

On The Road Again

Die Elfin kommt langsam wieder zu sich. Stone hält sie immer noch fest. Etwas wacklig auf den Beinen schaut sie sich um. Der Reisende ist wieder bei Besinnung und auch alle Gefährten scheinen einigermaßen wohlauf. Nur einer fehlt: Bodasen.

"Stone, danke, dass ihr mir geholfen habt. Aber wo ist Bodasen?"

Sie lässt ihren Blick weiterwandern und sieht die Zwerge. Also hatte sie doch richtig gesehen. Sie wartet Stone's Antwort nicht ab, sondern wendet sich an den Zwerg, den sie für den Herren dieser Burg hält.

"Darf ich mich vorstellen? Mein Name ist Big Claw, Tochter von Turock aus dem Hause Mogador."

Stone ist froh dass es der Elfin gut geht, dann will er nach Bodasen schauen.

Als er bei dem Magier ist, merkt er dass er Probleme mit dem Atmen hat.

Anscheinend hat die Keule ihn zumindest gestreift, aber in der lebensbedrohlichen Lage hatte er wohl den schmerz verdrängt.

Langsam gleitet er an der Wand runter und lässt sich neben Bodasen nieder.

Dann macht er sich daran den Brustharnisch zu öffnen.

Ein Fehler, denn dieser hatte bisher seine gebrochene Rippe leidlich gestützt.

Stone stöhnt auf, aber jetzt will er sich die Verletzung genau ansehen.

Mit Mühe schafft er es sein Wams zu öffnen, aber über die Schultern streifen kann er es nicht.

Unterhalb seiner rechten Brust macht sich eine hässliche Prellung breit.

"Anscheinend war ich wohl nicht schnell genug, sagt er zu dem Magier.

Langsam bemüht er sich einen kleinen Beutel unter seinem Wams heraus zu ziehen.

In diesem Beutel hat er kleinere Private Dinge verstaut und noch etwas Heilsalbe, wenn sie noch gut ist.

Als er den Beutel endlich heraus gefischt hat und ihn öffnet, staunt er nicht schlecht.

Aus dem Inneren des Beutels schimmert ihm ein rotes licht entgegen.

Bevor Gance die Einladung Xanloschs annimmt, geht er zurück zu dem Kadaver des Wesens, das ihn so unvermittelt angegriffen hatte und schaut ihn sich genau an. Ein solches Wesen hat er noch nie gesehen. Am ehesten ähnelt es noch einem Troll ohne Fell, aber es nicht einmal halb so groß, wenn auch sehr kräftig gebaut. Er bemerkt, dass der Zwerg, der an der Tür stehen geblieben ist, ihn misstrauisch beobachtet. Dieser, knapp über halb so lang wie er selber, ist ebenfalls sehr kräftig. Die Analogie drängt sich ihm auf – er wird das Wesen fürs Erste für sich selbst als "Zwergtroll" klassifizieren. Er wendet sich wieder der Leiche des "Zwergtrolls" zu. Er bemerkt mehrere ältere Narben in der zähen Haut, die offensichtlich von scharfen Waffen herrühren, und eine Brandnarbe, die allerdings auf der warzigen Haut kaum auffällt. Dieses Wesen hatte schon viele Kämpfe hinter sich.

Gance schaut sich um – inzwischen ist es dunkel geworden. Er fragt sich, ob der seltsame "Herr der Burg" auch ein Gefolge hat, denn bisher haben sie nur ihn und seinen Begleiter zu sehen bekommen. Falls nicht, sollte man schnellstens eine Wache aufstellen – falls dies ein Trollwesen ist, gibt es bestimmt mehr davon, denn die Trolle, die er kennt, leben selten alleine.

Der Reisende hatte dem plötzlichen Trubel um sich herum zunächst wenig Beachtung geschenkt und sich darauf konzentriert, die von irgendjemandem begonnene, schwache Heilung seiner Brüche zu vervollständigen. Als das silbrige Pulsieren langsam verblasst, nimmt er die Hände von der Brust, erhebt sich und schätzt die Lage ein. Er registriert kaum, dass der Krieger ihn anspricht und irgendetwas über den Magier erzählt – denn seine Aufmerksamkeit ist gänzlich auf die Zwerge gerichtet. Schließlich tritt er vor Xanlosch und hebt die rechte Hand zum Gruß: "Meinen Gruß an das kleine Volk. Ihr seid sehr weit fort von eurer Heimat, wie es scheint. Zwerge hat man in diesen Landen schon seit sehr langer Zeit nicht mehr gesehen. Umso mehr stelle ich mir die Frage, was ihr hier tut?"

On The Road Again

Nachdem Alrik enttäuscht festgestellt hat, dass das Wesen nichts als eine für ihn unbrauchbare Keule getragen hatte, wendet er sich den Zwergen zu. Ah! Zwerge! ... In Alriks Magengegend krampft sich etwas zusammen ... Nun ja, jener *Alchimistenzwerg* mag ja vielleicht die Ausnahme gewesen sein, aber immerhin war ein Zwerg! UND er hatte Alriks bisher längstes Abenteuer verursacht! Alrik rollte kurz mit den Augen, besinnt sich dann aber wieder auf den Rest Etikette, den er noch kennt. Er stellt sich – so gut ein Streuner das eben kann – den Zwergen, vor allem dem anscheinenden Anführer, vor. "Hallo, verehrter Zwerg, mein Name ist Alrik. Meinen zweiten Namen gebe ich ungern preis, aber wenn ich den Eindruck habe, euch vertrauen zu können, werde ich das gerne tun. Ich danke euch jedenfalls für Euer Angebot, hier in der Burgruine übernachten zu dürfen – sollte etwas Ungewöhnliches passieren, – mit 'ungewöhnlich' meint er mögliche Angriffe von Blutfängern, Monstern oder anderen Wesen – "dann könnt ihr wahrscheinlich mit unserer Hilfe rechnen. Ich kann da allerdings nicht für alle sprechen." Natürlich ist das keine richtige Begrüßung, schimpft er mit sich selbst, aber er muss zugeben, noch nie höfische Etikette gekannt und gelernt zu haben. Nun ja, in der Wildnis sind ja eigentlich auch andere Dinge wichtiger als Etikette ... *Überleben* zum Beispiel ... Alrik mustert den Zwerg und ist beeindruckt von seiner Garnitur. Er ist – soweit er das als Streuner beurteilen kann – gut (aus)gerüstet und verfügt um genügend Kraft, um sich durchsetzen zu können.

"Ich bin beeindruckt, dass ihr so gut durchgehalten habt, hier, in der Wildnis, kurz vor dem Gebirge, in einer Burgruine. Ihr müsst gut ausgerüstet sein, um eure Stellung derart gut halten zu können. Ich vermute, ihr wollt versuchen, diese Burg wieder aufzubauen und dann in Besitz zu nehmen?" fragt Alrik höflich. Einen anderen Grund kann er sich nicht vorstellen.

Bodasen versucht aufzustehen und siehe da, es geht. Unschlüssig wem er sich zuerst zuwenden soll, dem fremden Zwerg der ihn angegriffen hat, oder dem verletzten Stone sondiert Bodasen erst einmal die Lage. Dann geht er auf den Zwerg zu. "Mein Name ist Bodasen und wenn ihr das noch mal mit mir macht dann seid ihr tot." Dann dreht er sich um und geht zu Stone zurück. Der Magier setzt sich neben den Krieger "Stone legt euch hin und schließt die Augen, verhaltet euch Ruhig!" "Alle anderen bitte sorgt dafür, dass mich in den nächsten 10 Minuten niemand stört, sonst könnte gar Schreckliches mit Stone geschehen. Die entsetzten Blicke des ehemaligen Hüters ignorierend lässt Bodasen die Magie fließen und blickt durch die Haut in Stones Körper wie durch eine dünne Folie. Bald ist die gebrochene Rippe gefunden und auf magische Weise fügen sich die zwei Teile der Rippe wie von selbst wieder aneinander. Als der Bruch vollständig wiederhergestellt ist stehen Bodasen die Schweißperlen auf der Stirn. "Bitte, gebt mir Wasser!"

Schnell schließt Stone den Beutel wieder.

Anschließend verwahrt er den Beutel wieder unter seinem Wams, er kann sich schon vorstellen was da leuchtete, aber daran hatte er schon lange Zeit nicht mehr gedacht. Er bemerkt kaum das Bodasen aufsteht

Es muss die kleine Goldene Statue der Göttin Aneishen sein, die ihm sein Vater gab als er bei den Hütern eintrat.

Götter waren bei den Hütern verpönt, nicht verboten, aber wer Betete oder gar einen Tempel besuchte musste Spott und Repressalien erwarten.

Ferrwar gab sie ihm und den kleinen Beutel "Verwahre sie gut, du musst sie dir nicht ansehen oder jemandem zeigen. Es ist die Göttin Aneishen, die Göttin des Lichts und die Hüterin der Gesetze."

Stone wusste, dass es die Patronin der Hüter war, aber das war schon lange Zeit her. Niemand sprach mehr davon, außer seinem Vater.

Stone lernte schnell warum es besser war kein Wort über die Göttin zu verlieren, in der Nacht waren sie gekommen, die Spuren hatte er einen ganzen Monat im Gesicht und am Körper getragen.

Bei jedem Appell wurde er verhöhnt, warum ihm denn seine Göttin nicht geholfen hatte. Stone erschauerte immer noch bei dem Gedanken was passiert wäre wenn er die Statue irgendjemandem gezeigt hätte, und nicht nur über die Göttin gesprochen hätte.

Irgendwann schrie er dann heraus "Weil es keine Göttin gibt, nie gab und wenn würde sie mir ja doch nicht helfen".

On The Road Again

Danach war es vorbei, es kam sogar ein Magier der die Narben aus seinem Gesicht zauberte und auch die Nase wieder richtete.

Aber von der Göttin sprach Stone nie wieder, selbst wenn sein Vater ihn darauf ansprach wischte er alles mürrisch weg.

Irgendwann glaubte er selbst, dass es keine Göttin gab, und er nur ein Geschenk seines Vaters ehrte. Auf Geheiß des Magiers legt Stone sich hin. Bei den Worten des Magiers schaut er entsetzt drein, aber zu spät Bodasen fängt an einen Zauber auf ihn zu wirken. Aneishen, der Name erinnert ihn an etwas, aber er konnte sich nicht erinnern, nur an das was sein Vater ihm beigebracht hatte.

Da wo im Rat einst ihr Zeichen erstrahlte und den fensterlosen Raum erhellte war jetzt das neue Symbol der Hüter eingelassen.

Er weiß er muss den anderen von der Statue erzählen, aber er kann nicht, allein der Gedanke über die Göttin zu sprechen macht ihn krank.

Hatte sein Vater gewusst was er ihm gab, was würde der Reisende tun?

Bodasens Zauber fängt an zu wirken, langsam kann er wieder besser atmen, der Schmerz vergeht.

Er will sein Wams wieder richten und zubinden.

Doch es ist alles zuviel, die fast schlaflose Nacht, die Flucht aus der Hütte und der anschließende Kampf gegen die Blutjäger, der heutige marsch und der Kampf, seine Verletzung. Die ständigen Zweifel an allem was er bisher Glaubte.

All dies fordert jetzt Tribut, Stones Hände sinken langsam herunter, sein Kopf fällt zur Seite und er fällt in tiefen Schlaf, fasst Bewusstlosigkeit.

"Auch ihr Elfin Big Claw, Tochter von Turock aus dem Hause Mogador, seid in diesen Hallen willkommen und tretet ruhig ein, ein ruhiger Platz soll euch gewiss sein." Die beiden Zwerge sehen, dass der Fremde, der von der Kreatur niedergeschlagen wurde, sich wieder aufrichtet und nach sehr kurzer Zeit wieder laufen kann, wenn auch etwas behäbig. Bei Ingerimm, dies kann nicht mit rechten Dingen zugehen, denkt sich Xanlosch und da er Nerosch nur zu gut kennt, wird diese ähnliche Gedanken haben. Selbst ein gutausgewachsener Zwerg, der einen solchen Schlag von dieser Kreatur abbekommen hat, kommt nicht selber wieder auf die Beine. Ja, er musste sogar Glück haben, wenn er den Schlag überlebte. Entweder steht der Fremde seinen Göttern nähern, als Xanlosch glaubte, oder es geschehen Dinge, die sich selbst ein sehr erfahrener Zwerg nicht erklären kann. Dem Mensch, der sich selber nur Alrik nennt, kann Xanlosch nicht wirklich richtig einordnen. Einerseits sieht dieser wie einer der Stadtbewohner aus, die lieber in den dunklen Gassen hausen auf der anderen Seite, ist seine Haut schon so gegerbt, dass man sagen könnte dieser Alrik längere Zeit in der Wildnis gehaust hat oder noch haust. Einer der Menschen, die sich selber Waldläufer nennen, scheint er aber auch nicht zu sein.

Immer mehr Gedanken und Zweifel kommen in Xanlosch hoch. Wie kann es nur dazugekommen sein, dass sich diese Truppe gefunden oder zusammen getan hat. Sie sind alle zu unterschiedlich und sie haben auch scheinbar kein gemeinsames Ziel. Ist es gar vielleicht nur eine Zweckgemeinschaft, die mit Absichten hier her gekommen ist, die ihm noch nicht klar sind? Zu den beiden gewandt spricht Xanlosch: "Seid auch ihr mir willkommen und tretet nun endlich ein. Es wird langsam Nacht und hier draußen wird es schnell kühler und ein wärmendes Feuer hat noch niemand abgelehnt. Nerosch", dabei zeigt Xanlosch auf den Zwergen hinter sich, "wird erst einmal am Tor noch die Augen aufhalten und nach seiner Ablöse bestimmt noch zu uns kommen. Nun, tretet ein oder wollt ihr im Freien übernachten?"

Nach einer kurzen Pause fährt Xanlosch fort: "Auch alles Weitere können wir ruhig drinnen bereden, oder?" Damit die Fremden nicht denken, dass sie in eine Falle gehen, geht Xanlosch voraus und erreicht als einer der ersten das Gebäude, dass für diese Nacht ihr Quartier sein soll. Kaum tritt er in das Gebäude, sieht er, wie der Krieger schläft und der Magier aufgewacht ist. Zu dem Magier sprechend: "Ach, ihr seid aufgewacht. Entschuldigt unsere Aktion, aber man kann nie vorsichtig genug sein und es trieb sich eine dieser Kreaturen draußen herum. Ihr seid fremd hier und konntet dies nicht wissen, darum soll es nicht nur die unsrige Schuld sein, ihr hättet bestimmt genauso oder ähnlich gehandelt!" Im Inneren des Gebäudes kann man eine größere Feuerstelle sehen, die auch in der Vergangenheit als Kochplatz genutzt wurden ist und Reste eines Bratens sich noch am Spieß

On The Road Again

befinden. Des Weiteren kann man noch 3 weitere erloschene Feuerstellen sehen, die aber kleiner als die große in der Mitte sind. In der Nähe dieser Feuerstellen kann man noch einige Schlafplätze ausmachen, die aber zurzeit verlassen sind. An der Wand gegenüber dem Eingang befinden sich ein paar geschlossene Kisten, die nicht nur schwer aussehen sondern auch von echter zwergischer Handarbeit sind. In der Mitte des Daches, genau unterhalb der großen Feuerstelle, befindet sich eine Öffnung, die wohl zum Rauchabzug umfunktioniert wurden ist, da sich in diesem Gebäude scheinbar kein intakter Kamin befindet. An der östlichen Wand, kann man eine Tür erkennen, die zu einen Nebengebäude führt. Was darin vor sich geht oder auch nicht, bleibt den Betrachtern zuerst einmal verborgen. Die restlichen Wände sind mit diversen Utensilien und Kisten verstellt, so dass man keinen Blick auf die dahinterliegenden Wände werfen kann.

Glance betritt das große Gebäude in dem Moment, da ein erschöpft klingender Bodasen um Wasser bittet, ohne dass einer der Anwesenden reagiert. Er geht zu ihm und fängt gewohnheitsmäßig an die Hände zu einem Zauber zu formen, als ihm gerade noch Xanloschs Worte über die Abneigung der Zwerge zur Anwendung von Magie einfallen.

Er hält inne und sieht sich um. Stone ist vor Erschöpfung eingeschlafen wo er lag, aber an seinem Bündel sieht er die Feldflasche, die er für ihn am Teich gefüllt hatte. Er nimmt sie und gibt sie wortlos an Bodasen weiter. Dann wendet er sich Xanlosch zu, "Xanlosch, ist eine Wache bestellt? Wir hatten auf unserem Weg hierher einige unliebsame Begegnungen, und es ist nicht sicher, ob nicht Verfolger auf unserer Fährte sind, wenn wir auch unser Möglichstes getan haben um diese zu verwischen. Außerdem ist das Wesen, das wir bekämpften, möglicherweise kein einzeln lebendes gewesen."

Alrik dankt dem Zwerg und der Göttin im Stillen, dass es für diese Nacht eine Feuerstelle gibt. Er hasst es, draußen im Kalten, ohne jeden Schutz schlafen zu müssen, insofern sind ihm diese Zwerge zurzeit sehr willkommen. Sie bieten ihm eine Art indirekten Schutz, zumal er weiß, dass er Zwergen in aller Regel trauen kann; sie sind rechtschaffende Leute, die hart arbeiten, manchmal etwas starrsinnig sind, aber Ehrlichkeit respektieren. Er hat nicht vor, irgendjemanden zu "erleichtern", und obwohl manche immer noch von ihm glauben, er sei ein simpler Dieb, ist das schon seit einiger Zeit nicht mehr sein Ding. Er verkauft lieber ... Informationen, Geschichten ... selbst gezeichnete Karten von der Wildnis ... Er kann sich nicht erinnern, jemals einen Zwerg als Streuner, so wie er selbst es war, oder wie sie klassisch des öfteren in den Städten zu finden waren, gesehen zu haben. Er setzt sich ans warme Feuer und beginnt, in seiner Ausrüstung herumzufuhrwerken. Außerdem muss er sein erstes Wurfmesser neu mit Gift bestreichen. Seine Sinne bleiben offen für die Gemeinschaft, die sich hier am Feuer versammelt hat (inklusive Zwerge), und er hofft, die eine oder andere Geschichte aufschnappen zu können.

"Macht euch keine Sorgen, Glance! Nerosch bewacht erst mal noch den Eingang zu diesem Gebäude. In den unteren Gewölben wachen einige Zwerge an den beiden noch verbliebenen Zugängen zu den untersten Katakomben. Sollte es doch eine diese Kreaturen wagen durchzubrechen, so werden wir dies schon hören. Ich erwarte eigentlich für diese Nacht da unten Ruhe, weil die Kreaturen es schon am Tage gewagt haben, nach hier oben zu kommen. Außerdem ist wenigstens noch ein Zwerg auf Wache auf dem Turm eingeteilt, der sich schon bemerkbar machen wird, sollte sich jemand von draußen auf dem offenen Feld nähern. Wir haben zwar nicht ganz so gute Augen, wie die Elfen, aber selbst bei Mondschein sollten wir Freund und Feinde rechtzeitig ausmachen. Macht euch in dieser Nacht keine Sorgen! Wenn ihr jedoch eine weitere Wache sein wollt, dann sagt es ruhig. Da wird sich bestimmt etwas regeln lassen." Nach dieser recht langen Rede, genehmigt sich Xanlosch erst einmal einen Schluck aus einer Trinkflasche, die an seinem Lagerplatz lag und während der Rede an sich genommen hatte.

Der Reisende zögert, das Gebäude zu betreten. Allein bleibt er am Eingang stehen, beobachtet wie die Sonne hinter den Burgmauern versinkt und gibt sich seinen Überlegungen hin.

Er hätte eine Rast unter den Sternen der zwergischen Lagerfeuerromantik in feuchten Gemäuern

On The Road Again

vorgezogen, aber nun war die Lage nicht zu ändern. Was wollten die Zwerge hier, so weit im Osten? In den Brechern haben niemals Zwerge gelebt, soweit er zurückdenken kann. Die Antwort des Zwerges war unbefriedigend und seine Freundlichkeit Fremden gegenüber schon geradezu so zwergeuntypisch, das sie misstrauenerweckend war. Normalerweise musste man mit einem Zwerg schon gemeinsam ein Pfund Salz gefressen haben, bevor einen dieser an sein Feuer bat. Als die Sonne seinem Blick entschwindet, dreht sich der Reisende schließlich um, schüttelt seine Gedanken ab und setzt sich zu den anderen ans Feuer.

"Danke Xanlosch für eure Gastfreundschaft. Ich weiß diese umso mehr zu schätzen, da Zwerge und Elfen nie die besten Freunde waren."

Big Claw sucht sich einen Platz an der Feuerstelle und trinkt einen Schluck Wasser, da ihr Körper, nach dieser Anstrengung, sich wie ausgetrocknet fühlt.

Rashida steckte ihr Schwert weg und schaute sich im Hof um. Diese Feste war wahrlich lange nicht mehr genutzt worden.

Das Moos hatte die Herrschaft übernommen, die Steine teilweise schon aufgebrochen. Doch abgesehen von den üblichen Spuren der Zeit war vor allem der Bergfried in erstaunlich guten Zustand. Die freundliche Einladung des Zwerges, der sich Xanlosch nannte, verwunderte die Kriegerin. Gut, den Menschen gegenüber verhielten sich die meisten Zwerge neutral. Aber wenn Elfen in der Gruppe sind? Auf der anderen Seite, was sollte der Zwerg sonst machen? Er musste unsere Gruppe in Sichtweite haben, da wir einen Magier mit an Bord haben. Also blieb nur diese Möglichkeit. In einem getrennten Gebäude mit Wachen vor der Tür hätten wir ja einen Dämon beschwören können, ohne, dass sie gleich etwas dagegen hätten tun können. Bei diesem Gedanken musste Rashida schmunzeln. Bodasen ist ja für seine Beschwörungskünste bekannt!

Aber trotzdem sollte sie aufmerksam bleiben, dieser andere Zwerg, der Nerosch genannt wird, sah alle ziemlich feindselig an. Und er war bestimmt nicht der einzige, der solche Vorbehalte gegenüber der bunt gemischten Gruppe hegte. Die Kriegerin gibt sich mit dieser selbstgefundenen Erklärung zufrieden und geht auch in das Gebäude hinein. Sie sucht sich einen Platz in der Nähe der großen Feuerstelle und lässt sich nieder. Um ihren Durst zu stillen, holt sie ihre Trinkflasche aus ihrem Rucksack und lässt das Wasser des Teiches ihre Kehle herunterrinnen. Sie merkt, dass sie erschöpft ist. Aber noch ist sie wach und freut sich auf hoffentlich anregende Gespräche.

"Da wir nun alle beisammen sind, können wir uns endlich unterhalten. Erzählt: Warum seit ihr hier, wie seit ihr zusammen gekommen und was ist eure Aufgabe."

Es muss etwas wichtiges sein, sonst würde eine solche Truppe nicht zusammen kommen, oder irre ich mich da?", fragt Xanlosch die Anwesenden. Er wusste aus seinen früheren Abenteueragen, dass es meist sehr hilfreich war, wenn sich eine Gruppe aus verschiedenen Rassen zusammensetzte. Das dies aber auch Misstrauen und Argwohn hervorbrachte, besonders wenn man in Gebiete reiste in denen der eine oder der andere nicht willkommen oder gar verhasst war. "Leider kann ich nur ein schlechter Gastgeber sein", fährt Xanlosch nach diesen Gedanken fort, "ich habe leider nur noch wenig des bekannten Zwergenbieres da. Bei einem Angriff dieser Kreaturen, die wie kleingeratene Trolle aussehen und mit denen ihr ja auch schon Bekanntschaft gemacht habt, ist leider unser Vorrat sehr stark zur Neige gegangen und die Reste werden nur noch rationiert ausgegeben. Solltet ihr aber irgendwann einmal wieder in dieser Gegend sein, dann verspreche ich euch und sollte nichts dazwischen kommen, dass es dann Zwergenbier für jeden gibt, der mag." Xanlosch weiß nur zu gut, dass die Elfen bzw. Halbelfen das Zwergenbier nie anrühren würden, da ihnen alle Arten von vergärten Getränken gegen ihre Gesinnung sind und sie lieber geminztes oder nur reines Wasser trinken. Mann kann es ja nicht jedem recht machen, denkt sich noch Xanlosch und wartet darauf, dass jemand aus der Truppe ihn eine gute und überzeugende Geschichte erzählt.

Big Claw sieht sich unter den Gefährten um. Da anscheinend keiner den Anfang machen will, beginnt sie.

"Werter Xanlosch, unsere Truppe kam durch die Folgen seltsamer Ereignisse zusammen."

On The Road Again

Und so beginnt die Elfin zu erzählen, wie sie sich alle kennen gelernt hatten. Nur ein paar, für die Truppe wichtige, Details lässt sie aus. Trotzdem bleibt sie bei der Wahrheit. *Man muss Fremden ja nicht gleich alles auf die Nase binden*, denkt sie sich.

