Bei Varl, ich hoffe, dass Morg Bulgash noch über einen Funken Ehre im Leib verfügt und sich meiner Herausforderung zum Zweikampf auf Leben und Tod alleine stellt. Mit Kruga, diesem zwielichtigen Kriegsmagier an seiner Seite, ist ihm nicht zu trauen ...“, flüsterte der kampferprobte Umbar-Barbar vor sich hin, während er über die Klinge seines verzierten Bihänders strich.

VANDRIA

VANDRIA, AILBA

Mit einem zufriedenen Lächeln auf dem Gesicht räkelte sich das kleine Mädchen auf seiner weichen Bettstatt. Während ihm seine Mutter zärtlich die wilden, braunen Locken aus der Stirn strich und ihm einen Kuss auf die Stirn hauchte, bat es mit schläfriger Stimme: "Erzähl mir doch bitte noch eine Geschichte, ich höre so gerne deine Stimme beim Einschlafen."
Lächelnd setzte sich die Frau auf die Bettkante und fragte ihre Tochter mit sanfter Stimme: "Nun, welche Geschichte möchtest Du denn hören? Vielleicht wieder die vom dicken Druiden Demrok und dem durstigen Drachen vom Dämmerwald?" Kopfschüttelnd entgegnete das Mädchen, während es sich eng an sie kuschelte: "Nein, heute sollst du mir von Killerick, dem kleinen Kleriker und den krähenden Kobol-

den vom Königswald erzählen."

VANDRIA, CELLBRICK

Ehrfürchtig ergriff Erztempler Kilron das uralte Langschwert, das auf einem weißen Brokattuch auf dem Hochaltar der Helia-Kathedrale von Burg Cellbrick lag. Seine runengeschmückte Klinge glühte in einem sanften, warmen Licht. Der Ordensgroßmeister der vandrianischen Templer der Sonne streckte die heilige Waffe gegen das Sonnenlicht, das durch das große Glasfenster fiel, sodass sie von einem strahlenden Lichtkranz umgeben wurde.

"Seht das Schwert der Helia, das Dank der Mühen und Opfer unserer Mitbrüder endlich aus dem Krater des Vulkans von Shakurim geborgen werden konnte! Mit seiner Hilfe werden wir die Schatten vertreiben, die unser Land von Westen bedrohen, seitdem der Herr der Dunkelheit die Wälder von Crysantel verheerte. Mein König - eher werden wir weder rasten noch ruhen, das schwöre ich beim Licht unserer Herrin!" rief der schwer gerüstete Paladin, der eine goldene Templerkette der Sonne um den Hals trug, mit hallender Stimme.

Huldvoll nickte König Rainenhart, der an der Spitze des vandrianischen Hochadels gekommen war, um dem festlichen Ritual beizuwohnen, mit dem das Schwert seiner neuen Bestimmung als Waffe des Ordensgroßmeisters geweiht wurde.

VANDRIA, FOLEMME

Zufrieden verstaute der Stadtschreiber die Schriftrollen in einem großen Regal. Dann nahm er eine Laterne mit sich, schloss die geräumige Schreibstube im Amtshaus des Vogts sorgfältig ab und trat in der kühle Luft der trüben Herbstnacht. Während er durch die menschenleeren Straßen ging, dankte er im Stillen Varos, dem Scharfsinnigen, für die Einsicht, die er ihm heute geschenkt hatte. Wenn er die Berichte richtig ausgelegt hatte, die in den letzten Wochen aus mehreren Dörfern eingetroffen waren, so musste seit einiger Zeit ein Vampir im östlichen Teil des Königswalds sein Unwesen treiben.

„Aber nicht mit mir! In Vandria ist kein Platz für solche finsteren Scheusale. Morgen früh werde ich den Vogt in Kenntnis setzen ... und mit seiner Erlaubnis gleich auch die Templer“, flüsterte der graubärtige Mann vor sich hin, zog seinen Kapuzenumhang enger um sich und hielt auf das hell erleuchtete Wirtshaus auf dem anderen Ende der schmalen Gasse zu. Die kleine Vampirfledermaus, die lautlos durch die dichten Nebelschwaden über den spitzen Dachgiebeln der Fachwerkhäuser glitt und etliche Schritte vor ihm zur Landung ansetzte, bemerkte er nicht.

VANDRIA, ÖSTLICH VON BERGEN IN DEN AUSLÄUFERN DES DORNENKAMM

Getragener Gesang einer einzelnen, hellen Männerstimme weckte den verletzten Erzmagier aus seiner kurzen Bewusstlosigkeit. Benommen schlug er die Augen auf und wischte sich mühsam das Blut weg, das ihm die Sicht raubte. Verschwommen nahm er wahr, wie der blutjunge Ordensbruder todesmutig und in tiefstem Helia-Vertrauen auf die fliegenden Schatten zuschritt, die heulend einen irrsinnigen Reigen über dem aufgebrochenen Grabmal vollführten.