Die Kameraden und Zwerge sind bei ihrem eintreten alles andere als leise, was dazu führt das Stone aufwacht, da er aber wirklich sehr erschöpft ist bleibt er still liegen.

Auch das Angebot zu einem Bier, wenn auch unbekannter Herkunft da er noch nie Zwergengier getrunken hat, kann ihn nicht dazu bewegen aufzustehen.

Nah am schlaf in einem Dämmerzustand bekommt er so einiges mit. Manches verpasst er da der Schlaf ihn immer wieder überwältigt. Irgendwann schläft er dann wieder ein, diesmal aber in einen gesunden tiefen Schlaf der Erholung und neue Kraft bringt.

Während Big Claw in groben Zügen über die Zusammenkunft der Gefährten berichtet hatte, war Stille eingetreten. Die Gedanken des Reisenden waren wieder abgeschweift und beschäftigten sich mit der Zukunft, nicht der Vergangenheit. Doch nun hatte Big Claw ihre Erzählung beendet. Und als der Zwerg gerade den Mund öffnet, um wohl über das Eine oder das Andere nachzuhaken, kommt der Reisende ihm zuvor: "Soviel zu uns, Meister Xanlosch. Nun solltet Ihr uns vielleicht erzählen, was die Zwerge so weit in den Osten führt und warum sie ein verfallenes Gemäuer in einer Gegend bewohnen, wo niemals zuvor Zwerge lebten? Die Brecher sind arm an Erzen oder Edelsteinen. Nichts, was einen Zwerg hier interessieren könnte."

Fast schweigend hatte Xanlosch den Ausführungen der Elfin Big Claw zugehört. Manchmal ist ihm nur ein "Aah" oder "Ich verstehe schon..." über die Lippen gegangen. So ausführlich wie die Geschichte war, so waren doch einige Lücken gewesen, die Xanlosch aufgefallen waren. Nicht nur er hatte Geheimnisse zu bewahren sondern auch sie. Alle wussten voneinander nicht sehr viel und in diesen irgendjemanden blind zu vertrauen war eine größere Gefahr als ein Geheimnis nicht preis zugeben oder erst, wenn der passende Zeitpunkt da ist. "Ihr habt schon eine *schöne* Reise hinter euch und ich denke, dass der große und anstrengende Teil erst noch vor euch liegt", spricht Xanlosch zu der Elfin. "Aber ich will euch auch nicht vorenthalten, was wir Zwerge hier machen bzw. warum wir hier sind. Eine meiner Reisen brachte mich schon einmal in das Gebirge, das ihr die "Brecher" nennt. Wir verfolgten damals eine Räuberbande, die ein wertvolles Amulett aus einem Tempel gestohlen hatte. Nicht das dies schon schlimm genug war, nein, sie hatten auch noch die Tempelpriesterin als Geisel genommen und waren in die Richtung des Gebirges geflüchtet. Um es kurz zu machen, wir stellten die Räuber und befreiten die Priesterin aus deren Händen. Auf den Rückweg entdeckten wir diese verlassene Burgruine und da es auch bald Nacht wurde, beschlossen wir hier übernachten. Während unserer Erkundung dieser Ruine entdeckte ich ein ...", mit einem kurzen Schweigen unterbricht Xanlosch die Erzählung, "... jedenfalls etwas Wertvolles für uns Zwerge. Für alle anderen ist dies nichts weiter von Bedeutung. Jedenfalls sind wir jetzt hier und werden auch hier bleiben. Auch haben wir diese Ruine rechtmäßig erworben, nicht das ihr denkt, dass wir einfach hierher kommen und uns etwas nehmen, was nicht uns gehört." "Zu dem Fremden, der seinen Namen noch immer nicht genannt hatte und auch keine Anstalten macht, diesen zu nennen, fügt Xanlosch noch hinzu: "Fremder, nur die wenigsten Zwergenbingen sind Außenstehenden bekannt, da wir nun einmal auch gern im Verborgenen leben und nicht jeder immer wissen muss, wo wir uns befinden. Außerdem wie soll ich euch nennen, Fremder ist immer so ein unpassendes Wort und wir kennen uns nicht, so dass ich euch auch nicht Freund nennen möchte."

Der Reisende runzelt die Stirn. "Wenn ich mich in so illustrier Gesellschaft befinde, was glücklicherweise nur selten der Fall ist, nennt man mich gemeinhin den Reisenden. Ich denke, dieser Name ist so gut wie jeder andere."

Verärgerung zeichnet sich auf dem Gesicht des Zwerges ab, ebenso wie auf den Gesichtern der Gefährten. Hier war er wohl in seiner eigenen Unzufriedenheit wieder einen Schritt zu weit gegangen. "Ich..... Ich hatte einst einen Namen. Aber er wird nicht mehr genannt." Ohne weitere Worte erhebt sich der Reisende und tritt in den Burghof hinaus. "Mäßige Dich!" ermahnt er sich. "Es ist ja nicht ihre Schuld." Dennoch sind ihm Mond und Sterne im Moment angenehmere Gesellschaft.

On The Road Again

Der bewölkte Himmel bedeckt sich nun zusehends und nach einigen Minuten ist von Mond und Sternen nichts mehr zu sehen. Ein strenger Wind geht und ein leichter Nieselregen, gelegentlich unterbrochen von heftigen Schauern, setzt ein, der den Innenhof der Burg im Nu in ein morastiges Schlammgelände verwandelt. Es ist kühl geworden und das festgetretene Blut löst sich nach und nach in den brackigen Pfützen auf und versickert anschließend. Der alte Stein in seiner Porosität hat dem Sickerwasser wenig entgegenzusetzen, welches sich langsam seinen Weg durch Risse und lose Gesteinsschichten nach unten bahnt, bis es schließlich an längst vergessenen Gewölben vorbei mehrere hundert Meter tiefer von der Decke einer in den Felsen gehauenen Grotte tropft. *Plop* *plop* *Tsching* Die feuchte Höhle liegt in vollständiger Finsternis, ein langer abschüssiger Gang umrahmt von tausenden Stalaktiten und ihren Gegenstücken. Hier und dort kämpfen sich kleinere Pilze aus den felsigen Wänden, manchmal huscht kleineres Getier daran entlang. Ein einsames Kleinstbiotop seit Äonen. Doch etwas ist ungewohnt. Ein leichter Verwesungsgeruch liegt in der Luft. *plop* *Tsching!* Das herausperlende Wasser trifft auf eine metallische Oberfläche auf, einen hellen Klang erzeugend, eine Pfütze in einer Ausbeulung hinterlassend. Nach mehreren Minuten kriecht ein kleines Rinnsal aus Wasser und frischem Blut den Nasenschutz des zerschmetterten Helms hinab und sammelt sich in der Augenhöhle eines glanzlos in die tiefe Dunkelheit starrenden Auges. Ein weiterer Tropfen trifft auf den Solarplexus eines aufgerissenen Kettenhemdes. *Tsching* Acht dunkle, kalte Gestalten liegen reglos am Boden der Grotte, kleine stämmige Männer mit zerzausten, feuchten Bärten, gestorben in ihren Rüstungen, viele mit einem Ausdruck der Überraschung im Gesicht. Neben ihnen sitzen zwei in lange Umhänge gehüllte Gestalten, ver mummt wegen der alles umgebenden Nässe. Reglos verharrend in tiefster Nacht, sind ihre Umriss nur zu erahnen. Während eine, in tiefer Meditation gefangen, fast lautlos vor sich hin summt, beobachtet die andere die kleine Höhle, leicht abwesend und in Gedanken, abwartend. Nachdem eine gute Weile vergangen ist, hebt letztere den Kopf und erhebt sich, lautlos und schnell wie eine Natter. Wenig später betreten drei weitere verhüllte Gestalten den Gang in der gleichen katzenhaften Lautlosigkeit, die einem ungeübten Ohr sicherlich entgangen wäre. Einer der Neuankömmlinge geht vornweg, geduckt, einen leicht gebogenen Säbel vor sich, jeden Schritt behutsam abwägend. Die beiden hinter ihm haben einen langsameren, schweren Schritt, tragen sie doch jeder eine große Last über der Schulter. Als sie spüren, dass sie beobachtet werden, lassen die beiden Hintermänner sofort ihre sackförmige Last dumpf zu Boden gleiten, und halten blitzschnell zwei kleine Armbrüste in den Händen.

Nach einigen Schritten bleibt die Gestalt mit dem Säbel vor dem anderen, sie erwartenden Verhüllten stehen und steckt den Krummsäbel ein. Sie verbeugt sich tief vor dem reglosen Umriss und flüstert: "Prinz Alveriel! Ich hatte euch zuerst nicht erkannt. Und ich wusste nicht, dass ihr schon zurück sind. Wie ist es euch ergangen?"

Der Angesprochene wischt die Frage mit einer unwirschen Handbewegung beiseite und entgegnet in gleicher Lautstärke: "Unwichtig. Wichtiger ist, dass ihr viel zu unvorsichtig seid. Ich hätte euch töten können, bevor ihr mich überhaupt bemerkt habt. Schlecht, Hauptmann Vigor! Aber lassen wir das, ich sehe, ihr habt in meiner Abwesenheit dennoch große Fortschritte gemacht." Dabei stößt er einen der toten Zwerge neben ihm mit dem Fuß an. "Sind das alle, Hauptmann?"

Der so Gerügte schüttelt beflissen den Kopf: "Vergebung, Herr. Nein. Aber wir haben die letzten beiden Zwerge von den oberen Tunneln "entfernt", der Weg ist frei zu den Gebäuden. Es dürfte sich dort nur noch eine kleine Zahl aufhalten." Der Prinz nickt zufrieden und zeigt auf seinen Begleiter, der immer noch summend da kauert, ohne seine Umgebung einer Notiz zu würdigen.

"Ich habe einen Warlock unserer Tanar´Abad-Schule mitgebracht und wir haben die volle Unterstützung der Oberin Vilevna. Sie hält einen solchen Stützpunkt in der Oberwelt auch für eine ausgezeichnete Idee. Gibt es neues wegen der Trolle? Wo ist der Rest deiner Männer? Wurdet ihr gesehen?"

Vehement schüttelt der Hauptmann den Kopf, während seine Begleiter die Leichen der beiden Zwerge zu den anderen legen: "Ich hätte jeden meiner Männer eigenhändig erschlagen, der es wagt, sich durch Unvorsicht zu verraten. Nein, sie wissen vermutlich noch nicht einmal, dass ihre Posten nicht mehr da sind. Und jeder, der nach ihnen sehen will, wird von vergifteten Armbrüsten erwartet. Ich sehe da keine Gefahr.

On The Road Again

Die Trolle sind auch beseitigt, dreizehn an der Zahl. Ich selbst habe eigenhändig fünf zur Strecke gebracht. Die übrigen sind geflohen. Aber wir haben dabei einen Mann verloren. Er hatte sich mit drei der Bestien gleichzeitig angelegt. Tanuriel Do`Nervan."

Der Prinz schnauft und winkt ab: "Wer sich gegen drei dieser lächerlichen Tiere nicht behaupten kann, verdient es nicht, Dunkelelf genannt zu werden. Vergessen wir ihn. Gibt es schon Informationen, was die Zwerge hier wollten?"

Der Hauptmann schluckt, behält seine Meinung aber für sich, als er antwortet. Nervan war einer der heißblütigsten, aber auch tapfersten Kämpfer gewesen.

"Ja, einen Zwerg haben wir noch am Leben gelassen, bis wir die Informationen hatten. Er faselte etwas von wertvollen Erzdern und alten heiligen Zwergengewölben, unwichtiges Zeug also."

Prinz Alveriel nickt erneut: "Wir sollten das im Auge behalten, vielleicht ist da mehr dran als wir ahnen. Kompliment übrigens an Talgafeyl, euren Foltermeister.

Ich habe noch nie gehört, dass jemand aus einem Zwerg eine brauchbare Information herausbekommen hat, der Mann scheint seinen Sold wert zu sein. Aber mir ist ja letztes Mal schon aufgefallen, dass er einige Dinge mit den Informationsquellen macht, für die ich nicht einmal einen Namen habe. Wie auch immer, ich denke, wir statten jetzt euren Wächtern oben einen Besuch ab und erledigen, weswegen wir hergekommen sind."

Alveriel hält kurz inne, macht eine allumschließende Handbewegung und setzt sich in Richtung der oberen Höhlen in Bewegung. Vorsichtig, lautlos und in gebührendem Abstand folgen ihm die anderen.

Als der Reisende so unvermittelt aufspringt und die Runde verlässt, wirft Glance schnell ein "Lasst ihn – er ist ein vom Schicksal Getriebener – wir wissen kaum mehr von ihm. Aber in einem Kampf habe ich ihn lieber neben mir als vor mir!" Und um die Gemüter zu beruhigen und abzulenken, wendet er sich an Claw, und sagt "Warum seht ihr nicht einmal nach unserem Freund Lu Ser? Wer weiß, vielleicht haben die Zwerge, die Meister der Juwelenbearbeitung sind, eine Idee, wie wir ihm helfen können?"

Die Elfin sieht Xanlosch fragend an und da kein Widerspruch kommt, nimmt sie das Amulett, fährt einmal mit der Hand darüber und schon leuchtet es auf. Sie hebt das Amulett so, dass alle es sehen können: –Lu Ser kommt gerade an eine hohe, efeuumrankte Mauer und folgt ihr. Diese endet und geht in massives Metallgitter mit faustdicken Stäben über. Das große rote Schild, auf dem vor dem hinterlistigen und abgrundtief bösen Höllenhund gewarnt wird, sieht er entweder nicht oder kann die Schrift nicht lesen. Jedenfalls quetscht er sich durch die Gitterstäbe und geht auf die gegenüberliegende, aber weit entfernte Wand zu. Plötzlich springt Lu Ser in die Luft. Und da rast auch schon ein riesiges schwarzes Wesen auf ihn zu. Es muss der Höllenhund sein. Vor Schreck wird Lu Ser wieder einmal durchsichtig und so kann ihn der Höllenhund nicht sehen. Er springt über Lu Ser hinweg, bremst ab und schnüffelt suchend. Aber anscheinend kann er Lu Ser auch nicht riechen. Er scheint wütend zu werden, legt sich aber dennoch auf die Wiese und bettet seinen großen Kopf auf die Vorderpfoten. Langsam wird Lu Ser wieder etwas sichtbar. Er schleicht rückwärts auf das Metallgitter zu. Jetzt hält er plötzlich inne und es scheint etwas in ihm vorzugehen, denn er betrachtet den Höllenhund ganz genau. Aber er geht doch durch das Gitter hindurch. Auf der anderen, für ihn sicheren, Seite fasst er sich ein Herz und spricht den Höllenhund an. Dieser öffnet die Augen und sieht Lu Ser. Dann kommt er langsam an das Gitter. Es beginnt eine Unterhaltung zwischen beiden. Und auf einmal wirkt der Höllenhund nicht mehr gefährlich, eher traurig– Das Amulett erlischt. Die Elfin atmet tief durch und sagt in die Runde:

"Lu Ser lebt, es scheint ihm recht gut zu gehen. Xanlosch, was wisst ihr von solchen Amuletten?"

Tief unter der Oberfläche durchstreift er die Gänge, lautlos nahezu unsichtbar durch seinen schwarzen Piwafwi. Auf den Ruf seines alten Weggefährten reagierend bewegt er sich sehr schnell auf die Quelle zu.

Er weiß nicht wofür Er ihn braucht, aber er weiß, das es von Bedeutung ist, sonst würde Er nicht nach ihm rufen.

Nach ihm, dem Qu`el`velguk, dem Dalharuk einer Ilharess eines mächtigen Qu`ellars.

On The Road Again

Niemand kennt seine wahre Herkunft, seinen wahren Namen. Nur einer weiß ihn zu rufen, ihn zu finden.

Nur er, der WARLOCK kann ihn rufen. Ihn den man Lynx nennt.

Alrik bestreicht vorsichtig sein Wurfmesser mit dem alten Gift. Er ist geschickt genug, nicht einen Tropfen davon zu verschwenden, was aber auch nicht sehr schwierig ist, denn bei dem Gift handelt es sich um eine zähfließende Paste. "Verdickungsmittel: Guarkernmehl" denkt Alrik ironisch, als er sich die Beschaffenheit des Giftes in Erinnerung ruft. Dann steckt er das messerartige Werkzeug, das er dazu benutzt hatte, kurz in die Flammen – das Gift löst sich bei Feuertemperatur in seine ungiftigen Bestandteile auf, hatte ihm der alte Alchimist erklärt – und steckt es dann wieder weg und sein Wurfmesser in die dazugehörige Messerscheide. Dass das Gift bei ihm wirken könnte, davor hat er keine Angst. Wie der alte Alchimist damals sagte, zersetzt es sich in Verbindung mit Schweiß "ganz vortrefflich", und hier am Feuer ist es warm genug. Zudem hat Alrik – Ungeschickteerweise, wie er zugeben muss – dieses "Sicherheitsmerkmal" des Giftes am eigenen Leibe "getestet". Er ist also beruhigt. Jetzt. Er lauscht der Geschichte von Big Claw, der er einige Details entnimmt, die er noch nicht kannte (und die aus einer Zeit stammten, als er noch nicht Mitglied dieser bunten Gruppe war). Auch Xanlosch's Geschichte klingt interessant. Ein altes Artefakt ? Geklaut? Einfach so ? Die Priesterin entführt? Wenn diese Diebe gewusst hätten, dass sie Zwerge auf den Fersen haben würden, hätten sie das Ganze vielleicht viel früher aufgegeben. Er nickt anerkennend. Er hat großen Respekt vor dem "kleinen Volk". Zu denken gibt ihm, dass dieses Artefakt tatsächlich aus einem Tempel geklaut worden war – Artefakte liegen in der Regel nicht "einfach so" in Tempeln herum. Das musste also einen besonderen Grund gehabt haben, vielleicht einen, den Xanlosch, der Zwerg, nicht unbedingt preisgeben wollte.

Sie waren anschließend "in die Berge" geflüchtet, und die Zwerge ihnen hinterher? Hierher vielleicht ? Die gleiche Marschrichtung vielleicht, die auch sie vorhatten ? Schließlich waren die "Brecher" ja ein Gebirge – oder nicht? Hatte das alles womöglich einen Zusammenhang? Das geklaute Artefakt und die Artefakte der Gruppe hier ? Alrik schüttelt den Kopf. Zu viel Spekulation auf einmal. Er starrt eine Weile ins Feuer. Dann erinnert er sich des getrockneten Fleisches, wovon er eigentlich noch ein bisschen haben müsste – zäh wie Schuhsohle inzwischen, denkt Alrik, aber besser als gar nichts. "Verehrter Herr Xanlosch, beginnt Alrik", ihr habt nicht zufällig etwas Wasser für mich? Ich trinke nur in Wirtshäusern Bier, nicht in der Natur, denn in der Wildnis – will ich klaren Kopf behalten. Und Burgruinen zählen für mich solange zur Wildnis, bis sie wieder aufgebaut sind."

Bodasen hat sich erholt, die Geschichten waren sehr interessant gewesen und er fühlt nun mehr denn je Teil von etwas größeren zu sein, als das was er bis jetzt erlebt hatte. Langsam steht der Magier auf und tritt ins freie hinaus um den Reisenden zu suchen. Regen fällt in einem dichten Schleier, den Reisenden kann Bodasen bei diesem Wetter nicht sehen. Er dreht also um und setzt sich zurück ans Feuer. Dann ergreift er zu erstenmal nach langer Zeit das Wort. "Xanlosch, auch ich möchte euch nun für die gastliche Aufnahme danken. Ihr seid der Erste des kleinen Volkes den ich zu Gesicht bekomme und ich habe nicht viel Ahnung von eurer Etikette, aber ich muss euch doch einiges Fragen. Sollte euch das beleidigen, dann entschuldigt es durch meine Unkenntnis.

"War der Angriff auf mich wirklich unumgänglich notwendig? Habt ihr vor irgendetwas Angst und was hat es mit diesen kleinen Trollen auf sich, ihr habt uns bisher nur wenig über sie erzählt."

Plötzlich hält Bodasen inne. "Bei...

...was war das???" Als er in die Runde blickt sieht er größtenteils Unverständnis. Einzig die Elfen haben es auch gespürt. Bei allen Göttern, das war ein Ruf, aber einen so starken habe ich noch nie gespürt. Jemand ruft eine Person! Da, da ist es noch mal, diese Person...

...jetzt habe ich es, sie heißt Lynx! Wer ist das??"

Rashida hat sich alles nochmals aufmerksam angehört. Manche Sachen hat die Elfin anders wiedergegeben, als die Kriegerin es selbst erzählt hatte, aber es sind nur unwichtige Kleinigkeiten, die keinem auffallen. Während des Monologs von Big Claw beobachtete die Streiterin Xanlosch, den Zwerg. Seine Mimik ist schwer zu deuten, wie bei jedem Zwerg, da der Bart über die Hälfte der möglichen Gesichtsausdrücke komplett verdeckt.

On The Road Again

Rashida vermeinte Zweifel zu entdecken, was nicht verwunderlich war. Sie gab das Grimassenraten auf, auch dahingehend gedacht, dass der Zwerg noch mehr misstrauisch würde, wenn sie ihn stundenlang anstarrte. Sie horcht auf, als der Reisende kurz angebunden den Zwerg anfaucht. "Aha, also liegt es nicht an mir, er scheint wohl jeden anzupampfen!" stellt sie befriedigt fest. Glance ruft noch etwas bezüglich dem Reisenden, anscheinend um ihn oder besser sein unhöfliches Verhalten in Schutz zu nehmen. "Seinen Namen abzulegen ist sehr selten, egal welches Volk man sich anschaut. Vielleicht erzählt er uns die Begebenheit irgendwann, falls wir noch solange einen gemeinsamen Weg gehen." In Gedanken versunken beobachtet Rashida den Magier, Bodasen. Er geht zur Tür und schaut hinaus, wohl in der Hoffnung, den Reisenden zu sehen. Rashida lehnt sich zurück und versucht, ganz entspannt, die allgemein vorherrschenden Gefühle zu entwirren. "Ich hätte doch bei Somra mehr aufpassen sollen!" schimpft sie sich leise. Das ist einer ihrer Lehrer gewesen, der unter anderem für das Deuten der verschiedensten Empfindungen zuständig gewesen war. Eine kurze Erinnerung flackert durch ihr Bewusstsein: "Somra ist der einzige Lehrer gewesen, dem man nie eine Lüge aufzischen konnte. Er hat das sofort gespürt." Die Streiterin wirft nur einen kurzen Blick in das Amulett, in dem Lu Ser gefangen ist. Sie weiß, dass sie im Moment nichts für den Drachen machen kann. Langsam wird sie aber doch unruhig: "Wo bleibt nur der Reisende? Hier ist es zu gefährlich, als dass man alleine so lange wegbleiben sollte!" Sie steht mühsam auf und geht zur Tür. Dort bleibt sie stehen und atmet die frische Luft ein. Sie kann draußen auch nichts mehr erkennen. "Ich weiß nicht, ob Ihr mich hören könnt, Reisender. Aber Ihr solltet wirklich nicht allzu lange alleine draußen sein, auch wenn Eure Erinnerungen es Euch gebieten. Seid bitte wachsam, hier ist es keinesfalls sicher."

Sie redet in einem gemäßigten Tonfall, damit die anderen Gefährten es nicht mitbekommen. Sie schüttelt den Kopf. "Er mag sich zwar auskennen und zu wehren wissen, nur irgend wann trifft jeder Kämpfer seinen Meister." murmelt sie leise vor sich hin.

Langsam dreht sie sich um und hört Bodasen, der ruft, dass er gerade etwas gehört hat. Rashida hat nichts mitbekommen, ihr fällt nur etwas anderes auf. Sie dreht sich auf dem Absatz herum und sagt deutlich lauter: "Falls es Euch möglich ist, achtet mal auf die Umgebung. Es macht sich eine Art Unbehagen breit, das ich bisher noch niemals gespürt habe."

Eine ganze Zeit lang steht er im peitschenden Regen, die Augen geschlossen und den immer stärker werdenden Wind im Gesicht. Vergessen sind die Burg, die Gefährten, die schwer lastenden Sorgen und Gedanken. Vergessen Zukunft und Vergangenheit. Ganz schwach und leise hört er jemanden nach dem Reisenden rufen. Der Reisende... wer ist das? Unwichtig. Hier gibt es nur ihn und den Sturm – das herantossende Unwetter, das ihn berauscht und befreit. Er spürt die Macht in jedem Regentropfen, der hernieder hagelt, im Heulen des Windes, im Zucken der ersten Blitze und im Echo des rollenden Donners, der von den Burgmauern wiederhallt. Sie kribbelt durch seine Fingerspitzen, durch seine Schläfen, durch jede Ader seines Körpers. Eins mit den Elementen, hebt sich die erdrückende Last von seinen Schultern – wenigstens für eine Weile... nur eine Weile...

Xanlosch betrachtet die Dinge, die in dem Amulett vor sich gehen, mit großem Interesse. Welche Mächte sind da vorgegangen, dass sie einen Drachen haben bändigen können? Soweit Xanlosch weiß, sind Drachen nicht nur riesige Ungeheuer, viel schlimmer noch: Sie nutzen die Magie wie die Zwerge die Luft brauchen um zu atmen. "Drachen in einen Amulett gefangen ... pah ... Humbug, elfische Trugbilder ..." hört man Nerosch von der Tür aus laut murmeln. Weitere Worte kann man nicht mehr hören, da sie im Genuschel des Zwerges untergehen. Wenn man einen Drachen lebendig gefangen nehmen will, dann benötigt man mehr als ein solches Amulett, denkt sich Nerosch. Entweder ist dieser Drache wirklich so tollpatschig oder nur blöd, sind die weiteren Gedanken des Zwerges. Alles was das spitzohrige Wesen von sich gegeben hat, kann erstunken und erlogen sein. Warum vertraut Xanlosch diesen nur so blindlings, oder will er sie nur in trügerischer Sicherheit wiegen? Zu mehr Gedanken kommt Nerosch nicht, da sich zuerst der Fremde, der sich selbst als der Reisende nennt, ihn fast über den Haufen rennt und kurze Zeit später auch noch die Götterkriegerin, die auch keine Augen im Kopf zu scheinen hat. Xanloschs Axt scheint das Feuer der Lagerstätte wieder zu reflektieren als die Bilder des Amulettes verschwinden anstatt in einem sanften Rot zu leuchten. Über dem Holzstück, gegen das Axtblatt gelehnt war, steigt eine kleine fast unbemerkbare Rauchsäule auf, die sich im

On The Road Again

Raum und den restlichem Rauch schnell auflöst."Big Claw, ich muss euch enttäuschen, ich kenne mich mit der Juwelen- und der Feinschmiedearbeit nicht aus. Ich kann es euch nicht mit aller Gewissheit sagen, aber unter den Meinigen ist keiner dabei, der sich damit auskennt.

Aber eins kann ich euch sagen, dass der Meister, der dieses Amulett ursprünglich erschaffen hat mit zu den besten seines Handwerkes gehört haben muss. Die Runen, die sich darauf befinden, sagen mir nichts. Ich bin froh, dass ich die Sprache der jetzigen Elfen sprechen kann und auch einige wenige Sätze schreiben. Aber dies geht über meinen Horizont hinaus."Alrik, nehmt euch ruhig etwas Wasser aus dem Eimer dort drüben. Es ist frisch und noch vor kurzer Zeit befand es sich in dem Brunnen, den ihr draußen schon entdeckt habt", wendet sich Xanlosch an den Streuner.Zu Bodasen gerichtet: "Ich kann mich nur noch einmal für das Verhalten von Nerosch entschuldigen. Er hat nur nach seinem besten Gewissen gehandelt und wahrscheinlich aus Unachtsamkeit etwas zu stark zuge drückt hat. Wäre aber an der Stelle von Nerosch dieser kleinere Troll gewesen, dann sage ich euch, dass ihr den Angriff nicht überlebt hättet und vor eurem Gott stehen würdet."Glance, wenn er sich selber nur der Reisende nennt, dann wird es schon sehr gute Gründe dafür geben, dass er nicht seinen wahren Namen nennen mag. Wie es mir scheint, hat der Reisende noch viel mehr Geheimnisse an und in sich, als er sie jetzt preisgeben will. Ich hoffe nur für euch und eure Aufgabe, dass dieses Unwissen kein Unheil für euch ist."Nach einer kurzen Pause fährt Xanlosch fort."Aber nun zu eurer Reise. Ihr werdet verstehen, dass ich auch ein paar Fragen und Feststellungen habe. Habt ihr alle Karten zusammen, oder fehlen euch noch welche? Ich frage deshalb, da aus fast jeder intelligenten Rasse einer ein Kartenteil besitzt. Außerdem interessieren mich diese fliegenden Feuerwesen. Dort woher wir kommen, sind uns diese unbekannt obwohl es auch bei uns kleinere Vulkane gibt. Könnt ihr mir verraten, wie wir sie finden können? Ach, bevor ich es vergesse und ich eurer Erzählung richtig gefolgt bin. Es gibt in einer Entfernung von anderthalb Tagesmärschen ein sehr altes Gebäude. Vielleicht ist dieses Gebäude der Tempel, den ihr sucht?

Alrik bedankt sich, und geht zu dem Eimer mit dem Brunnenwasser. Vorsichtig füllt er seine eigene Flasche damit, aus der er anschließend trinkt (aus dem Eimer zu trinken mag er nicht).Dann geht er wieder zu seinem vorherigen Platz am Feuer zurück.Ihm fällt ein, dass er ja noch diese Kugel hat ... und seine Karte mit diesem ... Siegel? Er nimmt an, es sei ein Siegel, da es in der Karte teilweise eingebettet ist, an einer Ecke. Er schaut es sich vorsichtig an, dann legt er es wieder zurück.Dann nimmt er diese komische Kugel hervor, und betrachtet sie. Sie leuchtet oder zumindest reflektiert das Licht in rötlichen Farben, fast so, als ob kleine Flämmchen auf der Oberfläche der Kugel entlanghuschen würden ...Er betrachtet die Flämmchen genauer, und sieht nun, wie sie sich ausbreiten, über die Kugel hinweg, ausbreiten zum Feuer hin. Sie zucken hin und her, zum Feuer hin. Und das Feuer antwortet, es zuckt und zischt, und kleine Flämmchen nähern sich der Kugel. Etwas bringt den Streuner dazu, "seine" Kugel näher ans Feuer zu halten ... näher ... näher ... und da! Plötzlich öffnet sich ein zähnebesetztes Maul!

Eine Flamme wie eine Schlange kommt aus dem Feuer heraus, öffnet ihr Maul und beißt nach der Hand, die die Kugel hält! Sie zischt und spuckt, glühende Funken, wirbelnde Fetzen, Splitter des Feuers, ein Feuer, das nun um ihn herumbrennt, um ihn herumtanzt, wie ein Grillfeuer ...Er steht mitten im Feuer, das Feuer ist um ihn herum, es zischt, es säuselt, es tanzt in der Form von Feuerschlangen und schwirrenden, feuerroten Insekten um ihn herum , versucht ihn zu verschlingen, zu vereinnahmen, feuerrote Insekten fliegen ihm ins Haar, ins Gesicht, Feuerschlangen beißen ihn ins Fleisch, ein Maul stülpt sich über seine Hand, eine Schlange windet sich um sein Bein, eine andere um den Arm, die Kugel verbrennt seine Hand, seine Kleidung fängt an zu brennen, ein Griff an sein Herz, ein Griff nah seiner Seele, er kann nicht mehr, das Feuer droht ihn zu verschlingen ...Mit einem lauten Schrei lässt er die Kugel fallen, kippt hintenüber und wird bewusstlos.Die Kugel liegt nun im Feuer ... flackernd ...Der Rest steht ungläubig um den Streuner herum, der urplötzlich angefangen hatte zu schreien und bewusstlos zu werden, und das Lagerfeuer, in dem nun eine Kugel liegt...

Ein lauter Schrei reißt Stone aus dem Schlaf, in der nächsten Sekunde steht er mit dem Schwert in der Hand aufrecht da.

On The Road Again

Ein Blick in die Runde zeigt ihm das keine Feinde in der Nähe sind, deshalb lässt er den Zweihänder auf dem Rücken verschwinden.

Alrik liegt am Boden, die seltsame Kugel im Feuer. Stone der noch etwas verwirrt ist schaut zu den anderen "Was ist passiert?", aber es sieht nicht so aus als hätte einer seine Worte beachtet.

Im Türrahmen erscheint ein schwarzer Schemen, scharf umrissen von den zuckenden Blitzen im Hintergrund. Das Wasser läuft in kleinen Rinnsalen an ihm herab zu Boden und er fragt mit einer Stimme, die plötzlich lauter als der Donner grollt: "WAS GEHT HIER VOR?!"

Gerade als Glance anhebt Xanloschs Frage nach den Kartenteilen zu beantworten, schreit der Streuner Alrik auf, wirft seine Kugel ins Feuer und fällt hinten über. Glance kann Alrik gerade noch abfangen "Warum muss ich das nur dauernd machen?", schießt es ihm durch den Kopf – von der Tür her schallt die donnernde Stimme des Reisenden mit der Frage "WAS GEHT HIER VOR?!". "Ich glaube, Alrik ist beim Betrachten seiner Kugel zu nah' ans Feuer gekommen, und dieses hat mit ihm und der Kugel reagiert", stößt Glance hervor, "Es wäre gut, wenn ihr die Kugel aus dem Feuer nehmen könntet!".

Er wendet sich vom Reisenden ab und Alrik zu, der keine äußeren Schäden trägt, allerdings ohne Bewusstsein ist. Hilfe suchend sieht er sich nach Big Claw um.

Da sich Glance erst einmal um Alrik kümmert zieht Stone sich wieder das Wams korrekt an. Der Rippenbruch ist verheilt, aber die Prellung ist noch da wie Stone schmerzhaft feststellt. Trotzdem zieht er wieder den Lederpanzer an.

Die Elfin sieht entsetzt, wie Alrik plötzlich aufspringt, seine Kugel ins Feuer fallen lässt und bewusstlos wird, der Reisende erscheint und lautstark danach fragt, was denn los sei.

Big Claw beachtet den Reisenden nicht und geht sofort zu Alrik. Sie beugt sich über ihn und bemerkt, dass er zwar etwas flach atmet, aber sonst keine äußerlichen Verletzungen hat.

Sie konzentriert sich. * s faer nestaid, hilf mir.*

Es gelingt ihr, Alrik zu Bewusstsein zu bringen.

Alrik wacht langsam auf. Sein Kopf schwimmt etwas, aber er kann sich an nichts erinnern. "Warum starrt ihr mich alle so an?" fragt er angsterfüllt und irritiert.

Der Reisende geht, eine tropfnasse Spur hinterlassend, langsam zum Feuer und hockt sich vor die Flammen. Inmitten von Glut und Asche und umringt von lebendig züngelnden Flammen liegt die seltsame Kugel, die der Streuner verborgen hielt, seit er sie bekam. Ein scharfes Zischen.

Wasserdampf steigt auf, als der Reisende die Kugel langsam aus dem Feuer nimmt. Noch eine Weile züngeln kleine rote Flämmchen über die Oberfläche, während er die Kugel zwischen den Fingern hält und konzentriert betrachtet. Dann verlischt das Glühen allmählich und die Kugel ist wieder völlig schwarz. Wortlos, doch mit einem drohend leuchtenden Blick betrachtet der Reisende Rashida.

Wieder einmal kann Stone zu den Geschehnissen nichts beitragen, um so schlimmer das auch noch seine Nachtruhe so gestört wurde.

"Können die nicht mal leiser schreien", denkt er sich.

Alrik bemerkt, wie der Reisende eine Kugel aus dem Feuer nimmt. **Seine** Kugel ! "Gib sie her!" krächzt er.

Nun wendet sich der Reisende langsam dem Streuner zu: "Seid Ihr Euch sicher, das Ihr **DAS**..." – sein Blick fällt kurz auf die Kugel – "...zurückhaben möchtet?"

"Es ist **meins**, ja, **meins**!" krächzt der Streuner.

Der Reisende zuckt nur mit den Schultern und wirft dem Streuner die Kugel zu – direkt durch die

On The Road Again

lodernden Flammen des Feuers hindurch. Als Alrik die Kugel auffängt, hat diese wieder zu glühen begonnen und erneut züngeln kleine Flämmchen über ihre Oberfläche. "Ganz wie Ihr meint..."

Als Alrik die Kugel auffängt, kommt sie ihm warm vor. Kleine Flämmchen wandern an ihr herum. Einem inneren Drang folgend, steckt Alrik die Kugel weg und fühlt sich gleich viel besser. Er nimmt mehrere tiefe Schlucke aus seiner Wasserflasche. "Was guckt ihr denn so?"

Nachdem die Elfin sieht, wie Alrik hinter seiner Kugel her ist, fällt ihr ein, dass ja auch ihr Amulett und ein Teil des Ringes von Glance zusammenpassen könnten.

"Glance, vielleicht sollten wir versuchen unsere Teile, aus dem Amulett und dem Ring, zusammenzufügen." Xanlosch, das ist keine Magie wie ihr sie kennt, ihr braucht sie also nicht zu fürchten." Big Claw nimmt das Bruchstück aus ihrem Amulett und übergibt es Glance.

Glance dreht den Kristall in seiner Hand und betrachtet ihn von allen Seiten. Dann zieht er seinen Ring ab, schiebt den Kristallsplitter ab, und legt ihn auf seine Handfläche neben Claws größeres Stück. Es scheint in der Tat so als ob die zwei Teile zusammenpassen könnten. Glance zögert – soviel Unbekanntes und Überraschendes ist in Zusammenhang mit diesen Artefakten bisher geschehen. Er blickt in die Runde, aber keiner erhebt Einspruch. Also nimmt er seinen Splitter in die rechte Hand, und führt ihn – langsam – an Claws Kristall heran, bis sich die Bruchflächen berühren.

Die Teile passen zusammen. Im Inneren des Kristalls glimmt ein schwaches Leuchten, das immer stärker und stärker wird. Schnell erreicht es eine blendende Helle, sodass Glance die Augen zukneifen muss. Als er sie wieder öffnet hat das Leuchten aufgehört. Der Kristall auf seiner Hand hat sich nahtlos zusammengefügt, immer noch erscheint in seinem Innern das verschlungene Symbol – und die Farbe des Kristalls hat sich in ein sanft strahlendes Blau verwandelt! Glance betrachtet wieder den nun makellosen Kristall von allen Seiten, aber nichts Weiteres ist zu entdecken. Er reicht ihn an Claw zurück, und sagt mit einem Lächeln "Ein deutlicher Gewinn. So passt er viel besser zu Euren Augen! Hütet ihn gut!".

Big Claw beobachtet genau was da passiert. Tatsächlich, die Teile gehören zueinander. Sie fügt das, nun vollständige Teil, in ihr Amulett und errötet bei den Worten von Glance. Sie setzt ihr Amulett wieder als Stirnreif auf. Eine seltsame Wärme durchströmt sie.

Inzwischen ganz woanders: Nach mehreren Stunden gelangt Lu an den Fuß einer hohen, efeumrankten Mauer. Er folgt ihr, in der Hoffnung, den Palast der Fee gefunden zu haben. Vielleicht kann die Fee ihn ja zu seiner Familie zurück schicken, wenn die Ungeflügelten ihn schon nicht mehr wollen. Lu wandert eine kleine Ewigkeit, wie es ihm scheint, an der Mauer entlang, ohne auch nur ein Fenster oder einen Vorsprung finden zu können. Er ist so sehr in seine trübsinnigen Gedanken verstrickt, dass er erst nach einigen Schritten bemerkt, dass er nicht länger an einer Mauer, sondern an einem massiven Metallgitter mit faustdicken Stäben entlang wandert. Könnte der kleine Drache lesen, so hätte er auch das große rote Schild bemerkt, auf dem eindringlich vor dem hinterlistigen und abgrundtief bösen Höllenhund gewarnt wird, der hinter diesen Mauern gefangen gehalten wird. Aber Lu lehnt sich sorglos an das Gitter und blickt auf den Innenhof. Ob er so wohl in den Palast gelangen kann? Mit angehaltenem Atem und eingezogenem Bauch quetscht er sich durch die Gitterstäbe und wandert auf die gegenüberliegende, aber weit, weit entfernte Wand zu. Kurze Zeit später vibriert die Erde, erst schwach, aber dann immer stärker und rhythmischer. Lu schaut irritiert auf seine Füße und springt probeweise ein-, zweimal in die Luft. Komisch.

Als er seinen Blick wieder nach vorne richtet, erstarrt sein Drachenherz fast zu Eis. Ein riesiges, schwarzes Wesen rast auf ihn zu und seine Schritte lassen die Erde erbeben. Schon ist es so nahe, dass Lu die gelben, gefletschten Zähne, die roten Augen und die verzottelte Mähne des überdimensionalen Hundes sehen und seinen unangenehmen Atem riechen kann. Lu wird so durchsichtig, dass auch der findigste elfische Jäger ihn nicht mehr erahnen könnte, und duckt sich unter dem herantobenden Koloss weg. Der Höllenhund rennt über Lu hinweg, wendet dann rasant auf den Hinterläufen und beginnt laut zu schnüffeln. Suchend blickt er sich um. Ein aufmerksamer Beobachter könnte, vom vibrierenden Amulett aufmerksam gemacht, die Szene beobachtet haben.

On The Road Again

Wie Rashida zurück zum Feuer gegangen war, hat sie in der Eile Nerosch angerempelt, der an der Tür Wache schob. Um den, seinem finsternen Blick nach zu urteilen, recht verstimmten Zwerg zu beruhigen, sind die Worte einer Entschuldigung nur so aus ihr herausgesprudelt: "Meine Güte, Nerosch! Entschuldigt bitte, ich habe Euch irgendwie wohl nicht gesehen! Müsst Ihr Euch denn unbedingt anschleichen? Wie, Ihr standet die ganze Zeit hier? Kann nicht sein, dann hätte ich Euch ja beim Hinausgehen auch bereits umgerannt. Oh, habe ich? Aehm, ja, also... tut mir wirklich leid. Ich werde in Zukunft darauf achten, meinen Blick zu schärfen, damit ich Euch nicht mehr umrenne." Mit hochrotem Kopf ist die Kriegerin an ihren Lagerplatz gegangen. Sie wollte gerade ihre Wasserflasche mit dem angebotenen Wasser füllen, da fährt sie herum und sieht, wie Alrik umkippt. "Alrik!" Sie geht zu ihm hinüber, kann aber nur erkennen, dass er bewusstlos zu sein scheint. Da sie keine Mittel oder Zauber kennt, eine Bewusstlosigkeit aufzuheben, wendet sie sich wieder ab und füllt ihre Wasserflasche endlich. Sie hebt sie an die Lippen und trinkt den ersten Schluck, da trifft sie der eiskalte Blick des Reisenden. Rashida verschluckt sich prompt und spuckt den Schluck Wasser mit einem Husten wieder aus. "He, was schaut Ihr Mich denn nun so böse an? Nur weil ich Kreaturen kenne, die nicht jeder kennt? Äh, Ihr meint doch nicht etwa... Nein, das kann nicht sein. Wenn ihr alle Euer Sinne beieinander habt, dann könnt Ihr das selbst ausschließen. Und wendet Euch gefälligst nicht ab, wenn ich mit Euch rede!" Da schon wieder Zorn aufkommt, dreht sich Rashida lieber weg. Ihr Blick fällt auf die beiden Elfen, die sich mit ihren Kristallsplittern beschäftigen. Der Kriegerin fällt siedend heiß ein, dass sie ja auch ihre Waffe dem Reisenden geben muss, damit offenbart wird, ob etwas enthalten ist, was offenbart werden kann. Jetzt jagen ihr wirklich eiskalte Schauer über den Rücken. "Der kriegt meine Waffe niemals nicht! Und wenn er auf Knien vor mir herum rutscht!" denkt sie sich leise. "Hoffentlich kann ich Bodasen meine Waffe anvertrauen, um ihr Geheimnis zu enthüllen."

Dralfens wurde langsam nervös, er war nicht mehr in der Lage Stone aufzuspüren. Und Anthrer verlangte Resultate.

Anthrer, seit der Nacht in der ich in der Nacht auf euren Befehl hin die kleine Dämonengruppe übernommen hatte, kann ich Stone nicht mehr aufspüren. Vielleicht hat er seinen Panzer mit dem Siegel verloren. Vielleicht ist er auch tot?

Unsinn, knurrte Anthrer dann müsstet ihr zumindest das Siegel finden. Ich denke das hat mit dieser Kugel zu tun, die nach Ferrwars tot entstanden ist.

Dralfens überlegte, aber er wusste immer noch nicht woher Anthrer überhaupt gewusst hatte das in der Hütte ein kleiner Dämon seinen Kult aufgebaut hatte.

Und er wusste nicht woher das Wissen von Anthrer kam wie man so einen Dämon aus der Ferne unter seinen Willen zwang. Aber es hatte funktioniert, wenn der Dämon nur nicht so schwach gewesen wäre. Wirklich nur ein kleiner Mane, war er kaum in der Lage gewesen seine Diener geordnet auf die Gruppe zu hetzen. Und sie hatten Hilfe, irgendwer hatte seinen Lähmzauber gebrochen. Und nach der Anstrengung über diese Entfernung konnte Dralfens nicht mehr machen als versuchen an Stone dran zu bleiben, die Krönung des Ganzen war dann dieses Wesen.

Dralfens hatte keine Ahnung was das war, aber seinen Astralsinnen hatte sich eine unglaubliche, wilde, ursprüngliche Macht präsentiert. Wenn dieses Wesen seine Astralgestalt eingefangen hätte, so wäre er ohne jede Chance gewesen. Ihm blieb nichts anderes übrig als die Verfolgung von Stone aufzugeben, und jetzt?

Keine Spur mehr, dabei konnte man davon ausgehen das der junge Krieger bestimmt nicht so naiv wäre auf seine Brustplatte zu verzichten.

Dralfens wurde unbehaglich zumute, er konnte nur hoffen das Anthrer seinen Wert noch hoch genug einschätzte, aber Anthrer unterbrach seinen Gedankengang.

Morgen werden die Hüter wieder ausziehen, Bloodwin ist erfahrener Mann, sie werden Stone finden. Wir müssen Geduld haben

Aber Anthrer wusste nur zu gut das Bloodwin für Havel arbeitete, aber er konnte das nicht ändern, Hauptsache war Stone wurde ergriffen.

In dem Trupp von Bloodwin waren schon ein paar Männer auf die er sich verlassen konnte.

On The Road Again

Während Xanlosch auf die Beantwortung seiner Fragen wartete, gingen in ihm einige Gedanken durch den Kopf. Wie lange konnten sie den Angriffen dieser Trollart noch standhalten? Es waren schon einige seiner Begleiter gestorben und es konnte so nicht weitergehen. Ein Rückzug war mit dem Scheitern seiner Mission gleichzusetzen und dies durfte nicht geschehen. Viel weiter kam Xanlosch nicht, da der Streuner einen Schrei losließ, der selbst die Toten hätte wieder aufwecken können. Noch etwas in Gedanken versunken, konnte er nur zusehen, was die anderen machten. Auf der anderen Seite konnte er dem Streuner nicht helfen, da er einfach kein Geschick mit dem Umgang von heilenden Kräutern hatte. Was er tun konnte, war einfach. Er musste nur den stark angesengten Holzscheit, gegen den seine Axt gelehnt war, ins Feuer werfen. Dies sollte nicht weiter auffallen, dachte Xanlosch, da das Feuer sowieso neue Nahrung brauchte. Die Kugel, die der Reisende aus dem Feuer nun holte, musste Magie enthalten. Welche dies ist, wusste Xanlosch nicht. Nur der Holzscheit, der schon bei den Geschehnissen des Amulettes leicht angesengt wurde, war nun so sehr angesengt, dass es einfach auffallen musste. Nachdem der Reisende die Kugel zu Alrik hingeworfen hatte, legt Xanlosch etwas Holz nach und fragt den Streuner: "Geht es euch besser?" Nerosch wollte zuerst etwas zu der Kriegerin sagen, doch diese war so schnell verschwunden wie sie gesprochen hatte. Sollte einer die Menschen verstehen! Jetzt fingen sie noch an zu schreien? Was ist, wenn es diese Trolle hören und zu ihnen kommen?

Ich sehe lieber einmal nach, was drinnen los ist. Mit diesen Gedanken geht Nerosch die wenigen Schritte bis zur großen Feuerstelle.

Nachdem der Reisende Alrik seine Kugel zurückgegeben hatte und schweigend vor sich hin tropfte, hatte er die beiden Elfen beobachtet, wie sie den ersten Schlüssel zusammensetzten. Gut. Sehr gut. Zufrieden nickt er den Beiden zu. Dann beugt er sich ein wenig vor, um das verschlungene Schriftzeichen näher betrachten zu können. "DerhetDehegash. Sein Zeichen. Einst war er ein Mitglied des Hohen Rates. Ihr besitzt nun den Ersten der neun Schlüssel." Während die Elfin ihr Amulett wieder anlegt, denkt er darüber nach wie sie sich um Alrik bemüht hatte, als dieser bewusstlos wurde. "Ich nehme an, Big Claw, das auch Ihr es wart, die sich nach dem Kampf mit dem kleinen Troll um mich gekümmert hat. Ich bedauere sehr, dass Ihr Euch meiner wegen so erschöpft habt. Diese Kreatur hätte mich überhaupt nicht erwischen dürfen. Zu meiner Schande muss ich eingestehen, dass selbst ich von soviel Kraft und Schnelligkeit überrascht war. Noch überraschender finde ich jedoch die Tatsache, dass es Euch gelungen ist Magie auf mich zu wirken, die eine schwache Heilung zur Folge hatte. Mein Volk ist für gewöhnlich außerordentlich resistent gegen jegliche Magie – sowohl schädlicher wie nützlicher. Ihr hattet offenbar einen höchst fähigen Lehrmeister und tragt große Macht in Euch. Jedenfalls..... Danke."