„Du Narr ... das ist doch Aberglaube ... nur Weihwasser wirkt ...“, krächzte er mühsam mit heiserer Stimme, als ihm bewusst wurde, dass der Novize versuchte, die Untoten mit Weihrauch zu vertreiben. Doch dieser hörte ihn nicht. Inbrünstig einen heiligen Bannspruch singend, schwang er eifrig das vergoldete Fass an seinen Ketten, um die Schatten in den würzigen Rauch zu hüllen.

Mit letzter Kraft richtete sich der Zauberer halb auf, streckte seinen Arm aus und murmelte Worte der Macht. Knapp nachdem eine feurige Kugel fauchend seine Hand verlassen hatte und an Größe wachsend auf die untoten Schattenwesen zugeschossen war, verließ ihn wieder das Bewusstsein und er brach auf dem kalten Steinboden der feuchten Gruft zusammen.

WYNDLAND

WYNDLAND, BOSK

Belustigt beobachteten die beiden Söldner der „Sturmkrähen“ einen weißbärtigen, einäugigen Seebären, der neben ihnen an der hölzernen Schank der schmierigen Kaschemme im Hafen von Bosk stand. Lautstark redete er auf sein Gegenüber ein und fuchtelte dabei sogar wild mit einem Nordeker Breitschwert herum.

„Ah, heute hat der alte Heirolf wieder einmal ein wehrloses Opfer gefunden. Hm, nach der Tracht sieht der arme Kerl wie ein Händler aus Gilien aus. Dem wird er wieder seinen Seemannsgarn auftischen ... die Geschichte von der großen Fahrt durch das Nordmeer bis nach Hellweit kommt stets als erste. Jetzt erzählt er sicher schon, wie er auf der Rückreise im Jödmeer gegen die Brut des Aalgoths gekämpft hat“, schmunzelte der ältere der beiden Kämpfer und nahm einen großen Schluck Bier aus einem schweren Humpen.

Der andere erwiderte mit einem schiefen Grinsen: „Da hast du wohl recht. Als nächstes kommen dann

die Geschichten über die Kaperfahrten im Sternenmeer ... hast du eigentlich schon bemerkt, dass seine Seereisen mit jedem Mal länger werden, wenn er über sie erzählt? Früher endeten sie an den Weißen Stränden, dann erzählte er schon von der Fürstenbucht. Wahrscheinlich behauptet er heute, dass sie ihn bis zu den Dampfenden Gestaden führten!"
Lachend prosteten die beiden Kameraden einander zu und rückten näher an den alten Seefahrer heran, um ihn im Lärm der stickigen, überfüllten Gaststube besser verstehen zu können.

WYNDLAND, KALTÖDEN

Erst im Morgengrauen kehrten die erschöpften Orkkrieger zu dem dunklen Turm zurück, der wie immer von einigen der chimärischen Fuchsechsen ihres Meisters bewacht wurde. Als dieser im Torbogen des kruden Bauwerks erschien, wichen die Orks angsterfüllt etwas zurück. Der ekelerregende Pestilenzgeruch, der trotz seines dicken, dunklen Kapuzenumhangs von ihm ausging, ließ selbst die hartgesottenen Kämpfer würgen.
Schließlich riss sich ihr Anführer, ein alter Ork mit vernarbtem Gesicht, zusammen. Er unterdrückte den Brechreiz, der in ihm hoch stieg, und knurrte mit kehliger Stimme: "Vergebt uns, Meister! Heute kehren wir mit leeren Händen zurück. Der Handelszug wurde von vielen Söldnern geschützt. Ihr Anführer, so ein Kleiner mit Hörnerhelm, kämpfte wie rasend ... sah wie so ein verdammter Halbzwerg aus ..."
"Verschone mich mit deinen lächerlichen Ausreden. Im Übrigen – Halbzwerge gibt es nicht, bei Gallbrack!" unterbrach ihn der Schwarzmagier Xagyg Yrag, während er einer zudringlichen Chimäre einen schwachen Fußtritt versetzte. Drohend schüttelte er eine behandschuhte Faust, wobei aus dem weiten Ärmel seiner Robe einige Maden zu Boden fielen. "Morgen setzt ihr eure Überfälle fort ... Söldner hin oder her ...", zischte er wütend, bevor ihm ein schwerer Hustenanfall den Atem raubte und ihn blutigen Schleim spucken ließ.