Big Claw sieht den Reisenden lange an.

"Ja, ich hatte einen sehr guten Lehrmeister, meine Mutter. Aber mir war bis heute nicht bewusst, dass ich so große Magie anwenden kann. Ich dachte immer, dass meine Mutter nur die Magiekenntnisse hat, wie alle anderen Elfen auch. Aber sie scheint doch zu viel mehr fähig zu sein. Und ihr braucht euch nicht zu bedanken, das war selbstverständlich. Auch das hat mir meine Mutter beigebracht, zu helfen, wenn es möglich ist."

Da es scheinbar dem Streuner besser geht, fragt Xanlosch eindringlicher: "Wie sieht es den nun aus? Habt ihr alle Karten oder vermisst ihr noch welche? Ich frage deshalb, da bisher eine jede intelligente Rasse wenigstens ein Kartenstück beigetragen hat. Es würde mich zwar nicht wundern, dass man bei einer so wichtigen Sache die Zwerge wie üblich vergessen hat, aber wer weiß, vielleicht ist noch eine in unserem Besitz und wir wissen es nur nicht?"

Endlich etwas wacher, erinnert sich Stone an seine Schlafrolle die er zum Tragen bauen verwendet hatte.

Vor dem Kampf hatte er sie fallen lassen, bestimmt lag sie noch draußen.

On The Road Again

Und das bei dem Wetter.

Aber die Schlafrolle war ihm zu wertvoll um sie einfach liegen zu lassen, leise Fluchend ging er Raus. Seine Trage lag tatsächlich noch da, er machte die Rolle von den Stangen ab, und beschloss sie drinnen trocken zu reiben. Die Stangen könnte er ja zusammen binden und so mitnehmen. Wieder drinnen setzte er sich etwas abseits und begann damit seine Rolle trocken zu reiben.

Rashida wendet sich zu Xanlosch und fasst für ihn kurz zusammen: "Wir haben unsere Karten einmal nebeneinander gelegt und es wurde ersichtlich, dass sie zumindest offene Enden haben. Wir konnten nicht sagen, ob wirklich noch ein Teil fehlt oder gleich mehrere. Schaut Euch mal meine Karte an, vielleicht kennt Ihr ja ein ähnliches Stück Pergament!" Sie geht zu ihrem Rucksack und sucht ihre Karte heraus. Sie wirft einen kurzen Blick darauf und stutzt kurz. Sie hat sich verändert! Man kann nun deutlich einen Punkt erkennen, der mit "Festung" beschriftet ist! Ohne sich etwas anmerken zu lassen, reicht sie die Karte dem Zwerg.

Neugierig betrachtet Xanlosch das dargebotene Kartenteil. Er nimmt es in die Hände und berührt vorsichtig die Oberfläche. "Das Material ist mir recht unbekannt", fängt Xanlosch an zu reden, "bzw. in der heutigen Zeit wird es nicht mehr genutzt, da das Ausgangsmaterial", dabei schaut er vorsichtig in die Richtung des Amulettes, "nicht mehr so verbreitet ist. Ich selbst habe nur von einer Erzählung meines Vaters gehört, dass in früheren Zeiten wichtige Sachen auf dieses Material gebannt wurden, so dass diese nicht vergessen werden. Aber dies ist schon lange her." Xanlosch verfällt kurzzeitig in Gedanken, die mit den Erzählungen seines Vaters zu tun haben. "Ich kann euch leider nicht viel weiter helfen, da ich und soweit ich weiß, auch keiner meiner Begleiter in Besitz eines solchen Stückes ist. Es gibt einen Ort, wo es eventuell ein solches Stück gibt. Aber dieser Ort ist für uns Zwerge heilig und auch nur sehr wenige haben Zutritt zu diesem Ort. Fremde, egal mit welchen Absichten und Empfehlungen sie kommen, werden nicht hineingelassen. Erst nach einer sehr langen Prüfung wird Einlass gewährt, da dort fast alle niedergeschriebenen Ereignisse in der Geschichte der Zwerge zu finden sind. Gibt es noch weitere Kartenteile?"

"Xanlosch, ich muss noch erwähnen, dass Lu Ser's Körper ein Teil der gesamten Karte ist. Dazu müsst ihr wissen, Lu Ser ist, ähm, kein Drache, so wie ihr ihn euch vorstellt. Er ist kleiner, nun, sehr viel kleiner."

Alrik, der zugehört hat, kramt seine eigene Karte heraus, und reicht sie weiter. Die Kugel erwähnt er nicht. "Das ist meine Karte" sagt er, "damit wird die Gesamtkarte also noch ein bisschen größer."

Glance, der sein Kartenteil kommentarlos zu Rashidas gelegt hatte, meint nur lakonisch, "Da wir nicht wissen, mit welchen Zielen die Gesamtkarte angefertigt wurde, ist es uns nicht möglich zu beurteilen inwieweit unsere Teile diese wiedergeben".

Auch Big Claw holt ihr Kartenteil und legt es wortlos zu anderen Teilen.

Da der Krieger mitbekommt das die anderen ihre Karte zusammenlegen, gibt auch er sein Kartenstück, mit dem Tempel, dazu.

Danach beschäftigt er sich weiter damit seine Rolle trocken zu reiben.

Während sich die Aufmerksamkeit aller auf den Zwerg richtet, der die Kartenteile herumschiebt und betrachtet, erhebt sich der Reisende und geht unbemerkt hinüber zu Stone. Auch der Krieger bemerkt seine Anwesenheit erst, als ein Wassertropfen auf die Schlafrolle fällt, die er gerade so mühsam trockenreibt. Als Stone fragend zu ihm aufblickt, lässt sich der Reisende neben dem Krieger nieder und beginnt zu erzählen: "Stone, Ihr fragtet mich nach Eurem Vater..... Ich kannte Euren Vater nicht. Zumindest nicht persönlich. Aber der Name Ferrwars ist in der Welt bekannter, als Euch vielleicht klar ist. Ich habe an den verschiedensten Orten Berichte über den weisen Berater des Prälaten von Groß Furtheim gehört. Die meisten sprachen von ihm mit viel Respekt." Stirnrunzelnd überlegt der Reisende, ob er dem Krieger seine Vermutungen über Ferrwar mitteilen soll, oder ob dieser zunächst

On The Road Again

genug an Dingen hatte, die er verarbeiten musste."Ich habe mir überlegt..... Vielleicht habt Ihr schon einmal etwas vom 'Zirkel der Wächter' gehört? Die meisten Gerüchte darüber sind sicherlich Ammenmärchen und Bauerntratsch. Aber wie so oft steckt auch hier ein wahrer Kern dahinter – dessen bin ich mir sicher.

Die Einen sagen, es handele sich um eine geheime Bruderschaft, welche die heimlichen Herrscher dieser Welt seien. Es heißt, hinter jedem Herrscher stehe ein Wächter, der die eigentlichen Fäden ziehen würde. Andere wiederum behaupten, es sei eine dunkle Verschwörung von Magiern und Hexern, welche die Herrschaft erst noch an sich reißen wollen. Aber alle sind sich darüber einig, dass diese Bruderschaft geheimes Wissen aus alter Zeit besitzt, was der Welt verloren ging. Unter all dem Unsinn den ich im Laufe der Zeit hörte, waren jedoch auch ein paar interessante Informationen. Nach allem was ich bislang darüber erfahren habe, halte ich den 'Zirkel der Wächter' einfach für eine geheime Bruderschaft aus weisen und vorrausschauenden Magiern und Klerikern, die auf der Suche nach verlorenem Wissen sind und dies für die Welt mehren und erhalten wollen. Vermutlich arbeiten sie im Verborgenen, um all die geistigen Schätze die sie im Laufe der Jahrhunderte zusammentrugten vor dem Zugriff machthungriger Herrscher und fanatischer Priester zu schützen."Der Reisende wirft einen flüchtigen fragenden Blick zum Krieger hinüber."Ihr ahnt, worauf ich hinauswill? Wenn Euer Vater Euch zu diesem Tempel schickte und Euch von einem versunkenen Volk und einer drohenden dunklen Gefahr berichtete..... dann vermute ich, dass auch er ein Mitglied dieses geheimen Zirkels war oder zumindest mit ihnen in Verbindung stand. Hätte er seinen Tod vorausahnen können, hätte er Euch sicherlich noch weitaus mehr Informationen hinterlassen. So aber berichtete er Euch zu Eurem eigenen Schutz nur das Nötigste. Ich hätte Euren Vater gerne kennen gelernt und mich mit ihm darüber unterhalten."

Konzentriert arbeitet Stone daran die wertvolle Schlafrolle zu trocknen, ans Feuer legen darf er sie nicht, das Leder würde dabei nur hart und spröde werden.

Plötzlich fällt ein Tropfen auf die Oberseite der Rolle.

Stone blickt neugierig hoch und sieht den Reisenden über sich, bevor er etwas sagen kann lässt sich der Reisende neben ihm nieder und erzählt über Stones Vater.

Der Zirkel der Wächter, davon hat er noch nie gehört. Stone kann sich aber vorstellen, dass der stets wissbegierige Mann zu so einer Vereinigung gehört hatte.

Die aussage das Ferrwar in der Welt hoch angesehen war erfreut den Krieger, aber ihm wird auch bewusst das er nicht viel von seinem Vater wusste, Ferrwar war schon alt gewesen als er Stone zu sich nahm. Und er war immer recht schweigsam über seine Vergangenheit gewesen. Als der Reisende den Tod Ferrwars anspricht nickt Stone dankbar für die guten Worte. Sicherlich hatte der Fremde Recht, sein Vater hätte ihn eingeweiht. Eine kleine Last zumindest spürt Stone nicht mehr.

Aber jetzt fällt Stone etwas ein.

"Reisender, habt dank für eure freundlichen Worte."

Wieder, wie so oft in letzter Zeit lässt Stone den Kopf hängen, dabei schaut er sich nur seine Brustplatte an, Ferrwar hatte immer voraus gedacht. Stone beschloss wenigstens etwas davon zu lernen.

"Bitte bleibt noch, ich muss euch etwas zeigen"

Langsam nimmt Stone seine Armbrust hervor, und macht sich am Schaft zu schaffen.

Mit einer drehenden Bewegung öffnet Stone den Schaft und zieht ein Pergament heraus.

"Das gab mir mein Vater, er sagte, dass wenn ich den Tempel erreichen würde, würde das den Schleier entfernen und den Schlüssel öffnen.

Aber ich kann nicht zaubern, dieses Schriftstück hat für mich keinen nutzen."

Stone verwahrt das Schriftstück und verschließt die Armbrust wieder.

"Der Kampf, meine Verletzung ... eure Verletzung, ich weiß nicht wie ihr das überleben konntet. Aber wir alle können Sterben. Ich will nicht riskieren das dieses Schriftstück verloren geht nur weil ich nichts davon sagte."

Stone schüttelt den Kopf, "Mein Vater muss gewusst haben, dass ich auf Magiebegabte stoßen würde. Und das ich ihnen Vertrauen kann."

On The Road Again

Stone schaut den Reisenden scharf an, "Ich hoffe ich kann euch vertrauen. Ihr wollt uns euren Namen nicht sagen. Nun gut ich werde das Respektieren. Aber was seid ihr? Ihr seid kein Mensch und auch kein Elf."

"Ich bin sicher, dass wir beizeiten etwas mit Eurem Dokument anzufangen wissen. Und es war gut, dass Ihr auf seine Existenz hingewiesen habt, falls Euch etwas zustoßen sollte." Als der Reisende sich erhebt, um seinen Platz am Feuer wieder einzunehmen, wendet er sich noch einmal zu Stone um. "Die Zwerge sind ein sehr robustes Volk. Aber sie sind nicht die Einzigen, die eine Menge einstecken können. Mein Volk lebt sehr zurückgezogen und meidet die anderen Völker dieser Welt. Zuviel Unheil ist aus ihrem Handeln erwachsen, als das wir daran teilhaben wollten. Ich habe Euch bereits gesagt, warum ich Euch meinen Namen nicht nenne. Weil ich keinen Namen mehr trage. Die Gründe dafür... sind für Euch nicht wichtig... noch nicht."

Stone sieht dem Reisenden hinterher, was er gesagt hat, hört sich logisch an.

Aber Stone weiß nur zu gut, dass selbst ein Zwerg, diesen Schlag ohne Rüstung nicht überlebt hätte. Er selbst war wohl nur wegen seinem guten Panzer und der Tatsache dass er wohl nur gestreift worden war, mit dem Leben davon gekommen.

Und dieser Hinweis auf ein altes Volk, das die anderen Völker meidet?

Stones Gedanken bewegen sich in eine bestimmte Richtung, aber er schweigt.

Noch weiß er nicht was der Reisende nun wirklich vorhat.

Kann er ihm Vertrauen? Er möchte es, aber was kann das für Konsequenzen für die Menschen und Elfen haben?

Rashida hat sich neben den Zwerg hingesetzt.

Sie beobachtet interessiert Xanlosch, der die Kartenteile sorgfältig in eine logische Reihenfolge bringt.

"Kommt Euch eine der verzeichneten Gegenden bekannt vor? Ich denke, wir alle können jede Information über das Terrain brauchen, die wir bekommen." Sie seufzt leise. Die Kriegerin lehnt sich zurück und schaut nachdenklich zur Decke hinauf. "Wisst Ihr, ich habe bis vor kurzem auch nicht gedacht, dass ich mich auf eine Reise ins Ungewisse machen muss. Natürlich, mein Gott ist für seine spontanen Ideen und Befehle bekannt, aber selbst den ältesten Priester in unserem Refugium war solch eine Reise nicht bekannt." Ihr Blick schweift über die Decke, findet aber außer Steinen und alten Holzbalken nichts Interessantes. Sie hebt wieder an: "Ihr als Zwerg müsst uns wahrscheinlich für völlig verrückt erklären. Wir haben uns zufällig innerhalb der letzten zwei Tage getroffen und wissen alle in unserem Innersten, dass wir eine Gruppe sein sollen. Sicherlich könnt Ihr Euch vorstellen, wie schwierig es für uns ist, zumal wir sicher wissen, dass es einige Personen oder Wesen gibt, die uns nichts Gutes wollen." Nach einem langen Blick ins Feuer sagt die Streiterin noch leise: "Nein, es ist wahrlich kein Vergnügen, unter solchen Umständen unterwegs zu sein." Rashida schaut wie gebannt in die Flammen. Langsam fordert der anstrengende Tag seinen Tribut und sie schläft völlig erschöpft ein.

Glance lehnt sich zurück und denkt jetzt erstmals über das nach, was Sil'Gwaihira ihm am Morgen übermittelt hatte. Beunruhigende Nachrichten waren das gewesen – sicher, sein Vater ist alt, er lebt schon lange über die übliche menschliche Lebensspanne hinaus. Nur die Kraft seiner Mutter hat dies ermöglicht. Es war Glance immer klar gewesen, dass sein Vater eine endliche Lebenserwartung hat, im Gegensatz zu seiner hochelfischen Mutter, aber doch ist der Gedanke ihn nie wiederzusehen bedrückend. Noch mehr aber beschäftigt ihn die Nachricht "Gedenke der Worte Slains!" – Slain, ein menschlicher Zauberer und alter Kampfgefährte seines Vaters, war sein Mentor. Er hatte sich sehr mit der Entwicklung von Halbfelfen beschäftigt, obwohl es sehr wenig Studienmaterial gab, und auf Lodoss ist Glances Herkunft einzigartig. Glance hatte sich immer für Magie interessiert, durchaus zum Leidwesen seines Vaters, der Magie zwar respektierte, aber eben doch mit Leib und Seele Krieger ist und nicht davor zurückschreckte auch Magie mit dem Schwert anzugehen. Nicht immer zu seinem Besten. Slain jedenfalls hatte bald bemerkt, dass der kleine Glance, der die elfische Magie sozusagen mit der Muttermilch aufgesogen hatte und völlig mühelos lernte damit umzugehen, auch

On The Road Again

die Anlagen für menschliche Magie in sich barg. Allerdings konnte Glance zwar alle Zaubersprüche, die Slain ihn lehrte, fehlerfrei sprechen, jedoch gelang es ihm nicht die menschliche Aura der magischen Kraft zu kontrollieren und damit die Zauber auch zu wirken. Slain vermutete, dass dies daran lag, dass der hierfür erforderliche Reifeprozess bei ihm aufgrund seines elfischen Blutes sehr verlangsamt sei, und dass es eine Frage der Zeit ist bis seine Entwicklung der menschlichen Geisteskraft die gleiche Stärke erreicht wie seine elfische Geisteskraft. Als er sich verabschiedet hatte, hat Slain ihn gewarnt, dass er nun ein Alter erreicht hat in dem dieses passieren könne. Und dass dies durch äußere Einflüsse, die er weder abschätzen noch vorhersagen könne, ausgelöst oder beschleunigt werden könnte. Slain sagte auch, dass das dann eine außerordentliche Belastung seines Geistes sein würde, und dass er hoffe, dass Glance dann nicht alleine, sondern unter Freunden sei. Glance starrt ins Feuer und denkt an die Gefährten in dieser Zufallsgemeinschaft, oder doch Schicksalsgemeinschaft? Die Gemeinschaft wird sich noch bewähren müssen.

Er sieht sich um, und denkt an Sil'Gwaihira's letzte Nachricht – eine seltsame Runde, und ein seltsamer Ort um seinen 123ten Geburtstag zu begehen.

Da nun etwas Ruhe eingekehrt ist und die Gruppe zum Teil schläft, sich leise unterhält oder in Gedanken versunken ist, lässt auch die Elfin ihren Gedanken freien Lauf. Sie denkt an ihre Kindheit zurück. Was musste es für ihren Vater eine Enttäuschung gewesen sein, als, statt des erhofften Sohnes eine Tochter zur Welt kam. Das hatte es noch nie vorher in der Ahnenreihe des Vaters gegeben. Es wurden immer Söhne geboren. Und jetzt bekam er eine Tochter. Stolz, wie ihr Vater war, musste ihn das in seiner Ehre tief getroffen haben. Da er die Tatsachen nicht ändern konnte, gab er seiner Tochter wenigstens einen eher männlichen Namen. Ihre Mutter hatte ihr nie gezeigt, ob auch sie enttäuscht war. Sie war immer liebevoll mit ihr umgegangen.

Mit der Zeit hatte auch der Vater seine Tochter akzeptiert. Und da sie das einzige Kind blieb, hatte er wohl auch keine andere Wahl.

Da sich Big Claw aber, von klein auf, für die Dinge interessierte, die eigentlich der männliche Erbe hätte erlernen sollen, war ihr Vater mit seinem Schicksal versöhnt. Er brachte ihr mit Feuereifer bei, wie man mit Bogen und Kurzschwert vollendet umgeht. Als sie größer wurde, begann ihre Ausbildung mit dem Langschwert. Den endgültigen Abschluss der Ausbildung konnte Big Claw nicht vollenden, da das Böse erwacht war und sie sich auf ihre ungewisse Reise begeben musste. Eine Reise, auf die, die Eltern sie schon lange vorbereitet hatten. Aber sie wusste, dass ihr Vater sehr stolz auf sie war.

Sie hatte zwar eine exzellente Ausbildung, aber keine Kampferfahrung mit echten Gegnern. Da Elfen eigentlich sehr friedliebende Wesen sind und mit ihren Nachbarn nie Streit hatten.

Ihre Mutter, eine sehr gütige, warmherzige und liebevolle Frau betrachtete die Ausbildung ihrer Tochter oft mit Kopfschütteln. Denn ohne Verletzungen kam Big Claw selten nach Hause. Da die Mutter aber die Magie der Heilung, neben den anderen magischen Fähigkeiten die den Elfen angeboren sind, beherrschte, waren die Wunden immer schnell versorgt und verheilt. Die Mutter war es auch, die diese Fähigkeiten bei Big Claw förderte und vertiefte. Auch lehrte sie die Tochter, die Geister der Natur um Beistand zu bitten.

An etwas musste die Elfin aber auch denken, die teilweise Heilung des Reisenden. Sie wusste um ihre Fähigkeiten, aber das ging eigentlich weit darüber hinaus. Welche Kräfte besaß ihre Mutter, von denen sie, Big Claw, nichts wusste, schon gar nichts ahnte? Die sie aber in sich trug und auch anwenden konnte. Die Elfin seufzt in sich hinein. Es wäre schön, die Eltern an ihrer Seite zu haben. Es gibt zu viele offene Fragen. Nun sitzt sie hier, mit Wesen, wie sie unterschiedlicher nicht sein können und trotzdem scheinen alle das gleiche Ziel zu haben. Und sie hofft, dass alle dieses Ziel unversehrt erreichen werden und ihre Bestimmung erfüllen.

"Wenn ich mich nicht irre, dann ist das alte Gebäude, das ich schon vorhin erwähnte der Tempel, der auf eurer Karte eingezeichnet ist. Die anderen Gegenden sind mir nicht so bekannt, als dass ich euch etwas sagen kann, was euch weiterhilft", mit diesen Worten wendet sich Xanlosch Rashida zu.

Wenn sie nur wüsste, was es alles gibt zwischen den Welten, dann würde sie es mit anderen Augen sehen. Da jetzt die Karten jetzt so angeordnet sind, wie sie es wahrscheinlich müssten, konzentriert

On The Road Again

sich Nerosch auch auf die Karten. Sie müssen noch eine ordentliche Strecke zurücklegen, wenn sie nach Ethuillinum wollen und es ihr wahres Ziel ist. "Es gibt viele verrückte Sachen und die eure gehört noch zu den normaleren der verrückten Sachen", aber viel weiter kommt Xanlosch nicht, da er jetzt erst bemerkt, dass die Kriegerin eingeschlafen ist und mit ihr kein Gespräch mehr anzufangen ist. Da sich auch die anderen schon fast im Halbschlaf befinden, steht Xanlosch auf und geht zu Nerosch. In der alten Sprache der Zwerge spricht Nerosch leise Xanlosch an. "Ich hab mir die Karten genau angesehen. Ein paar Orte kenne ich aber der größte Teil ist mir recht unbekannt und ich weiß auch, dass es dort nicht viele Zwerge gibt von einzelnen Einsiedlern mal abgesehen." "Ja, ich weiß", antwortet Xanlosch ebenfalls in ihrer alten Sprache, "ich kenne diese Gegend, wohin sie wollen überhaupt nicht. Ich würde mich auch wundern, wenn einer von uns jemals dort war bzw. noch dort lebt. Es würde mich schon brennend interessieren, ob bei diesem Ethuillinum nicht noch Schätze versteckt sind auf die wir eventuell Anspruch haben können." "Wir haben aber zuerst einmal hier zu tun. Wir haben ja genügend Zeit und auch eine andere Generation von uns kann sich später dort umsehen. Ich hoffe mal, dass du dir die Karte genauso gut gemerkt hast, wie ich, oder Xanlosch?", fragt Nerosch. "Ja, nur zu gut. Wenn wir wieder bei uns sind, werden wir eine Karte für uns anfertigen. Aber nicht wie sie auf mehreren Kartenteilen sondern auf einer. Dies ist viel übersichtlicher und sollte einmal einer ausfallen bzw. einen anderen Weg einschlagen, dann kommen wenigstens die übrig gebliebenen zu ihren Ziel." "Es könnte nur ein Problem geben", fährt Xanlosch fort, "der Drache, der im Amulett gefangen ist, soll auch ein Teil der Karte sein. Ich kann nur hoffen, dass auf diesen Teil keine wichtigen Informationen sind, die uns Probleme bereiten können." "Gut, ruh dich noch ein wenig aus Xanlosch. Ich werde noch ein paar Stunden die Wache hier übernehmen und dich dann wecken." Mit diesen Worten beendet Nerosch das Gespräch und lässt sich in der Nähe der Außentür nieder, wo er alles gut im Blick hat. Xanlosch setzt sich auf seinen Lagerplatz, umfasst seine Axt und schaut noch eine Weile dem Flackern des Feuers zu. Nach einer Weile verfällt Xanlosch in einen leichten Dämmerzustand.

Als Stone mit seiner Rolle fertig ist, schaut er sich um.
Die anderen schlafen entweder, oder sind in ihre eigenen Gedanken vertieft.
Stone fühlt sich nicht mehr müde, aber dennoch etwas matt.

An die Wand gelehnt beobachtet er die anderen, allerdings ohne sich Gedanken über sie zu machen. Er wünschte sie wären schon bei dem Tempel angelangt, damit er die Aufgabe erfüllen kann die sein Vater ihm aufgetragen hatte.

Und dann?

Vermutlich würde er mit den anderen mitziehen, doch das lag erst noch vor ihm.

Der Priester fiel ihm wieder ein und sein Meineid, Stone war klar dass er nicht ständig davon laufen wollte.

Sollte er umkehren und sich dem Priester stellen, aber würde er dann nicht wieder einen Fehler machen?

Sicherlich musste er für den gebrochenen Eid büßen, aber durfte er die anderen deswegen alleine lassen?

Lu war immer noch gefangen, aber da konnte er nichts tun.

Und seine kleine Statue, daran wollte Stone gar nicht denken und schob das weit weg.

Langsam wurde der junge Krieger vom Schlaf übermannt.

Nur wenig hatte der Reisende vom Gespräch der beiden Zwerge mitbekommen können. Zu leise, zu weit weg waren sie und zu sehr war er in seine eigenen Gedanken versunken. So hatte er seine Konzentration erst langsam auf das Gespräch gerichtet als die Begriffe "Ethuillinum", "Schätze" und "Anspruch" gefallen waren. Nur mühsam kann er sich ein angewidertes Schnauben verkneifen. Zwerge ! Wie immer blind für die wahren Notwendigkeiten und in all ihrem Streben auf Gold und Juwelen fixiert. Sollte auch ihr Weg sie tatsächlich nach Ethuillinum führen, würde ihnen ihre Gier angesichts der beinernen Ebene vermutlich im Halse stecken bleiben. Finster starrt der Reisende noch lange in die kleiner werdenden Flammen.

On The Road Again

Missmutig bricht ein neuer Tag an. Die Wolken des Unwetters in der Nacht hängen noch tief am Himmel und weigern sich, auch nur einen Strahl Sonnenlicht preiszugeben. Etwas Wind kommt auf, versucht, die Wolken aufzulockern. Nach einem stummen Kampf weht der Wind wieder woanders hin. Das Leben im Wald erwacht nur zögerlich. Die Vögel sind nicht sicher, ob sie solch einen Morgen mit ihrem üblichen Loblied begrüßen sollen und verstummen zwischendurch wieder. Andere Tiere stehen auf und machen nur das notwendigste, es will sich kein Lebewesen zu lange im Wald auf offener Wildbahn aufhalten. Rashida merkt, dass es Zeit zum aufwachen ist, dreht sich aber nur herum und schläft weiter.

Als Stone die Augen aufschlägt, merkt er das er im sitzen eingeschlafen war.

"Oh verfluchter Mist", denkt er sich und steht langsam auf.

Mit ziemlich steifen Schritten schlurft er raus, der Himmel ist noch immer Wolkenverhangen.

Nachdem er sich hinter den Ställen erleichtert hat, beginnt er seine Übungen durchzuführen.

Bis auf die Prellung hat er nach einiger Zeit keine Probleme mehr. Die Bewegungen werden langsam fließender und geschmeidiger. Nach einiger Zeit schenkt er auch der Prellung keine Beachtung mehr.

Sein Körper ist warm und sein Kopf frei, jetzt hat er den Punkt erreicht wo ihn nichts mehr belastet.

Seine Bewegungen werden immer schneller, sein Schwert ist fast ein Schemen.

Dann ein letzter Ausfallschritt und Stone steht mit zum Salut gerecktem Schwert ruhig atmend da.

Erfrischt und entspannt geht Stone zurück zu den anderen, vielleicht ist ja schon jemand wach und hat Lust zum Jagen.

Der Streuner träumt. Er ist nahe dem Feuer eingeschlafen, an dem gleichen Platz, an dem er die Nacht zuvor bewusstlos geworden war. Er träumt ... von Insekten. Von Flammen. Von Flammeninsekten. Er träumt von den Ignamaer. Diesmal steht Alik nicht inmitten des Feuers, diesmal sind es die Ignamaer, die das tun.

Alik steht außerhalb des Feuerkreises, und schaut diese Wesen an. Er mustert sie, versucht sich ihr Aussehen einzuprägen. Es sind rot-ferne Insekten, ziemlich groß, stellt er fest. Aus der Gruppe der roten Insekten, die sich in dem Feuerkreis befinden, und die Aussehen, als beständen sie zu einem guten Teil aus dem Feuer selbst, tritt ein Ältester hervor, ein Schamane.

Seine Stimme klingt klar und unverfälscht, anders, als bei dem Treffen neulich, wo diese Wesen mühsam versuchten, Menschenworte mit ihren eigenen Mündern zu formen. "Wir sind die Hüter. Wir sind die Hüter der Kugel, der Kugel, die uns vor Generationen überreicht worden ist, mit dem Wunsch, sie zu hüten.

Du hast sie nun bekommen, und wir taten wahr daran. Kugelhüter, nun ist sie dein.

Bedenke aber, dass du mit ihr das Mal bekommen hast, das Feuer. Und es ist ein Fluch darin. Der Fluch und das Feuer – unheilvolle Allianz. Feuer gut – Fluch schlecht. Ein Magier – so nennt ihr sie ich weiß – wollte die Kugel, lange ists her. Viele Generationen. Er erschien plötzlich, so sagen die Geschichtenerzähler, und stahl sie. Stahl sie mit seinem Stahl, sagen uns die Erzähler. Er ging weg und wir – unsere Vorfahren – verfolgten ihn. Es war schwierig, in einer Welt, die nicht aus Flammen besteht, eine Welt, wo Wasser gedeiht, weit weg von unserem geliebten Vulkan. Unser geliebter Vulkan.

Ja, es war hier, sagen unsere Erzähler, dass wir auf ihn trafen. Da hatte er sein unheilvolles Werk schon getan.

Was wollte er damit? Wir wissen es nicht. Nur – wir wissen um den Fluch, weil wir die Kugel ihm abnahmen, abnahmen, um zu hüten.

Auf uns hat der Fluch keine Wirkung – er war für euch Menschen bestimmt. Er selber war ein Mensch. Wir befragten ihn, daher wir wissen.

Wir ließen ihn laufen, er lief weg, eingeschüchtert durch unsere Flammen, unseren geliebten Vulkan, ja. Wir verfolgten ihn nicht – warum auch? Wir hatten ja die Kugel wieder. Wir konnten das Hüten wieder fortsetzen.

Wir teilen dies dir mit, um dir der Gefährlichkeit der Kugel im Klaren zu sein. Klar, wie das reinigende Feuer. Klären musst du die Kugel von ihrem Fluch, sonst kannst du sie nicht benutzen.

Bald.

Es ist gut, dass ihr einen Magier in euren Reihen habt. Magier können vielleicht Magierflüche klären

On The Road Again

– wie mit Feuer. Oder anders.

Wir wünschen dir viel Glück, denn du bist nun der Hüter." Der Schamane nickt den anderen Ignamaer zu, dann tritt er wieder in den Kreis zurück, welcher sich langsam auflöst. Das Traumbild des Feuerkreises wird langsam ersetzt durch das Bild eines Einhorn. "Ich habe von deinem Fluch erfahren, ihn gespürt. Du musst so schnell wie möglich versuchen, ihn loszuwerden! Besser heute als morgen ! Und jetzt: Wach auf! Es ist morgen!" Dann verschwindet das Traumbild, der ganze Traum, und Alrik wacht langsam auf.

Nerosch weckte Xanlosch einige Stunden später."Es ist Zeit, deine Wache beginnt", hatte Nerosch gesagt."Ist schon in Ordnung, ist irgendetwas vorgefallen oder sind irgendwelche Nachrichten gekommen?", hatte Xanlosch zurückgefragt."Nein, nichts. Es ist etwas zu ruhig. Entweder sind diese Biester endgültig besiegt oder sie trauen sich nicht mehr heraus. In den Morgenstunden sollten wir aber dennoch mal unten nach dem rechten Sehen, oder?" "Ich würde am liebsten gleich nachsehen, aber SIE alleine zu lassen, wäre ein größerer Fehler. Ich werde Hargasch oder Garmosch von Beobachtungsturm nach unten schicken. Sie sind erfahrene Kundschafter und wenn es etwas zu berichten gibt, dann werden sie es herausfinden. Nun schlaf aber erst mal noch ein paar Stunden, Nerosch!" Nach kurzer Zeit war Nerosch auch fest eingeschlafen und soweit es Xanlosch beurteilen konnte, waren die Neuankömmlinge auch in festen Schlaf verfallen. Der Krieger schlief im Sitzen, was ihm wohl am nächsten Morgen noch schöne Schmerzen bereiten würde. Der Streuner wälzte sich im Schlaf hin und her. Er muss wohl einen sehr intensiven Traum haben, ging es Xanlosch durch den Kopf. Bei den anderen konnte Xanlosch nichts Ungewöhnliches ausmachen, so dass er sich beruhigt auf den Weg zu dem Turm machen konnte, wo Hargasch und Garmosch Wache hielten. Mittlerweile hatte der Regen nachgelassen und die Wolken hingen finster und grimmig am Himmel, als würden sie gleich wieder die Tore öffnen, so dass der Regen wieder hinabregnen konnte. Nachdem er das verabredete Signal gegeben hatte, konnte er sich sicher sein, nicht einen Axtschlag abzubekommen. Xanlosch informierte die beiden über die Fremden und die aktuelle Lage. Sie waren von ihrer neuen Mission nicht sonderlich begeistert, hatten sie es sich doch einigermassen gemütlich in den alten Turm gemacht.

Etwas murrig ging Hargasch, gefolgt von Garmosch, hinunter und um zu den Katakomben zu gelangen, da es Hargasch schon so oft gewesen war, der sie vor Gefahren bewahrt hatte. Garmosch ging etwas weiter hinterher, so dass er immer noch zurückrennen konnte, sollte Hargasch etwas passieren und die beiden die Lage nicht selber meistern können. Sollte sie bis zum Morgengrauen nicht zurückkehren, hatten sie ausgemacht, so sollten Nerosch und Xanlosch ihnen folgen. Ob die Neuankömmlinge mitkamen oder nicht, war ihnen egal. Es waren noch 2 Stunden bis der Morgen graute und dies waren seiner Erfahrung nach die schlimmsten für Xanlosch gewesen. Auf der einen Seite war die Müdigkeit, die immer wieder versuchte ihn zu übermannen und auf der anderen Seite war es die Sorge um die anderen Zwerge, da er bis jetzt noch keine Nachricht von Garmosch oder Hargasch erhalten hatte. Xanlosch wusste, dass es ein paar Stunden dauern kann, wenn die beiden ihre Aufgabe mehr als ordentlich machten, aber selbst die Zeit, die sie normalerweise für den Weg bis unten und zurück brauchten war fast um. Aber was sollte er machen? Nerosch wecken und die anderen schlafen lassen? Nur zu gut weiß Xanlosch, dass übermüdete Kämpfer in einem Kampf mehr hinderlich sind, als das sie nützen. Er vertraute den Neuankömmlingen noch nicht so sehr, als dass er sie in ihr Geheimnis sagen konnte. Xanlosch war schon froh gewesen, dass sie keine gründlicheren Fragen nach ihrem Hier sein gestellt hatten und die Antworten auf ihre Fragen schienen ihnen ausreichend zu sein. So ließ er die restlichen Stunden bis zum Morgengrauen damit verstreichen, dass er auf alle Geräusche hörte, die er hören konnte. Als der Krieger aufwachte und einige Dehnungen durchführte, damit seine Muskeln aufhörten zu schmerzen, weckte Xanlosch Nerosch und sprach leise zu ihm, so dass er die noch schlafenden nicht weckte: "Ich habe unsere beiden Kundschafter nach unten geschickt, sie sind aber noch nicht wieder hierher zurück gekommen. Es ist besser, wenn wir uns in wenigen Minuten auf den Weg machen und nachschauen, was unten passiert ist. Es muss etwas passiert sein, aber dies muss im leisen geschehen sein, da ich sonst etwas gehört hätte." "Also scheinen die Trolle nicht die einzigsten Bewohner dieser Höhlen zu sein. Wer weiß, was uns wenige da unten noch erwartet, oder? Vielleicht ist es besser, wenn wir SIE soweit informieren, dass SIE uns helfen,

On The Road Again

aber dennoch nicht unsere wahren Absichten erfahren?", fragte Nerosch zurück. "Es bleibt uns wohl keine andere Wahl, als ihnen etwas zu erzählen", antwortet Xanlosch darauf und nun in einer lauterem Ton: "AUFWACHEN, es ist Zeit. Der Morgen graut oder wollt ihr den ganzen Tag verschlafen?" Nach einer kurzen Pause, fügt Xanlosch noch dies hinzu: "Ich habe euch etwas wichtiges zu fragen, so wäre es besser, wenn alle wach wären!"

Durch die ewige Dunkelheit der Stollen bewegt sich der kleine Stoßtrupp langsam in Richtung der unteren Gewölbe, immer wieder nach allen Seiten sichernd, und kommt daher eher langsam voran. Gelegentlich huschen kleine Reptilien zu ihren Füßen aufgeschreckt davon, aber sonst ist kaum ein Laut zu vernehmen. Vier der Dunkelelfen sind perfekt an ihre Umgebung angepasst und schleichen mit den geübten sicheren Bewegungen eines Assassinen durch die Gänge, während der fünfte in Roben gekleidete Mann scheinbar unbekümmert und, wenn auch ebenfalls kaum Geräusche verursachend, eher gedankenverloren hinterher schlurft. Schließlich erreicht die Gruppe einen breiteren Gang, der leicht aufwärts führt, und sich zu einer muffigen Gruft erweitert. Die große Kammer ist kunstvoll aus dem Stein gehauen, üppig mit zwergischen Reliefs verziert und mit vielen Statuen und Sarkophagen gefüllt. Während all das einen zeitlosen uralten Eindruck hinterlässt, gibt es auch frische Spuren von Zwergenarbeit. Die Dunkelelfen passieren sorgsam angelegte zwergische Verteidigungsanlagen mit Schießscharten und bulligen Fallensystemen mit den Zeichen eines kürzlichen blutigen Kampfes. Auf ein geheimes Zeichen hin schließen sich zwei weitere Dunkelelfen der Gruppe an, welche hier im Versteck gelegen hatten. Während der Hauptmann den Männern einen kurzen, ereignislosen Rapport abnimmt, lässt sich der Warlock von Prinz Alveriel einige Fragen beantworten.

Der Prinz schüttelt gerade den Kopf und zeigt auf einige ausgeklügelte Bollwerkstufen: "Ihr habt recht, ohne eine kleine Armee wären wir da nie durchgekommen. Aber das mussten wir auch gar nicht. Diese Festungsanlagen sind wohl erst kürzlich für den Zweck angelegt worden, alles aus der Tiefe kommende fernzuhalten, ihr seht, dass sie im Verhältnis zu den anderen Zwergenbauten eher flüchtig gehauen sind. Das kleine Pack hat aber etliche parallele Tunnel gegraben. Sie haben hier alles systematisch unterhöhlt und ich vermute, dass sie etwas gesucht haben. Vielleicht die Heiligtümer, von denen der eine *hargluk* sprach. Wer weiß. Wir brauchten uns nur diese Tunnel zunutze zu machen, um sie zu beobachten. Dann habe ich vier Gruppen unserer *Velg'larn* ausgeschiedt, um alle Posten auszuschalten. Drei hatten Erfolg. Diese hier nicht. Wir kamen zwar von hinten, so dass ihre Verteidigungsstellung unnütz wurde, aber einer unserer Leute wurde von einer Falle zerschmettert. So waren die kleinen Biester vorgewarnt und haben sich heftig gewehrt. Es kam zu einem Kampf, bei dem die vier Zwerge hier drei von Vigors Männern töten konnten, bevor sie überwältigt wurden. Ein hoher Preis. Wenigstens waren die anderen Posten längst tot, bevor sie diesen Alarm hätten weitergeben können. Obwohl vermutlich kaum noch jemand da ist, der den Alarm hören würde. Ich dachte, damit wäre die Situation unter Kontrolle, aber scheinbar gibt es hier immer noch Trolle. Da ich nicht noch mehr unliebsame Überraschungen will, seid ihr jetzt hier." Der Prinz blickt den Warlock herausfordernd an. Dieser starrt einen Augenblick mit undurchdringlicher Miene zurück und nickt dann bedächtig. Der Prinz fährt fort: "Ich hoffe, dass uns die Ilharess noch mehr Truppen schickt, wenn wir den Platz eingenommen haben. Bis dahin aber müssen wir mit dem auskommen, was wir haben. Gehen wir!"

Die anderen Drow sind längst bereit, als der Prinz nun das Zeichen zum Aufbruch gibt, und sichern den Weg durch die Burgkatakomben. Sehr viel später erst erreicht die inzwischen auf elf Köpfe angewachsene Gruppe die oberste Verteidigungsstellung der Zwerge in einem der tieferen Kellergewölbe. Grobgehauene, feuchte Steinquader bestimmen das Bild. Die Fackeln der Zwerge an den Wänden brennen hier nach wie vor, nun jedoch zur Tarnung für die drei Dunkelelfen, die in der provisorischen Zwergenstellung auf der Lauer liegen.

Wieder lässt sich Hauptmann Vigor einen geflüsterten Bericht geben, während der Rest der Gruppe weiter unten in den Schatten versteckt bleibt. Mit dem Ergebnis unzufrieden, winkt er mit einer schnellen Geste den Prinzen heran, der sich ebenfalls in Hintergrund gehalten hatte. Seine Augen strahlen Unruhe aus, als Vigor die neuen Erkenntnisse weitergibt: "Prinz, es sind nacheinander zwei Posten aufgetaucht, seit meine Leute den Posten übernommen haben. Das ist erst zwei Stunden her.

On The Road Again

Sie haben sich offenbar trotz der Betäubung erheblich gewehrt, und einer hat zu fliehen versucht. Sie liegen da drüben. Beide sind zwar tot, aber auch Venjariel Do`Bernijon hat es erwischt."

Alveriel flucht lautlos: "Verdammt, noch ein Mann weniger. Zwei Stunden, sagt ihr? Sie werden vermisst werden. Wenn sie jetzt Verstärkung von der Oberfläche holen, sind wir zu wenige.

Verflucht, wenn wir nur wüssten, wie viele noch da oben sind? Vorschläge? Magus?"

Der Warlock zuckt mit den Schultern: "Diese Art von Zaubern ist nicht mein Spezialgebiet, ich fürchte, ich muss passen. Ich wurde für den Kampf ausgebildet."

Prinz Alveriel flucht erneut, als sich Vigor räuspert. Der Hauptmann streicht mit dem Finger übers Kinn und denkt laut: "Ich würde zwei Erkundungsteams zu je zwei Mann nach oben schicken, und auf ihren Bericht warten. Wir könnten uns hier solange verschanzen..."

Der Prinz unterbricht Vigor barsch: "Wir sind nicht soweit gekommen, um jetzt klein beizugeben. Wir müssen schnell handeln, die Posten werden sicher bald vermisst. Wir schicken die Späher, aber wir folgen ihnen auf dem Fuß, immer bereit für einen raschen Rückzug. Verschanzen ist nicht nach Art der Drow. Los gehts!"

Stone kommt gerade noch rechtzeitig um Xanlosch sagen zu hören "Ich habe euch etwas wichtiges zu fragen, so wäre es besser, wenn alle wach wären!"

Höflich und guter Dinge antwortet er "Guten Morgen, Xanlosch", langsam geht er auf den Zwerg zu um ihm zuzuhören.

Glance wacht auf, als Xanloschs Weckruf erschallt, aber aus Gewohnheit bleibt er unverändert mit geschlossenen Augen liegen und sondiert die Lage per Gehör. Als aber Xanlosch fortfährt, schlägt er die Augen auf und erhebt sich. Stone kommt gerade zur Tür herein und wünscht einen guten Morgen. Glance nickt ihm kurz zu, nimmt sich einen Becher Wasser, holt etwas Fleisch und Gebäck aus seinem Rucksack, und fängt an zu frühstücken. So wartet er geduldig, aber wortlos, auf das was Xanlosch Ihnen zu sagen hat.

Durch den Ruf Xanlosch´s wird Big Claw wach.

Ich muss beim Nachdenken eingeschlafen sein, sagt sie zu sich selbst.

Sie füllt ihren Becher mit Wasser und sucht im Rucksack nach den Keksen. Das wird ein karges Frühstück.

Sie ist neugierig auf das, was Xanlosch zu verkünden hat.

Sollte er doch noch nicht alles erzählt haben?

Auf die laute Stimme des Zwerges reagiert Rashida mit dem Öffnen eines Auges. "Was Wichtiges sagen? Och nööö, ich schlaf noch." Vorsichtig rollt sie sich weiter zusammen und versucht alle anderen, die langsam wach werden, standhaft zu ignorieren. Es gelingt ihr auch eine Weile, bis sie die beiden Elfen auf ihren Keksen rumknabbern hört. "Nein, das ist unfair!" denkt sich die Kriegerin, deren Bauch nun auch nach etwas zu essen verlangt. "Gegessen wird später!" Vergeblich versucht Rashida, krampfhaft weiterzuschlafen. Ob sie sich irrt oder nicht, sie glaubt, dass alle Blicke auf sie gerichtet sind. "Na gut, ihr habt es nicht anders gewollt!" Langsam erhebt sie sich und streckt sich erst einmal genüsslich. Dann nimmt sie ihren Rucksack, holt ihre Wasserflasche heraus und trinkt mit gierigen Schlucken, bis die Flasche leer ist.

Nach einem weiteren Wühlen findet sie ihren Paken mit Fleischstreifen. "Sie sehen nicht mehr so lecker aus wie gestern noch!", murmelt sie leise. Doch ein zaghaftes Knabbern daran überzeugt sie von der Haltbarkeit. Sie schaut Xanlosch erwartungsvoll an. "Dann legt mal los, Meister, wir sind ganz Ohr!", murmelt sie mit vollem Mund in seine Richtung.

Auch Alrik ist nun vollends aufgewacht.

Langsam zieht er sich von der schlafend–liegenden Position in die sitzend–senkrechte hoch. Er hört, dass Xanlosch etwas sagen will, und wird hellwach.

Norden..... Eine schlechte Zeit um nach Norden zu ziehen. So spät im Jahr tobten auf der Ebene der Sandgeister oftmals schwere Sand– und Staubstürme. Umso größer war die Gefahr; umso leichter war

On The Road Again

es die Sandgeister zu übersehen.... Aber sie mussten nach Norden, früher oder später.... Wie viel Zeit blieb ihnen überhaupt noch? Er allein würde recht problemlos vorankommen, aber mit dieser Truppe im Schlepptau? Wie viel Zeit noch ? Zwei Tage und sie waren kaum vom Fleck gekommen..... Der Zwerg rief sie wach. Ich bin wach, du stummelbeiniger Axtknauf mit Bart. Wann habe ich überhaupt das letzte Mal richtig geschlafen? Langsam öffnet der Reisende die Augen und wendet sein Gesicht dem Zwerg zu.

"Da ihr nun mehr oder weniger wach seid, will bzw. muss ich euch das folgende sagen", fängt Xanlosch an. "Ich sagte euch gestern, dass in den unteren Katakomben dieser Burg einige Zwerge bei den beiden übrig gebliebenen Zugängen, aus denen die trollartigen Wesen kamen, Wache halten. Normalerweise sollte spätestens um Mitternacht immer eine Patrouille nach oben kommen und Bericht erstatten. Kurz bevor ihr hier in der Burg ankamt, wurde mir noch berichtet, dass einer dieser Trolle durchgebrochen sei und dass es noch andere Geräusche gäbe, die eindeutig nicht von den Trollen stammten. Leider kam es um Mitternacht nicht zu dieser Berichterstattung und so mussten unsere Kundschafter, die ihre Stellung im Turm innehatten, in die unteren Katakomben gehen und nachschauen, was da los ist. Doch auch diese kamen nach einer verabredeten Zeit, kurz vor Sonnenaufgang, ebenfalls von da unten nicht zurück. Um was ich euch nun bitte, ist eigentlich nicht nach zwergischer Natur, aber in dieser Lage bleibt mir keine andere Wahl. Könnten sich ein paar von euch dazu durchringen Nerosch und mich nach unten zu begleiten? Ich kann natürlich verstehen, wenn ihr dies ablehnt, da ihr noch eine gefährvolle Reise vor euch habt und noch alle Kräfte braucht, um euer Ziel zu erreichen. Ich kann euch nur versprechen, dass ihr von mir jede Hilfe für eure weitere Reise bekommt, sofern es in meinen Möglichkeiten liegt. Ich kann euch nur eins sagen, egal was da unten ist, es ist gefährlicher als die Trolle, denen ihr jetzt begegnet seit, da es geschafft wurden ist, die besten Zwerge zu überwältigen und dabei keinen Laut gemacht haben, so dass Alarm hätte geschlagen werden können. Es liegt an euch, wer uns beide begleitet, aber entscheidet euch rasch, da ich befürchte, dass die Gefahr nach hier oben kommt und wir nicht wissen, was es ist und was es von uns will." Fragend und hoffnungsvoll blickt Xanlosch die Reisenden an.

Die Elfin hat sehr genau der Rede Xanlosch´s zugehört und beginnt zu begreifen, dass da unten nicht nur Trolle sind. Aber was könnte da noch sein? Auch denkt sie, dass Xanlosch nicht alles erzählt hat. Vor allen Dingen nicht, den wahren Grund der Anwesenheit der Zwerge."Xanlosch, ich denke, ihr habt da eine Vermutung, was da unten, außer den Trollen, sein könnte. Und ich denke auch, dass ihr nicht ganz offen uns gegenüber wart. Nun gut, das war euer gutes Recht, aber jetzt, da ihr von uns Hilfe erwartet, wäre es an der Zeit, etwas mehr zu erzählen."

"Wenn da unten tatsächlich etwas ist, was gefährlicher ist als dieser kleine Troll von gestern, wäre es wohl die schlechteste Idee für uns dort hinunter zu gehen. Das Ungeziefer in Eurem Keller ist Euer Problem, Zwerg. Wir haben keine Zeit zu verlieren und keinerlei Veranlassung für Euch die Kammerjäger zu spielen. Denn da Ihr scheinbar Eure berühmte zwergische Diskretion uns gegenüber geübt habt, was die Vorgänge in dieser Burg betrifft, wüsste ich nicht warum wir jetzt auch noch unsere Köpfe für Euch hinhalten sollten. Unser Weg führt uns zum Tempel. Je eher wir dort sind, desto besser."

Mit diesen Worten erhebt sich der Reisende und geht an Xanlosch vorbei zum Brunnen auf dem Burghof, um die abgestandene Brühe seiner Feldflasche gegen frisches Wasser auszutauschen.

Glance spült seinen letzten Bissen herunter, und spricht das erste Mal an diesem Morgen. "Ja, da hat Claw recht. Ich glaube auch Ihr habt uns noch nicht die ganze Wahrheit gesagt. Wenn diese Berge von einem Höhlensystem durchzogen sind, dann ist das etwas das Zwerge, wenn sie je in dieser Gegend waren, unwiderstehlich angezogen hat." Er sieht Xanlosch direkt an, "Ihr habt uns ein Lager gegeben, und es hieße Eure Gastlichkeit schlecht danken, wenn wir euch nicht helfen würden. Und eure zukünftige Hilfe in unserer Suche ist durchaus ein überlegenswertes Angebot. Ich für mein Teil bin grundsätzlich einverstanden, aber – **was werden wir sehen, wenn wir mit hinunter in die Höhlen gehen?** Weswegen seid ihr von weither **hierher** gekommen, und habt diese Burg in Besitz genommen?"

On The Road Again

Die Elfin ist sehr konsterniert über die schroffe Art des Reisenden. Sicher, das Ziel der Gruppe ist es, den Tempel zu erreichen. Aber diese Haltung gegenüber den Zwergen, die zwar auch nicht ihre wirkliche Absicht kundgetan haben, kann sie nicht verstehen. Sie ist der Ansicht, dass die Zwerge durchaus in der Lage sind, der Gruppe zu helfen. Und nun werden sie auf diese undiplomatische Art brüskiert.

Rashida denkt intensiv über die Worte des Zwerges nach. "Sicher, sie haben uns ein Lager gegeben, aber deshalb gleich so etwas riskieren? Xanlosch wollte Stone ja nicht einmal Wache halten lassen! Und nun sollen wir mit ihm in den Kampf ziehen?", die Kriegerin zweifelt an ihrem Urteilsvermögen. "Was hat ihn zu diesem Wandel bewogen? Sind wir nur als Köder gedacht?" Nach einer Weile des Nachgrübelns kommt sie zu einem Entschluss. Sie steht auf und antwortet laut: "Xanlosch, so sehr ich Eure Hilfe schätze, die ihr uns angedeihen lassen wollt, tut es mir leid zu sagen, aber ich kann euch nicht begleiten. Ihr wisst es selbst, als Krieger sollte man immer wissen, wann der Rückzug angebracht ist. Wenn da unten auch nur drei dieser Kreaturen lauern würden, könnten wir es gemeinsam mit Mühe und Not vielleicht schaffen. Aber wenn da wirklich etwas noch böseres ist, das selbst Eure Kundschafter aus dem Verkehr gezogen hat, dann sehe ich für meine Person, keine reelle Chance einen Kampf zu gewinnen. Ich mag sorglos und unbedacht sein, aber mein Leben opfere ich nur für meinen Gott. Und mein Gott gab mir den Befehl, den Tempel zu suchen. Bevor ich diesen nicht gefunden habe, riskiere ich mein Leben für nichts anderes. Meine Aufgabe muss erfüllt werden." Nach diesen Worten geht sie nach draußen. Am Brunnen stellt sie sich neben den Reisenden und füllt wortlos ihre Flasche mit frischem Wasser.

Nun auch noch Rashida. Sicher, ihre Einwendung ist gerechtfertigt. Aber, haben uns die Zwerge nicht eine ruhige Nacht beschert? Xanlosch sollte sich offen erklären, dann können wir beraten wie es weiter geht.

"Verzeiht dass ich mich bei euch noch nicht für eure Gastfreundschaft bedankt habe. Nun was mich angeht so weiß ich noch nicht ob ich euch unterstützen kann. Vorher muss ich euch etwas fragen. Ich habe mitbekommen das ihr sagtet dass ihr der rechtmäßige Besitzer dieser Ruine seid. Nun das letzte was ich über diese Burg gehört habe ist das sie einmal von aufständigen Bauern der Umgebung besetzt war. Daraufhin wurde sie von den Hütern zu der Ruine geschliffen die sie jetzt ist. Da es keine andere Stadt in der Nähe gibt die Anspruch auf dieses Gebiet erhebt und auch keine Zwergensiedlung in der Nähe existiert, ja die Burg wurde noch nicht einmal von Zwergen erbaut, frage ich mich auf was sich euer Anspruch stützt"

Stone schaut Xanlosch ohne Regung an, "Und Big Claw hat recht, ihr verschweigt uns etwas. Zumindest kennt ihr Zwerge euch im Unterreich besser aus und solltet wenigstens wissen was uns dort erwarten könnte."

Langsam geht Stone zur Tür und stellt sich in den Rahmen.

Nachdem er abwechselnd auf die Gruppe um den Zwerg und den Brunnen, wo Rashida und der Reisende stehen, gesehen hatte blickt er den Zwerg fragend an.

"Wenn ich wüsste, welche Gefahr außer den Trollen uns da unten erwartet, dann würde ich es euch sagen, da ich euch um Hilfe gebeten habe. Ich weiß selber, dass ihr eine andere Aufgabe habt und diese für euch und vielleicht für den Rest der Rassen viel wichtiger ist. Ich denke nicht, dass sich selbst meine Kundschafter unten in den Katakomben einfach nur ausruhen und den Tag anbrechen lassen, das kann ich euch versichern", fängt Xanlosch an. "Ihr stellt zu recht abermals eure Frage, was wir hier machen. Ich werde dies euch wohl sagen müssen, wenn es auch für euch keine Bedeutung zu scheinen hat. Vor sehr langer Zeit lebten hier Zwerge und erschufen hier eine Trutzburg an einen der Höhlenausgänge des darunterliegenden Höhlensystems. In diesen Höhlen gab es ein recht seltenes Metall, das die Waffen verstärkte, so dass sie nicht so schnell im Kampf brachen und größeren Schaden bei ihren Gegnern verursachten. Die Ausbeute war immer recht gering gewesen und die Anstrengungen um ein vielfaches höher. Das immer Knappheit an diesem Material herrschte, muss ich euch nicht sagen, oder?", fuhr Xanlosch fort. Xanlosch nahm einen Schluck aus seiner

On The Road Again

Wasserflasche und setzte mit seiner Rede fort: "Neid und Missgunst überfielen die, die nicht genug davon bekommen konnten. So schlossen sie sich zusammen und fingen an, die Burg zu belagern und die Einwohner auszuhungern. Sie forderten, dass die Zwerge schneller und tiefer in den Berg hineingraben sollten, so dass sie ihre Lieferungen bekommen könnten. Es gab nie ausgehandelte Liefervereinbarungen zwischen den Zwergen und denjenigen, die das Erz wollten. Es wurde immer soviel verkauft, wie es die Zwerge für notwendig erachteten und sie es nicht selber brauchten. So lange es ihre Kräfte zuließen, wurde das Erz gefördert und die spärlichen Angriffe der Belagerer abgewehrt, aber eines Tages waren auch die Kräfte eines Zwerges erschöpft.

Dem Hungertod nah übergaben sie die Burg und den Eingang zu dem Höhlensystem. In ihrer Gier überhörten sie die Warnungen der Zwerge, dass in der Tiefe noch Mächte lauern könnten, die seit Urzeiten schliefen und diese lieber in Ruhe ließ. Doch die Menschen, die einen großen Teil der Belagerungsarmee stellten, gruben sie so schnell sie konnten. Ihre Gier war unermesslich und ihre Wut vergrößerte sich von Tag zu Tag und je mehr desto geringer die Fördermenge des kostbaren Erzes wurde. Irgendwann ließen die Menschen davon ab, weiter nach diesem Erz zu suchen, da sie mittlerweile glaubten, dass die Zwerge dort niemals oder in sehr großen Mengen das Erz dort gefördert hätten. Sie dachten eher, dass die eigentliche Förderstelle des Erzes irgendwo anders liegen müsste und die Zwerge es nur hierher geschafft hatten, um von der echten Fundstelle des Erzes abzulenken. Doch dem ist nicht so und deswegen sind wir hier. Laut unseren Informationen gibt es wenigstens noch 2 Erzadern, die das kostbare Erz enthalten. Sie sind schwierig zu finden und auch nicht ungefährlich. Wir wurden ausgesandt, um die Überlieferungen zu überprüfen und wenn es sie gäbe, die Burg zurückzufordern, da sie von den Zwergen erschaffen wurde. Aber da dies nicht ausreichen könnte, wurde schon vor Jahrzehnten ein Kaufvertrag über unsere eigene Burg abgeschlossen, dessen Kaufsumme schon lange bezahlt wurde. Das wir erst jetzt hierher gekommen sind und unser Eigentum zurückfordern, liegt einfach daran, dass wir einfach vorher nicht die Zeit hatten es früher zu tun." Mit diesen Worten beendete Xanlosch seine Rede und lies sich erst einmal einen großen Schluck aus seiner Flasche die Kehle hinunter fließen. Nerosch hingegen, war während der Erzählung von Xanlosch zu einer der schweren Zwergenkisten gegangen und hatte eine Schriftrolle herausgeholt. Nachdem Xanlosch geendet hat, fuhr Nerosch fort: "Wenn ihr nicht glaubt, dass es diesen Vertrag über den Rückkauf dieser Burg gibt, dann schaut auf den Inhalt dieser Schriftrolle, die in der Sprache der Menschen und Zwerge verfasst ist. Sie sagt eindeutig aus, dass die Burg wieder den Zwergen gehört und der Kaufpreis bei Vertragsabschluss vollständig bezahlt wurden ist. Unterschrieben wurde sie von unseren Führern der damaligen Zeit und für uns hat der Vertrag, den es eigentlich nicht bedarf, noch seine Gültigkeit, wenn auch Jahre seit Vertragsabschluss vergangen sind. Wenn ihr wollt, dann habt einen Blick darauf!" "Ob ihr uns begleiten wollt oder nicht, lasst eure Entscheidung sein. Wenn ihr mitwollt, dann sagt es rasch, da wir aufbrechen wollen", sprach Nerosch noch laut aus.

Stone schaut den Zwerg an, "um Erz geht es euch?"

Stone schüttelt den Kopf, "um so wenig Erz das sich noch nicht einmal das Schürfen danach lohnt? Und dafür schickt ihr eure Leute ins Ungewisse. Ihr wisst noch nicht einmal was da unten lauert?". Stone geht langsam wieder in den Raum.

"Ich werde euch helfen, nicht wegen dem Erz, und auch nicht wegen der Burg. Die kümmert mich ohnehin nicht mehr. Aber wegen eurer Männer."

Jetzt hat Stone den Zwerg erreicht.

"Aber sobald wir wissen was mit euren Männern ist, werde ich umkehren. Wenn sie Tot sind werde ich nicht mein Leben riskieren. Nicht wegen einer Rache die sich letzten Endes nur um ein bisschen Erz dreht".

Stone schüttelt den Kopf und lacht, "wahrscheinlich habe ich gestern auch was auf den Kopf bekommen. Aber ich denke um eurer Männer willen helfe ich euch.

Ich hoffe nur dass ihr uns in den Tiefen besser führt als eure Leute."

Bei den letzten Worten lacht Stone nicht mehr.

On The Road Again

Überrascht stellt der Reisende fest, dass scheinbar auch die Kriegerin seine Ansicht teilt. Zumindest versteht sie es, wichtiges von unwichtigem zu unterscheiden, obwohl er ihr dies am wenigsten zugetraut hätte. Er musste seine Einschätzung der Gefährten wohl täglich erneuern. Während der Rest der Gefährten mit dem Zwerg über Sinn und Zweck eines Einsatzes in den Katakomben diskutiert, steht der Reisende wieder im Türrahmen und macht seine Feldflasche am Gürtel fest. "Sollte jemand von euch noch irgendwelche Dinge in seinem Besitz haben, die für unsere eigentliche Mission von Wichtigkeit sind, so sollte er sie besser zurücklassen, bevor er hinunter in die Eingeweide der Burg steigt. Es wäre fatal, sollten diese Dinge verloren gehen oder in die falschen Hände geraten." Stirnrunzelnd wendet sich der Reisende an Big Claw: "Der erste Schlüssel bleibt auf jeden Fall hier. Und darüber lasse ich mit mir nicht diskutieren."

Was die Elfin von Xanlosch und Nerosch gehört hat, stimmt sie nachdenklich. Es muss schon mehr als ein ganz besonderes Erz sein. Auch ist sie nicht sicher, ob die Zwerge dieses Mal die ganze Wahrheit gesagt haben.

"Und dafür schickt ihr eure Leute los? Auch auf die Gefahr hin, dass sie umkommen? Ich weiß ja, wie wichtig seltenes Erz ist, aber seid ihr sicher, dass es das Leben eurer Männer wert ist? Ich bin, offen gesagt, nicht sicher, ob ich euch begleiten soll. Wir Elfen hassen es, unter Tage zu sein. Andererseits geht es um das Leben eurer Leute. Wenn ich mitgehe, dann bis zu dem Punkt, den Stone genannt hat." Sie blickt zu Glance hinüber. "Wie seht ihr, als Halbelf, die Sache?" Big Claw nimmt ihr Amulett ab und gibt es dem Reisenden.

"Ihr habt Recht, es sollte hier oben bei euch bleiben. Nur, das seltsame Amulett behalte ich bei mir."

Rashida hat ihre Wasserflasche gefüllt und sich etwas abseits des Brunnens auf einen Felsbrocken gesetzt. Die anderen sind noch in Sichtweite, auch manche Fetzen der Gespräche dringen zu ihr hinüber. Sich sicher fühlend, probiert die Kriegerin eine Verbindung zu ihrem Gott aufzunehmen. Sie hat ein seltsames Gefühl in der Magengrube, von Zweifeln herrührend, ob sie das Richtige macht. Verblüfft hält sie mit ihrem Versuch inne. "Ich habe nie daran gezweifelt, wenn ich Kontakt mit Undar aufgenommen habe. Zumindest bisher nicht. Sollte ich mich wirklich auf mein Gefühl verlassen?" Sie geht mit ihren Gedanken in sich. Eine kurze, aber tiefe Meditation bringt ihr Klarheit. "Ich werde zum Tempel gehen. Das weiß ich. Das ist meine Aufgabe und diese werde ich erfüllen. Was danach ist, wird sich zeigen." Die Streiterin steht wieder auf und geht zu den anderen hinüber. Da durchzuckt ein schneller Gedanke ihren Kopf: "Gut gemacht, Kampfmaus!" Mit einem zufriedenen Lächeln auf den Lippen stellt sie sich neben den Reisenden, mit dem sie unerwartet einer Meinung ist.

Alrik ist über diese Entwicklung gar nicht begeistert. Ein Fluch auf ihm selbst – das passt ihm gar nicht. Und jetzt auch noch womöglich eine Trennung der Gruppe? Hm ... Nur in der Gruppe kann man in der Wildnis überlegen, davon ist Alrik überzeugt. egal, ob diese Wildnis nun aus einer Höhle oder einem Gebirge besteht. Man muss die Kräfte bündeln, nur dann hat man gegen Widersacher und Wildtiere eine Chance. Ein Verlust an Gruppenmitgliedern bedeutet auch gleichzeitig ein Verlust an Kampfkraft, zumal nicht sicher ist, was sie in jenem seltsamen Tempel erwartet. Er entscheidet sich, es auf diplomatischem Wege zu versuchen. Er besinnt sich seiner Talente als Diplomat, aus einer Zeit, in der er Botengänge für Adlige machte. Er benutzt das, was er "Diplomatensprache" nennt. Und hofft, dass die anderen davon nicht vor Müdigkeit umfallen werden, weil er genau weiß, wie langatmig und pathetisch sie ist. Adlige mögen das so. "Herr Xanlosch", beginnt er, den anscheinenden Zwergenführer anzusprechen, "wir sind jetzt, so, wie wir hier lagern, eine Gruppe. So, wie es aussieht, werden wir uns womöglich in zwei trennen. Wie ihr wissen müsstet, bedeutet die Aufspaltung einer Gruppe auch Aufspaltung der Kräfte. Das ist schlecht, sowohl für uns, als auch für euch. Denn wir haben momentan ein Primärziel: Überleben. Tot können wir unsere weiteren Aufträge nicht erfüllen.

Aber um überleben zu können, brauchen wir eine schlagkräftige Gruppe. Ich meine damit eine Gruppe, die sich Widersachern zur Wehr setzen kann. Wir brauchen viele verschiedene Talente in einer Gruppe, um überleben zu können. Was meint ihr wohl, warum Waldläufer es schaffen, in der Wildnis so zu überleben? Weil sie Generalisten sind, weil sie möglichst viele Talente oder doch zumindest Handgriffe in einer Person vereinigen. Ein Waldläufer muss zur gleichen Zeit Späher,

On The Road Again

Jäger, Koch, Fallensteller (falls nötig), Handwerker (bei Waffenreparatur) und noch einiges mehr sein. Ein Alleskönner, sozusagen. Das ist es auch, was das Leben in der Wildnis so schwer macht. Ich stehe ganz am Anfang dieser Kunst, denn ich habe Gefallen am Leben in der Wildnis gefunden, und das, obwohl ich ein kleines Haus in einer kleinen Stadt besitze. aber ich habe bereits gelernt, worauf es ankommt. Jeder von uns – egal ob eure Gruppe oder unsere Gruppe, benötigt solche Talente – und Schlagkraft. Ihr benötigt diese, weil ihr nicht wisst, was sich in der Tiefe verbirgt, wir benötigen sie, weil wir nicht wissen, was uns an oder in jenem Tempel erwartet. Spaltung in zwei Gruppen macht uns verwundbar. Euch und uns. Ich habe daher einen anderen Vorschlag. Warum kommt ihr nicht mit uns? Wir können das Talent der Zwerge als fähige Kämpfer gut gebrauchen, und die Kenntnis der Steinverarbeitung vielleicht auch, denn jener Tempel wird bestimmt nicht aus Holz gebaut sein. Ihr sagtet, dass es nur noch wenige dieser Erzadern gibt, und dass sie nicht leicht zu finden sind. Das Erz läuft euch nicht davon! Es ist immer noch im Stein eingeschlossen, und wird es dort auch noch für ein paar Tausend Jahre bleiben, es sei denn, Erdbeben verschütten es, oder jemand anders baut es ab. Und habt ihr nicht erzählt, nur die Zwerge kennen den Ort dieser zwei Erzadern? Oder irre ich mich da? Wenn dem aber so ist, dann braucht ihr nicht zu fürchten, dass jemand anders sie abbaut – wenn nur die Zwerge sie kennen. Jene Trolle können wohl kaum etwas mit ihnen anfangen. Ich will gleichwohl nicht verschweigen, dass es hier noch ein paar Probleme gibt. Erstens : Das "andere", was dort vielleicht im Herzen der Erde rumort". Alrik hätte sich am liebsten getreten für diese Formulierung, die von Pathos nur so trieft. Aber ihm fiel nichts Besseres ein. "Zweitens, fährt er fort, "könnten es vielleicht andere Zwerge sein, die wegen jener Erzadern gekommen sind. Ich habe keine Ahnung, wie viele von euch davon wissen, und was es für Wege dort hin gibt. Drittens wissen wir nicht, was aus euren Gruppenmitgliedern geworden ist. Da wir aber nichts von ihnen hörten, wie Ihr sagt, befürchte ich aber das Schlimmste. Mein Vorschlag wäre dieser: Ihr schließt euch unserer Gruppe an, und auf dem Rückweg kommen wir hier wieder vorbei und kümmern uns gemeinsam um euer Problem (vorausgesetzt, die anderen von uns sind damit einverstanden).

Es bliebe aber immer noch das Problem und die Unsicherheit, was aus euren Kameraden geworden ist." Alrik muss erst mal tief Luft holen. Diese Reden sind ungewohnt für ihn. Immer noch sitzend, schaut er Xanlosch erwartungsvoll an.

Krachend flog der Hüter durch die Bretterwand im Stall, die Pferde tänzelten zwar nervös zur Seite, waren aber an den Kampf soweit gewöhnt, dass sie nicht in Panik ausbrachen.

Verdammt, dachte sich Bloodwin, und das am frühen Morgen.

Dann schüttelte er seine Hand, froh darüber dass er schon seine Reithandschuhe an hatte.

Dieser Mistkerl, Rosso, warum musste er ihn nur schon am frühen Morgen provozieren.

Zornig starrt Bloodwin auf den bewusstlosen. Nun wenn Rosso auch nur einen Funken von Verstand hatte, so stellte er sich zumindest bewusstlos, ansonsten würde Bloodwin nachhelfen.

Der Befehl war eindeutig gewesen, Stone war lebend zu fangen.

Und jetzt hatte Rosso nichts Besseres zu tun als kurz vor ihrem Aufbruch die anderen aufzuwiegeln. Er hatte genau mitbekommen was Rosso zu den anderen gesagt hatte, die anderen die jetzt betreten und schweigend um sie herum standen.

–Was sollen wir uns mit dem abmühen, warum sollen wir unser Leben riskieren um diesen Verräter lebend zu fangen. Ihr wisst doch was man sich über den Umgang von dem Kerl mit der Armbrust erzählt. Das hatte Rosso zu den anderen gesagt, als Bloodwin dazu kam.

Jetzt wurde Bloodwin erst so richtig von der Wut gepackt, einen direkten Befehl des Hirtenrates so zu missachten.

Brutal zog Bloodwin den Übeltäter an den Haaren hoch, Rosso, der nicht so ganz bewusstlos war schrie auf, schnell schlug ihm Bloodwin ins Gesicht.

Einmal, zweimal, dann warf er ihn wieder zu Boden, am liebsten hätte er zugetreten.

Aber das wäre zu weit gegangen vor den anderen, außerdem hatte er eine bessere Strafe für den ehrlosen Lump, Pack deine Sachen, Du bleibst hier. Ich will dich nicht mehr sehen. Du kannst ja deinem Vorgesetzten sagen das Du lieber Unruhe stiftest als deine Befehle zu befolgen, ich werde auf jeden Fall Bericht erstatten

Jetzt wird Rosso blas, er weiß nur zu gut das das mindeste was er erwarten kann, öffentlich ausgepeitscht zu werden ist. Selbst Anthrer würde ihn nicht davor bewahren, verdammt wenn Anthrer

On The Road Again

von seinem versagen erfährt würde er ihn eigenhändig zum Richtblock schleifen.

Bitte Bloodwin, bitte, du weißt doch bescheid ... bitte.

Bloodwin starrt Rosso angewidert an, aber Rosso hat natürlich Recht und so kaltschnäuzig kann er den Mann nicht zum Tod verurteilen.

Stattdessen packt er ihn und zieht ihn aus dem Stall wo die anderen ihn nicht hören können.

Hart stößt er ihn an die Wand, Wenn wir aus der Stadt heraus sind wirst Du gehen und nie wieder kommen. Ansonsten ..., deine Entscheidung

Ohne weitere Worte lässt er den dankbaren Rosso zurück und geht zu den anderen.

Was starrt ihr so, habt ihr nichts zu tun? Heute noch werden wir ausrücken. Und wehe ich höre noch einmal solche Worte. Die Befehle des Hirtenrates sind zu befolgen. In der Wildnis werde ich kein pardon mehr kennen, jeder der gegen die Befehle verstößt wird von mir selbst gerichtet.

Langsam führt er sein eigenes Pferd aus dem Stall, früher wäre es nie zu so einer Insubordination gekommen, wie sollte er nur zwanzig Mann anführen wenn es schon im Stall zu den ersten Problemen kam.

Nur Zwanzig Mann, und noch nicht einmal erfahrene, aber diesmal würden sie nur zwei Gruppen bilden und diese im lockeren Verbund.

Bloodwin konnte sich vorstellen wo es den jungen Stone hingetrieben hatte. In seiner Prüfung in der Wildnis hatte er die alte Ruine entdeckt, da es ihnen aber verboten war in Behausungen unterschlupf zu suchen hatte er das nie erwähnt. Man konnte ja nie wissen wie so was aufgenommen wurde.

Aber vielleicht war es gar nicht so schlecht dass er keine älteren Hüter zugeteilt bekommen hatte, mit den meisten würde er schon fertig werden. Die älteren hätten ihm da mehr Schwierigkeiten gemacht, und gute Kämpfer waren seine Leute allemal.

"In euren Worten steckt sehr viel Weisheit und Erfahrung, Herr Alrik", beginnt Xanlosch. "Mir scheint, ihr seid auch des Öfteren in einer Gruppe unterwegs gewesen und konntet da sehr viele Erfahrungen sammeln. Ihr seit sicherlich in eurer Reisezeit ab und zu einmal von eurer Gruppe getrennt wurden, egal wie die Umstände waren, oder?" Ohne eine Antwort von Alrik abzuwarten, fährt Xanlosch fort: "Ihr wart dann bestimmt auch lieber mehr um das Wohl eurer Gruppe interessiert als irgendetwas anderes. Wenn sich einmal eine gute Truppe gefunden hat, die sich gegenseitig ergänzt, dann ist dies auch in meinen Augen sehr viel mehr wert, als irgendwelche daher gelaufenen, die von sich selbst behaupten, dass sie alleine Unschlagbar sind und keine andere Hilfe benötigen." Bei seinen letzten Worten schaut Xanlosch in die Richtung des Reisenden, ohne ihn aber direkt anzusehen und fährt unbeirrt fort: "Mir selbst erging es in dieser Gruppe nicht viel anders. Ein jeder Zwerg hatte seine Vor- und Nachteile, zusammen jedoch waren wir recht unschlagbar, was sich aber jetzt scheinbar geändert hat. Ihr werdet sicher verstehen, dass ich wissen will, was meinen Untergebenen geschehen ist, da es ihre Familien sicher wissen wollen und ich ihnen nicht mit der Ausrede kommen kann, dass es etwas anderes gab, dass wichtiger war als die Tatsache, wo sie geblieben waren und warum sie nicht zurück gekommen sind. Ich werde mit Nerosch nach unten gehen und nachsehen, was passiert ist. Sollte es sich bewahrheitet haben, dass alle dort unten tot sind und ich auch die Gründe dafür kenne, dann werde ich entsprechend handeln. Wie dies aussehen wird, wird sich erst dort unten zeigen. Sollten es doch diese Trolle mit einem hinterhältigen Angriff geschafft haben, alle zu überwältigen, dann werde ich nicht so wahnsinnig sein und mich ihnen alleine im Kampf stellen, da mir auch mein Leben lieb ist und es niemanden bringt, wenn keiner von dieser Expedition zurückkommt. Ob sich da unten andere Zwerge befinden, die uns gefolgt sind, um das Erz selber abzubauen, bezweifle ich aber ich kann es auch nicht verneinen, da die Erlöse des Erzverkaufes immer allen zu Gute kamen und sich in den alten Zeiten keiner der Zwerge darüber beklagte, dass er zu wenig ab bekam. Ich bat euch nur um eure Hilfe, wenn ihr es wollt. Ich will auch nicht, dass sich die eurige Gruppe entzweit, um mehr oder weniger Fremden, die nicht einmal ihrer eigenen Rasse angehören, zu helfen. Es ist eure Entscheidung und egal wie diese ausfällt, ich werde sie akzeptieren und nicht in Frage stellen, da dies mir nicht erlaubt ist. Wir werden jetzt die notwendigsten Sachen packen, die wir dort unten brauchen und zum Eingang am Turm gehen, da sich dort ein direkter Eingang zu den unteren Räumlichkeiten befindet. Wer uns folgen möchte, der kann sich dort einfinden, wir werden eine angemessene Zeit noch warten, aber auch nicht mehr so lange, da

On The Road Again

die Zeit eilt und wenn es noch etwas zu retten gibt, dann ist diese Zeit mehr als kostbar !"
Ohne auf Reaktionen zu warten, beginnen die beiden Zwerge ihre Wasservorräte aufzufüllen, packen neben etwas Verbandmaterial auch etwas zu Essen ein, wobei es sich um das berühmte Zwergenbrot handelt, schauen sich noch einmal in ihrer alten Lagerstätte um und gehen an den dagebliebenen vorbei ohne noch ein Wort zu verlieren. Wenn man ihre Gesichtszüge genauer erkennen könnte, dann würde man ihnen ansehen, dass sie sich ihrer Sache bewusst sind und es für sie keinen anderen Ausweg gibt. Kurze Zeit später erreichen Nerosch und Xanlosch die Turmtür und warten auf die, die ihnen folgen wollen.

Glance dachte noch über Big Claws Frage nach, und wie er seine Bedenken äußern soll, dass Claw den Schlüssel so unvermittelt und ohne Zögern dem Reisenden übergab, als Alrik seinen Monolog startet. In der Sache ein Versuch zu vermitteln, den Glance durchaus schätzt, aber er zweifelt, dass die Zwerge in diesem Stadium die Burg, auch nur zeitweise, völlig verlassen werden. Außerdem, wer weiß wie viele es insgesamt sind, das würde die Gruppe zu unausgewogen und zu groß werden lassen sowie zu unflexibel machen. Als Xanlosch seine ultimative Antwort gibt, weiß er immer noch nicht, wie er sich letztendlich entscheiden will zwischen seiner Neugier auf die Höhlen, dem unbehaglichen Gefühl beim Weiterziehen etwas Unbekanntes im Rücken zu haben oder etwas Wichtiges übersehen zu haben und dem Bestreben die Gruppe nicht zerfallen zu lassen. Mehr und mehr missfällt ihm die Entwicklung der ganzen Angelegenheit.

Ungläubig starrt Stone dem Zwerg hinterher.

"Xanlosch, ihr habt noch nicht einmal Fackeln. Ihr habt noch nicht einmal gefragt ob einer von uns Ausrüstung brauchen könnte, die ihr eventuell in euren Kisten habt."

Stone ist fast sprachlos, aber nur fast.

"Ihr habt eure Männer in ein Gebiet geschickt das ihr noch nicht einmal gesichert hattet, aber das sagt er schon nur noch ins Leere, die Zwerge sind schon weitergegangen.

Ratlos starrt Stone die anderen an, "der Zwerg rennt in sein verderben, wir müssen ihn aufhalten."

Stone läuft den Zwergen hinterher, als er sie erreicht brüllt er Xanlosch fast an, "Ihr seid kein Anführer, kein Soldat. Ihr seid ein Minenspezialist, aber kein Kämpfer. Wie kommt ihr auf den Gedanken das solche Monster in der Lage sind eine ganze Kampftruppe erfahrener Zwerge zu besiegen. Zu Besiegen ohne das auch nur einem die Flucht gelingt. Man hat euch nicht ausgesandt Kämpfe auszutragen, man hat gedacht dass hier alles verlassen ist. Ihr solltet nur die Mine begutachten. Und jetzt wollt ihr euch nicht eingestehen dass ihr nicht darauf vorbereitet wart, wollt ihr jetzt auch noch in den Tod rennen? Dann erfahren eure Leute noch nicht einmal von der Gefahr die hier lauert, dann gehen noch mehr von euch in den sicheren Tod und niemand wird erfahren für was eure Freunde gestorben sind".

Mit jetzt brechender Stimme sagt Stone, "wenn ihr jetzt da runter geht, dann sind sie alle auch noch umsonst gestorben. Und wir auch."

Ohne weitere Worte geht Stone zur Turmtür und wartet darauf dass der Zwerg voran geht. An der Tür macht Stone kurz halt, "Rashida, nehmt meine Armbrust. In ihr ist etwas verborgen der Reisende weiß bescheid." langsam lehnt Stone die Armbrust mitsamt Köcher an die Wand.

Big Claw bemerkt, dass sich Glance wundert, weil sie das Amulett einfach so dem Reisenden gibt. Natürlich ist sie misstrauisch, aber, wenn sie sich den Zwergen anschließen sollte, dann hat sie keine andere Wahl. Während sie noch auf eine Antwort von Glance wartet, hebt Alrik zu einer Rede an Xanlosch an. Dem was er sagt, kann die Elfin nur zustimmen, aber auch der endgültigen Antwort des Zwerges. Wie soll sie sich entscheiden? Keiner weiß, was da unten auf sie alle wartet. Sind es nur die Trolle oder etwas noch viel gefährlicheres? Ist es der Tod? Vater wüsste jetzt bestimmt, was zu tun ist*, denkt sie und ringt immer noch mit ihrer Entscheidung.

Der Krieger ließ seine Armbrust zurück – weise Entscheidung, denn da unten würde er sie ohnehin nicht gebrauchen können. Bodasen hatte während der ganzen Diskussionen nur dagestanden und an seiner Unterlippe gekaut – offenbar verspürte auch er wenig Lust sich in dieses gefährliche

On The Road Again

Unternehmen verwickeln zu lassen. Somit war auch sein Stab in Sicherheit. Rashida blieb ebenfalls oben. Vermutlich würde auch Alrik sich nicht dem Suchtrupp anschließen. Sorgsam verstaut der Reisende das Schlüsselamulett der Elfin unter seiner Kleidung. Das Wichtigste war somit in Sicherheit. Er war versucht, der Elfin auch noch den Seelenfänger abzunehmen – es wäre besser, LuSers Gefängnis geriete nicht auch in Gefahr verloren zu gehen. Im Grunde war es verantwortungslos sie damit ziehen zu lassen. "Big Claw, wenn es Rettung für den kleinen Drachen geben sollte, dann sicher nicht in den Tiefen dieser Burg. Ich würde es gutheißen, wenn ihr den Seelenfänger ebenfalls zurücklassen würdet. Kehrt von euch niemand zurück, werden wir versuchen einen Weg zu finden LuSer zu befreien."

"Reisender, ich habe mich ja noch nicht entschieden, ob ich den Zwergen helfe. Also überlasst es mir, zu entscheiden, was ich mitnehme und was nicht. Das was euch am wichtigsten ist, das habt ihr doch schon. Die Frage ist doch, dass Lu Ser ein Teil der Karte ist. Was eigentlich bedeutet, dass auch ihr ohne eine vollständige Karte nicht sehr viel weiter kommt. Oder irre ich mich? Ich behalte auf jeden Fall das seltsame Amulett. Wenn es so wichtig ist, vielleicht überlegt ihr es euch doch noch, mit den Zwergen zu gehen."

Wasser tropft von den Höhlenwänden, durch die der Drow gleitet. Ein Troll war unvorsichtig genug sich an der letzten Weggabelung zu weit aus dem Gang zu wagen.

Diese Dummheit musste er mit seinem Leben bezahlen.

Ein kurzes Pfeifen, ein ungläubiger Blick des Trolls und sein Kopf fiel vornüber und kullerte durch den Gang, dicht gefolgt von dem dumpfen Aufprall seines Körpers.

Ein lüsteres Lächeln huscht über das Gesicht des Drow. Der Troll war eine willkommene Abwechslung nach dem langen kampflosen Marsch.

Er wischte seine Klinge an dem Troll ab, ließ sie blitzschnell und sehr elegant in der Scheide auf seinem Rücken verschwinden. Das Adrenalin pulsiert durch seinen Körper. Er kann aber keinen weiteren Gegner erspähen.

Ohne zu zögern setzt er seinen Weg fort.

Die Stimme in seinem Kopf wird lauter, ein sicheres Zeichen dafür, dass er seinem Ziel schnell näher kommt. Was mag der Grund dafür sein, dass der Warlock nach ihm ruft?

Lautlos läuft er weiter, immer weiter, immer näher auf sein Ziel zu. Während er so durch die Gänge eilt, erinnert er sich an Dinge aus seiner düsteren Vergangenheit. Nach stundenlangem Laufen durch die Unterwelt, entscheidet Lynx sich für eine Ruhepause.

Er prüft seine Waffen und erneuert den grünlich schimmernden hochgiftigen Film auf seinen Klingen. Dieses Gift lässt seine Opfer länger Leiden, es lässt das Fleisch der Opfer bei lebendigem Leibe rund um die Wunde faulen. Die Schmerzen, die durch dieses Gift entstehen, haben schon so manchen Gegner dazu bewegt sich nach der Vergiftung selbst zu richten, um dem Schmerz zu entfliehen. Das Gift an sich ist nicht tödlich, aber der Schmerz ... Nachdem der Drow seine Ausrüstung überprüft hat isst er etwas Dörrfleisch und begibt sich danach in eine mehrstündige Trance.

Glance ringt sich zu einer Entscheidung durch. "Ich möchte Stone nicht alleine lassen, und außerdem würde ich wirklich gerne wissen, was sich unter der Burg verbirgt – es ist schließlich nicht völlig auszuschließen, dass wir nicht zufällig hier gelandet sind", sagt er zu den Verbleibenden. Dann wendet er sich an Claw, "Es wäre mir eine Beruhigung, wenn ihr die Umgebung der Burg etwas im Auge behieltet. Wer weiß, ob es außerhalb der Anlage nicht Ausgänge aus den unterirdischen Anlagen gibt, oder uns anderweitig etwas oder jemand versucht uns in den Rücken zu fallen". Dann geht er hinüber zu dem Reisenden und Rashida. "Ich werde mit Stone gehen, er kann etwas Unterstützung bestimmt brauchen. Ich wäre Euch dankbar, wenn ihr mit den anderen Verbleibenden unterdessen die Burg sichert. Es wäre vielleicht auch interessant mal einen Blick in die anderen Gebäude zu werfen". Dann geht er zu Xanlosch und Stone am Turm.

"Soll das bedeuten, dass ihr mir meine Entscheidung abnehmt? Nun gut, ihr, als Halbfelf habt sicher weniger Probleme in die Stollen zu gehen, als ich. Dann bleibe ich hier oben und versuche euch den Rückweg zu sichern. Auch werde ich mich in dem Gemäuer gründlich umsehen. Wenn dem so ist,

On The Road Again

dann, Reisender, hätte ich gerne mein Amulett zurück."

Wortlos zieht der Reisende das Schlüsselamulett hervor und gibt es Big Claw zurück. Gut, somit bliebe auch der Seelenfänger hier. Er hatte wenig Lust verspürt, der Elfin in die Katakomben nachzusteigen um von ihrer Leiche Dinge zu bergen, die sie aus Trotz oder Unvernunft mit hinab genommen hätte. Denn würde der Trupp nicht zurückkehren, so würde dies bedeuten das dort unten tödliche Gefahr lauert. Tödliche Gefahr bedeutet Schwierigkeiten und Schwierigkeiten bedeuten weitere Verzögerungen. Weitere Verzögerungen wiederum nutzen letztlich nur dem drohenden Schatten SarSareths.

Behutsam hebt Rashida die Armbrust und den Köcher auf. "Ich werde sie hüten wie meinen Augapfel!", ein kleines Lachen perlt zu dem Hüter. Dann, etwas leiser, nicht sicher zu bestimmen, für wen gedacht: "Passt gut auf Euch auf! Wer weiß, was da unten lauert. Ich möchte Euch unverseht wiedersehen!" Die Streiterin geht ein Stück abseits und verfällt wieder ins Grübeln. Ihr schwirren einige Dinge durch den Kopf, so viele Fragen und sowenig Antworten! Mit einem Seufzer wendet sie sich dem Reisenden zu: "Was meint Ihr? Sollen wir die Gebäude sichern oder einfach warten? Ich persönlich habe auch noch ein paar Fragen an Euch, betreffend SarSareth, vielleicht könnten wir auch diese klären." Bodasen hat sich anscheinend entschlossen: "Entschuldigt, Kriegerin, aber ich wollte unseren Aufenthalt hier dazu nutzen, meinem Stab zu entreißen, was er verbirgt. Dazu brauche ich den Reisenden. Und ich denke, mein Anliegen ist für uns alle wichtiger als ein paar geklärte Fragen!" Verwundert schaut Rashida den Magier an. "Natürlich, Ihr habt Recht. Bitte, ich kann auch wann anders mit dem Reisenden sprechen!" Leise, so dass es der Magier nicht hören kann, murmelt sie: "Hoffentlich ist es dann nicht zu spät."

Auf die freundlichen Worte der Kriegerin kann Stone nicht antworten.

Er hofft nur dass man ihm seine Angst nicht so ansieht.

Seltsam, gegen diese seltsame Trollsorte zu kämpfen war ihm nicht schwergefallen, er hatte ja auch gar nicht nachgedacht, aber das war das erste mal das er bewusst in einen Kampf zog.

Und das mit ungewissem Ausgang.

Sicher jeder Kampf war ungewiss, und seine Ausbilder hatten immer wieder gesagt, dass wer seinen Gegner unterschätzt, keine Gelegenheit hat zu bereuen.

Sie hatten auch gesagt das wer ohne Angst in den Kampf Reitet, nicht wieder nach Hause reiten wird. Und das aus Angst Vorsicht geboren wird.

Aber er hat das Gefühl das er an gar nichts anderes Denken kann. Niemand hatte ihm gesagt dass es so schwer war zu warten. Und zu allem hat er kein wirkliches Vertrauen in den Zwerg. Selbst wenn er mit seiner Einschätzung falsch lag, so hatte der Zwerg dennoch Katastrophale Fehler gemacht.

"Ich muss mich zusammen nehmen, solange noch Hoffnung für die Zwerge besteht muss man ihnen helfen".

Der Gedanke an die Zwerge lässt Stone ruhiger werden, Angst würde sie nicht retten, aber Vorsicht. Stone beschloss sehr Vorsichtig zu sein. Unbewusst hob er seine Hand an den kleinen Beutel unter seinem Brustpanzer.

"Magus – ich glaube, solange wir uns an diesem Ort befinden, sollte der Stab sein Geheimnis wahren. Was er noch vor uns verbirgt, verbirgt er auch vor allen anderen. Hier lauert zuviel Gefahr. Wenn sich in dem Stab etwas befindet, was uns nützlich ist, so ist es dort momentan am besten aufgehoben." Langsam lässt der Reisende seinen Blick über die zerfallenden Gemäuer schweifen. "Ich wüsste nicht was es hier zu sichern gäbe, Rashida. Wenn Big Claw diese traurigen Reste erkunden will, gut. Wenn Ihr sie dabei begleiten wollt, auch gut. Wenn nicht, dann stellt Eure Fragen. Ich werde hier in der Nähe des Zugangs warten, der den Suchtrupp nach unten führt. Falls etwas anderes nach oben kommt, als jene die hinabgestiegen sind, möchte ich es nicht gerne unbemerkt im Rücken haben...."

Alrik setzt sich auf. Dass der Zwerg tatsächlich nach unten gehen würde, hat er nicht erwartet. Oder

On The Road Again

eigentlich doch. Zwerge sind ja dafür mehr oder weniger bekannt ... starrsinnig zu sein, bis ihnen das Gegenteil präsentiert worden ist. Er denkt nicht, dass dort unten noch jemand am Leben ist – der Troll war recht stark – und nimmt sich daher vor, die beiden Zwerge von der Sinnlosigkeit ihres Abenteuers zu überzeugen – notfalls, indem er ihnen die Leichen der anderen Zwerge (falls sie tatsächlich tot sind) zeigt.

Alrik seufzt. Er steht auf. "Nun gut, ich denke, ich muss euch begleiten. Ich kenne mich mit den Schatten besser aus als ihr – und ich meine nicht Schatten von Höhlen, sondern Schatten mit Gefahren drin!" Er packt seine Sachen zusammen, und macht sich reisefertig. Dann geht er kurz raus zum Reisenden und sagt zu ihm: "Die Karte von mir könnt ihr meinetwegen behalten, ich brauche sie nicht mehr. Ich dachte, es sei eine Schatzkarte – das denke ich eigentlich immer noch – aber Ihr scheint bessere Verwendung dafür zu haben." Zu Rashida gewandt, sagt er: "Passt auf ihn auf, und auf Big Claw ebenfalls, und auf Bodasen, falls er hier bleiben will." Zu den anderen gewendet fügt er hinzu: "Passt auf euch auf. Ich kehre zurück, aber ob ganz oder in Stücken, das vermag ich nicht zu sagen!" Dann geht er zu Xanlosch hin, und wartet darauf, dass der Zwerg den Tunnel betritt.

Der Drow empfängt eine weitere Botschaft von dem Warlock. Mitten in der Dunkelheit leuchtet auf einmal ein purpurnes Augenpaar auf, nachdem er die Augen aufschlug. In einer gleitenden Bewegung kommt der Drow auf die Beine, greift nach seinen Sachen und rennt los. Seine Mission ist ihm nun klar. Er weiß was er zu tun hat. Nach kurzer Zeit spürt er den Warlock immer näher kommen. Er weiß von der Begleitung in der sich der Warlock befindet. Als er vor sich im Gang tote Körper liegen sieht, welche er als Zwergen identifiziert, wird er langsamer und bewegt sich jetzt lautlos voran. Unerkannt kann er im Schatten eine Unterhaltung verfolgen. Er lauert im Schatten, direkt neben der Gruppe Drow in einem Parallelgang und wartet auf ein Zeichen des Warlock!

Mattes Fackellicht wirft unruhige Schatten auf die kleine Treppe, die den Weg ins oberste Kellergeschoss darstellt und erzeugt orange Reflexionen in den roten Pupillen der zwei Dunkelelfen, die diesen Zugang sichern. Lautlos und langsam nacheinander dazustoßend sammelt sich die kleine Gruppe und wartet am Fuße des Aufgangs. Prinz Alveriel wartet gelangweilt an eine Wand gelehnt und gähnt herzhaft, als Vigor aus einem Seitengang mit zwei Kriegern zu den anderen Drow stößt. "Und?", fragt der Prinz ungeduldig, "War da nun was?"

Der Hauptmann schüttelt den Kopf, ihm ist deutlich der Groll über den Zweifel an seinen Fähigkeiten anzusehen: "Nein, mein Prinz, aber ich schwöre, ich habe da ein Geräusch gehört. Ich weiß genau, dass etwas da war." "Aber du hast nichts gefunden..." , konstatiert der Drowprinz. Schön. Können wir dann endlich weiter? Oder wollen wir uns noch länger damit aufhalten, Ratten nachzustellen?"

Vigor nickt, seine Wut herunterschluckend. Irgendwann würde er dem Adligen seine Arroganz heimzahlen, dessen war er sich sicher. Irgendwann... Laut sagt er jedoch nur: "Etwas mehr Vorsicht im Angesicht des Feindes wäre sicher nicht fehl am Platze!"

Alveriel dreht sich nicht einmal mehr um, als er auf die Treppe zugeht und über die Schulter hinweg raunt: "Nicht doch, ich habe vollstes Vertrauen in Eure Fähigkeiten, Hauptmann. Wenn ihr nichts gefunden habt, dann ist da auch nichts. Ihr könntet es Euch nicht leisten, mich in eine Falle zu locken. Ihr wisst so gut wie ich, dass ihr allein nicht zurückkehren könntet. Und gibt es ein jämmerlicheres Bild als einen ausgestoßenen Drow? Ich meine..." In diesem Augenblick macht sich der Warlock plötzlich durch ein leises Zischen bemerkbar und hebt die Hand. Als sich Alveriel und Vigor umdrehen, sehen sie die verhüllte Gestalt vor dem Quergang stehen, der jenem genau gegenüberliegt, aus welchem der Hauptmann vorher gekommen war. Sich leicht hin- und herwiegend steht der Magus vor dem dunklen Gang und summt wieder vor sich hin. Seufzend erhebt der Prinz die Stimme, lauter als notwendig: "Was soll das jetzt? Kommen wir heute gar nicht mehr voran? Ich hatte ein wenig zu lange kein frisches Blut mehr an meiner Klinge." Von den umstehenden Drow kommt zustimmendes Gemurmel.

Der Warlock würdigt die anderen Dunkelelfen keiner Antwort, nimmt eine Fackel von der Wand nebenan und winkt lediglich einmal damit, in dem dunklen Gang verschwindend. Alveriel seufzt noch einmal, dann winkt er resignierend seinen Männern, ihm zu folgen und betritt die dunkle Öffnung ebenfalls.

Wenige Minuten später finden sich die Drow in einer riesigen Gruft wieder, mit großen

On The Road Again

Zwergenstatuen an den filigran gravierten Wänden und kunstvoll verzierten Steinsarkophagen in der Mitte, kreisförmig angeordnet. Das Fackellicht erhellt wenig und verliert sich rasch in der Tiefe der riesigen Gruft, aber es ist zumindest hell genug, um die angeborene Infravision der Drow nicht benutzen zu müssen. Der Warlock bleibt einen Moment am Rande eines Sarkophages stehen, das Bild in sich aufnehmend und dreht sich dann zu den Anderen um. Unmittelbar vor dem Prinzen bleibt er stehen, einen fiebrigen Glanz in den Augen, als er zischt: "Spürt ihr es, Prinz? Die arkane Macht, die uns umgibt? Die Zwerge müssen deswegen hier sein, die Energieströme sind ungeheuer... Spürt ihr die Energie, Alveriel?" Unter den Drowkriegern verbreitet sich eine angespannte Unruhe. Die beklemmende Atmosphäre der Gruft ist durchaus spürbar. Die Luft ist irgendwie dicker...aber sonst? Der Prinz schluckt und weicht unwillkürlich einen Schritt zurück. Mehr als ein ungutes Kribbeln ist da nicht, aber das könnte jedwede Ursache haben. Er zuckt schließlich mit den Schultern und verneint. Der Warlock nickt letztendlich und lächelt dann geringschätzig. "Das ist bedauerlich, mein Prinz, aber nicht zu ändern. Wisset jedoch, das wir nach Beendigung der Aufgabe an der Oberfläche wieder hierher zurück müssen. Das muss unbedingt näher untersucht werden! Diese Macht wird uns Kräfte verleihen, von denen Ihr nicht einmal zu träumen wagt, wenn wir es verstehen, das anzupfen, was hier ruht."

Der Prinz wirft dem Warlock einen misstrauischen Blick zu und macht dann kehrt, ohne ein weiteres Wort zu verlieren. Er hat es eilig, diesen seltsamen Ort zu verlassen.

Da war das worauf er gewartet hat. Der Schein einer Fackel, welcher sich einmal in seine Richtung neigt.

Absolut lautlos schleicht der Drow im Schatten der Wand entlang mit einem belustigten Grinsen huscht er direkt neben der Gruppe, an dem Durchgang vorbei, durch einen parallelen Gang an der Gruppe vorbei. Ohne den Warlock wäre es schwieriger geworden unbemerkt an der Gruppe vorbei zu kommen, wenn nicht sogar fast unmöglich.

Er beschleunigt seine Schritte nachdem er sich sicher ist, nicht von der Drow-Gruppe gehört zu werden. Ein paar Kreuzungen, Gabelungen und Stufen später erreicht ihn ein lauer Luftzug, welcher im die nahende Oberfläche ankündigt. Er hört Stimmen. Er hüllt sich ein in eine Kugel der Dunkelheit und nähert sich den Stimmen.

"Ein bunter Haufen Narren", zischt er. Er überlegt kurz ob er sie nieder machen soll, sobald sie in den Schatten beim Treppenabsatz treten, oder ob er eine andere Verwendung für diese Kesselflicker hat. Spontan fällt ihm eine Möglichkeit ein, wie ihm dieses Völkchen von Nutzen sein kann.

Direkt neben dem Zwerg lässt er die Tarnung fallen.

Er spricht den sichtlich erschrockenen Zwerg geringschätzig an: "Hargluk! Ich habe euch etwas mitzuteilen und ich rate euch keine Aktionen gegen mich zu wagen. Ihr würdet es bitter bereuen. Ich kann euch helfen, eure ungestillte Neugier über den Verbleib und den Aufenthalt eurer Kumpane zu stillen, jedoch verlange ich eine Gegenleistung dafür, dass ich euch nicht in euren sicheren Tod laufen lasse! Erklärt euch, wollt ihr diesen Handel abschließen? Aber beeilt euch mit der Antwort, jeder Augenblick der ungenutzt verrinnt, wird Blut fließen lassen." Der Rest der Gruppe, welche sich am Eingang versammelt hat, blickt nicht weniger erschrocken ob des plötzlichen und unerwarteten Erscheinens des Drows für einige hundertstel fassungslos auf den Eingang.

Alrik hat sich zurück in den (Schatten des) Eingangs gedrückt. Es riecht muffig und modrig, und außer dem Schein von Fackeln sieht man nicht viel mehr von der Treppe, die in die Tiefe führt, außer Stein und Stein und Schatten, die in Schatten übergehen, die in Schatten übergehen. viel zu einfach für einen Hinterhalt. Stümper! flucht er leise und in Gedanken. Wenn die anderen Zwerge nicht wieder an die Oberfläche gekommen sind, so vermutet er, muss sie jemand getötet haben. Und wenn jemand *Zwerge* töten kann, dann ist derjenige gefährlich!

Alrik ist sich bewusst, dass das alles "nur" Vermutungen sind, aber er hat auch gelernt, auf seine Intuition zu hören. Ein sehr wirkungsvolles Mittel, richtig eingesetzt. Diese dunkle Gestalt dort drüben – er traut dieser Person nicht. Einer, der von der einen auf die andere Sekunde hin plötzlich sichtbar wird, muss gut genug sein, vor dem Sichtbarwerden unsichtbar zu sein, zumindest für die Sinne. Das gefällt ihm nicht.

On The Road Again

Aber er kann nichts tun. Seine einzige Hoffnung ist, dass er in den Schatten nicht erkannt wird. Er wird diesem da folgen müssen, wenn der Rest der Gruppe ihm ebenfalls folgt. Und wenn ... Alrik unterdrückt ein Keuchen. Was, wenn das alles eine Falle ist? Er überlegt, ob er wieder zurückgehen soll, die anderen zu warnen...

Nur Hundertstel währ Glances Erschrecken, als direkt neben Xanlosch plötzlich scheinbar aus dem Nichts eine Gestalt auftaucht. "Dunkelelf", schießt ein alarmierter Gedanke durch sein Unterbewusstsein, und instinktiv springt er weit zurück um Abstand zu gewinnen zu dem Fremden. Er kennt Dunkelelfen nur als Feinde – gefährliche Feinde – in einem Generationen währenden Kampf zwischen Hoch- und Dunkelelfen. Der Fremde hat in seiner Arroganz nicht einmal eine Waffe in der Hand, und spricht Xanlosch herablassend, fordernd an. Mit dem Schwert in der Hand beobachtet Glance den Drow scharf, wartet aber Xanloschs Reaktion ab.

Während nun ein Teil der Gruppe mit Xanlosch zum Eingang nach unten gegangen ist, setzt sich die Elfin auf ein leeres Fass um über die ganze Situation nachzudenken. Sie hat kaum Platz genommen, wird das seltsame Amulett, das um ihren Hals liegt, sehr warm.

Lu Ser!

Sie nimmt es ab und blickt hinein. Sie sieht Lu Ser, der gerade sein Amulett dem Höllenhund entgegenstreckt, das dieser sofort an sich reißt, sich über den Kopf wirft und in Richtung Eisengitter davonrennt. Lu Ser springt, mit einem entsetzten Gesichtsausdruck hinterher. Aber vergebens. Der Höllenhund ist verschwunden. Lu Ser scheint verzweifelt und trommelt mit seinen Fäusten auf den Boden. Dann legt er sich hin und schläft ein.

Das Amulett erlischt, ehe Big Claw den weiteren Verlauf der Ereignisse sehen kann.

Sie seufzt tief und hofft inständig, dass es doch noch einen Weg gibt Lu Ser wieder zurückzuholen. Sie geht zu dem Reisenden, Bodasen und Rashida und erzählt ihnen, was sie gesehen hat.

Zuerst langsam hatte das Blut zu kochen begonnen. Er hatte sie doch noch gewarnt, keine Magie in ihrer Nähe einzusetzen. Die Magie, die sich auf ihn zu bewegte, schien aber nicht von ihnen zu kommen. Jemand anderes musste es sein. Aber nur wer? Eine Antwort auf diese Frage gab es nicht mehr, denn je näher diese Person kam, desto heißer wurde das Blut in Xanloschs Körper. Seine Augen waren nun schon blutunterlaufen, seine Muskeln spannten sich soweit, wie es seine Rüstung zuließ und leichter Schaum kam aus Xanloschs Mund hervor. Seine Hände umfassten die Axt so stark, dass die Handknochen weiß hervor stachen und dies nicht einmal das kochende Blut in seinen Adern verhindern konnte. Wenn dieser jemand nur noch irgendeine Bewegung machte, dann würde er losschlagen. Konsequenzen gibt es für ihn keine, nur der Gedanke des Kampfes ging durch den Kopf von Xanlosch. Aber noch hatte der Bluttausch in seinem Körper nicht die Überhand gewonnen. Wenn er dem Bluttausch freien Lauf lassen würde, dann würde es Tote geben. Ich habe es schon einmal geschafft den Bluttausch zu unterdrücken, aber damals war es eine geringe Magieentfaltung gewesen. Diese hingegen, war viel stärker gewesen. Solange ich nicht meine ganze Kraft darauf konzentriere, der Herr über meinen Körper zu bleiben, dann wird nicht viel passieren. Aber wie lange kann ich mich noch dagegen wehren? Nerosch war bei den Worten des Neuankömmlings erschrocken herum gefahren. Wie war dies nur möglich, waren seine ersten Gedanken. Bis vor einem Moment hatte noch niemand in dem Eingang gestanden, durch den Alrik kurz zuvor gegangen war. Entweder hatten ihn seine Augen getäuscht oder hier war Magie im Spiel gewesen. Von der Statur her war der Neuankömmling einen Elfen ähnlich, wenn da nicht seine Hautfarbe gewesen wäre. Es ist wahr, sind sie aus dem Tiefen wieder hervor gekrochen, sind die fragenden Gedanken von Nerosch. Dunkelelfen, ich wusste es. Ich habe es geahnt. Nur sie konnten unsere Wachen unten in den Katakomben überwältigt haben, ohne dass Alarm ausgelöst wurden ist. Die Trolle waren nie so raffiniert gewesen, sie griffen lieber frontal und mit viel Lärm an, so dass man sie rechtzeitig bemerken konnte. Las mir auch noch etwas von diesem Dunkelelfen übrig Xanlosch! Nicht nur du hast dort unten wahrscheinlich Freunde und Kameraden verloren, ich ebenfalls und wenn es so sein sollte, dann wird dieser Dunkelelf diesen Tag nicht mehr überleben und sich wünschen, uns nie getroffen zu haben.

Die letzten Gedanken wollte Nerosch am liebsten laut aussprechen, aber eine innere Stimme in

On The Road Again

Nerosch ließ ihn in seiner Kampfabsticht innehalten. Ein Blick auf Xanloschs Hände ließ Nerosch nichts Gutes ahnen und ohne dass er es wollte, schrie er nur noch heraus: "Bewegt euch nicht, wenn euch euer Leben lieb ist. Wenn wir Glück haben, ist es bald vorbei!" Xanlosch hörte die Worte, die in seine Richtung geschrien wurden und er wandte sich in seinen überkommenden Blutausch in genau diese Richtung, woher die Stimme gekommen war. Gut gemacht Nerosch, ist der Gedanke, der noch durch Xanloschs Gehirn rast, aber warum hast du die Gefahr auf dich gelenkt anstatt auf diesen Dunkelelfen, der die eigentliche Gefahr ist? Langsam, aber stetig nähert sich Xanlosch Nerosch. Das Axtblatt rot glühend hält Xanlosch seine Axt zum Schlag bereit. Nerosch traut sich nicht einmal zu atmen. Er hatte zwar schon davon gehört, dass einige Krieger während einer großen Schlacht in einen Blutausch verfallen und dann weder Freund noch Feind voneinander auseinander halten können, aber er hatte es noch nie selbst gesehen und hier war auch keine Schlacht im Gange. Den größten Fehler, den er jetzt begehen konnte, war sich zu bewegen. Dies wusste er von den wenigen Überlebenden solcher Gemetzel. Was hatte Xanlosch ihm und den anderen Zwergen verheimlicht oder war es genau der Grund, dass kein Magiebegabter auf ihrer Reise hierher mit dabei sein sollte? Wenn er dies hier überleben sollte, dann würde er die Antworten von Xanlosch heraus pressen, egal was es ihn kosten würde.

Kühl und ohne die Miene zu verziehen spricht der Drow in Richtung der Zwerge:

"Ich bot euch einen Handel an, wenn ich vor gehabt hätte euch sofort zu töten, hätte ich hierzu bereits ausreichend Gelegenheit gehabt. Das solltet ihr bei eurer Entscheidung bedenken."

"Wie viele seid ihr? Und wie viele davon haben Kampferfahrung?"

Bei den Worten des Dunkelelfen dreht sich Xanlosch diesen wieder zu und geht langsam auf eben jenen neuen Feind zu. Nur langsam lässt die Wirkung des kochenden Blutes in Xanlosch nach und unter größter Kraftaufwendung, kommt nur ein gepresstes: "ei. ein... einige..." hervor. Nerosch nickt nur bei den Worten von Xanlosch und versucht keinen Laut von sich zu geben.

Lynx steht still, aber sprungbereit, da.

Ein Zwerg im Blutausch ist ihm doch zu anstrengend, wenngleich ihn auch ein Kampf reizt. Aber... er hat eine Mission, und nur die ist für ihn jetzt von übergeordnetem Interesse. Ruhig, aber doch gleichmütig blickt er dem Zwerg direkt in die Augen und spricht ihn an:

"Wie viele sind einige? Sind noch mehr hier in der näheren Umgebung?"

Eure Antworten entscheiden über das Leben und den Tod eurer Kumpane. Nun ? Wie wollt ihr entscheiden? Beeilt euch mit euren Antworten, die Zeit ist knapp.

Nerosch nutzt die Gelegenheit, da sich Xanlosch immer noch auf den Dunkelelfen konzentriert und deutet mit einer Hand nach oben und danach zeigt Nerosch dem Dunkelelfen 3 Finger. Nerosch hofft, dass es der Dunkelelf verstanden hat und kann erstein mal nichts weiter machen. Der innere Kampf in Xanlosch geht weiter. Er weiß, dass die Dunkelelfen mit die größte Gefahr für jede Zwergenbinge sind. Wenn aber dieser Dunkelf hingegen in guter Absicht, wie auch immer diese sein mag, zu ihnen gekommen ist, dann ist er alleine wahrscheinlich noch die kleinere Gefahr. Im nächsten Moment kommen aber wieder die Gedanken um die wahrscheinlich gefallen Kameraden in Xanlosch wieder hoch und er ist sich nicht mehr so sicher, ob es nicht besser wäre, den Dunkelelfen erst zu verletzen und dann die Fragen zu stellen.

Der Drow sieht den Wink und nickt einmal kurz, zum Zeichen, das er verstanden hat.

Gibt es sonst noch Kämpfer hier in der Umgebung? Begleiter ?

Ohne Xanlosch aus den Augen zu lassen, blickt er den anderen Zwerg bohrend an, da er nun langsam die Geduld mit Xanlosch verloren hat.

Er blickt kurz die Gruppe an: "Hat der Zwerg euch die Zungen rausgeschnitten, oder habt ihr Probleme eure Zähne ruhig zu halten?"

Ihr habt nicht mehr lange zu Leben, wenn ihr nicht kooperiert. Er zeigt auf den Zwerg: "Du! Nerosch, nicht wahr? Komm her und antworte für deinen Kumpan!"

On The Road Again

Um den Drow abzulenken, wirft Glance ein "Was ist das für ein Handel, den Ihr vorschlagen wollt, Dunkelelf – und was ist Euer Gewinn dabei?"

"Ich erklärte bereits meinen Handel. Ich habe euch gesagt, was ich anbiete, der Rest hat euch nicht zu interessieren.

Abgesehen davon, haben wir keine Zeit hier wie Weibsvolk zu plaudern.

Ich frage jetzt ein allerletztes Mal, wollt ihr Leben, oder wollt ihr sterben?"

Der Reisende hört sich in Ruhe den Bericht Big Claws an, zuckt jedoch nur mit den Schultern."Ich vermag nicht zu sagen, ob Lu Ser tatsächlich widerfährt, was Ihr da gesehen habt. Oder wenn es ihm tatsächlich widerfährt, ob das was er und Ihr zu sehen glaubt auch real ist.

Wie ich schon sagte, weiß ich kaum etwas über diese spezielle Form magischer elfischer Artefakte. Die elfische Magie ist mir – ohne Euch zu Nahe treten zu wollen – immer suspekt gewesen. Sie ist verworren und bedient sich unbekannter Quellen, die sowohl Gutes wie Böses hervorgebracht haben kann."Auch der Magier kann nur bedauernd den Kopf schütteln:"Tut mir leid. Ich vermag Eure Beobachtung noch weniger zu deuten, als der Reisende. Wie Ihr wisst..... nun..... Beschwörungen, Bannungen und Flüche sind mir nicht fremd. Jedoch in elfischer Form..... nein, tut mir leid."

"Nun", antwortet Glance dem Dunkelelfen, "so formuliert ist es eine rhetorische Frage – wir alle hier haben durchaus vor noch eine Weile unter den Lebenden zu wandeln. Wenn ihr uns vor einer Gefahr warnen wollt, so ist es wohl Zeit, dass Ihr dies endlich tut – und wenn Ihr meint diese Gefahr zu sein, dann soll es euch schwer werden!"

Die Elfin nickt zu den Kommentaren des Reisenden und des Magiers. Sie weiß, dass die Magie der Elfen nur sehr wenigen Außenstehenden bekannt ist. Und dadurch auch sehr oft falsch gedeutet wird. "Ich kann euch schon verstehen, dann werde ich wohl abwarten müssen, was dieses seltsame Amulett mir noch zeigt."

"Ich glaube ihr solltet sagen was ihr wollt"

Nur mit mühe kann Stone sich zurückhalten, ein Dunkelelf.

Allein die Tatsache dass er noch nicht so recht begriffen hat, was mit Xanlosch los ist hindert ihn daran sich auf die üble Kreatur zu stürzen.

Er hat zwar genug über die Drow gehört um zu wissen das es genauso gut sein Tod sein könnte, aber diese Rasse steht für alles was er ablehnt.

Und seine Ehrfahrungen in der letzten Zeit bestärken ihn nur darin.

"Und dann sagt uns was mit den Zwergen passiert ist"

Langsam rückt Stone etwas ab um mehr platz zu haben, aber noch greift er nicht nach dem Schwert. Zu selbstsicher erscheint dieser Dunkelelf, und das inmitten einer Gruppe die durchaus ausreichen dürfte ihm den Garaus zu machen.

Inzwischen ganz woanders:Lu liegt noch immer zitternd und unsichtbar wenige Meter neben dem tobenden Höllenhund platt ins Gras gedrückt. Jetzt bloß nicht auffallen!"Du gemeine, selbstsüchtige Fee!" hört Lu die Bestie brüllen, dass seine Ohren sausen. "Hast du mich noch immer nicht genug gequält? Seit Jahren bin ich hier schon eingesperrt. Und nun verspottest du mich mit Illusionen? Was bist du nur für ein Biest!"

Wütend beisst der Höllenhund ins Gras und spuckt das Büschel weit weg. Als er aber weiterhin niemanden finden kann, legt er sich auf die Wiese und bettet seinen großen Kopf auf die Vorderpfoten.Lu vermeint ein tiefes Seufzen zu hören. Er betrachtet den liegenden Koloss sorgenvoll und schleicht Schritt für Schritt rückwärts zum Metallgitter. Die Fee hatte ihn vor dem Höllenhund gewarnt und seine Erscheinung hatte ihm ein Übriges gegeben. Er will nicht als Abendessen dieses Ungeheuers enden!Aus einiger Entfernung wirkt der ruhende Höllenhund gar nicht mehr so gefährlich, eher niedergeschlagen. Lu hält einen Moment inne und betrachtet das riesige Tier mit schief gelegtem Kopf. War er nicht ebenso ein Gefangener wie die Bestie, nur in einem etwas

On The Road Again

größeren Käfig? Lu ringt lange mit sich, ob er es wagen soll, den Höllenhund anzusprechen. Er beschließt, sich erst wieder durch das Gitter zu quetschen und dann einen Versuch zu wagen. Scheinbar kann das Ungeheuer den Innenhof ja nicht verlassen. Hinter dem Metallgitter angekommen räuspert sich Lu zweimal, bevor er mit dünner Stimme zu reden beginnt: "Hallo, ähh, Höllenhund?! Ich bin keine Illusion. Ich bin Lu Ser, eine Drachenechse!". Dann verlässt ihn sein Mut. Der Höllenhund hat bei Lus erstem Laut die Augen geöffnet und blickt nun kritisch zum Tor. "Lu Ser? Was für ein alberner Name! Und du Winzling willst eine Drachenechse sein? Einem Maulwurfshaufen, der behauptet der höchste Berg des Universums zu sein, würde ich eher glauben ... Ja los! Beschimpf mich! Wirf mit Steinen nach mir! Was hockst du dort so zimperlich am Tor?" "Warum sollte ich dich bewerfen?", wundert sich Lu laut. "Du hast mich zwar ordentlich erschreckt, mir aber bisher nichts getan. Und hinter dem Tor bin ich doch außerdem sicher, oder?". Der Höllenhund trottet langsam heran und fragt genüsslich: "Bist du dir sicher? Ein Haps von mir und du bist Geschichte! Ich bin hungrig." Drohend baut er sich vor Lu auf. Dieser wird wieder etwas transparenter und beglückwünscht sich heimlich zu der Idee, sich hinter das Tor zu stellen. "Aber gerade hast du gebrüllt, dass du gefangen bist. Wie kannst du gefangen sein, wenn du den Innenhof verlassen kannst?" Der Höllenhund lässt den Kopf hängen. "Du raubst mir wirklich den letzten Spaß. Kannst du nicht zittern und rennen wie alle anderen. Ich bin wirklich vollkommen unnütz geworden ...". "Wie kommst du denn hierher?", fragt Lu. "Die Fee hat doch gesagt, hier sei alles schön und gut?" "Ach, ich bin nur einer der ausrangierten Spielkameraden der Fee. Gestern noch interessant, heute schon überflüssig. Hast du nicht den riesigen Zoo der ausrangierten Wesen gesehen? Ich habe die Fee im Spiel versehentlich einmal verletzt. Deshalb werde ich hier gefangen gehalten. Die meisten anderen dürfen frei umherwandern. Auch dich hält sie scheinbar für harmlos, so ein winziges Wesen." Lu erschreckt zuerst, als der Höllenhund die Zähne fletscht, erkennt dann jedoch, dass dies der Versuch ist, eine schon fast in Vergessenheit geratene Geste durchzuführen – zu lächeln. "Du bist nicht böse und gemein und hinterhältig?" Was für eine dumme Frage, fällt es Lu ein, als er sie gerade eben geäußert hat. Wer würde das schon zugeben. Doch der Höllenhund antwortet ganz ernsthaft: "Das ist eine Frage des Standpunktes. Die Fee und alle Wesen, die ich verspeist habe, werden genau das von mir denken, doch". "Aber man muss doch irgendetwas essen! Das zählt nicht." "Ja, aber alle Mäuse und Hasen, die du in deinem Leben gefressen hast, werden dich auch böse, gemein und hinterhältig finden oder besser gefunden haben. Und, bist du es?" So hatte Lu das noch nie betrachtet. Bisher hatte er sich immer für ein gutes Wesen gehalten, freundlich und hilfsbereit. Er kommt ins Grübeln. "Weißt du denn, wie ich von hier wieder in meine eigene Welt komme? Es hat bestimmt irgendetwas mit diesem Amulett zu tun, aber ich weiß nicht was", fragt er den Höllenhund nach einiger Zeit. "Jaaaa, zweimal Jaaaaaa", antwortet dieser langgezogen und kopfnickend. Lu fühlt sich wie elektrisiert. Neue Hoffnung durchflutet ihn. "Bitte, bitte, sag schon!", bettelt er und beginnt vor dem Tor zu hüpfen. "Warum sollte ich das tun? Gerade erst habe ich jemanden gefunden, der mit mir redet und nicht gleich flüchtet, und nun soll ich ihm helfen, mich wieder zu verlassen? Nein, das wäre unklug." Lu sackt wieder in sich zusammen. Dann kommt ihm eine Idee. "Und wenn ich dich mitnehme in meine Welt? Dort bist du nicht mehr gefangen. Und meine Gefährten sind zwar ungewöhnlich, aber sehr klug. Sie würden bestimmt auch mit dir reden wollen.", lockt er. "Ich kann diesen Hof nicht verlassen. Das weißt du doch. Mich bindet hier ein Fluch der Fee. Nur wenn mir jemand reinen Herzens ein wertvolles Geschenk macht, öffnet sich das Gittertor. Die letzten hundert Jahre ist keine Jungfrau mit einer Kiste voll Gold mehr vorbei gekommen." Der Sarkasmus des Höllenhunds hängt wie Eiskristall in der Luft. "Dann werde ich etwas Wertvolles für dich suchen gehen." Lu stemmt entschlossen die Fäuste in die Seite. "Nicht wertvoll für mich, wertvoll für dich", verbessert ihn der Höllenhund. "Viel Erfolg ... Woher wusste ich nur, dass auch du mich sehr rasch wieder verlassen würdest?". Das Maul des Hundes verzerrt sich zu einem bitteren Lachen. "Ich komme wieder!", besänftigt ihn Lu. "Ja, ja bestimmt" Hoffnungslos schnappt der Höllenhund zweimal in die Luft und trottet dann vom Tor fort. Der Boden vibriert erneut. "Ehrlich!", ruft Lu, aber der Höllenhund reagiert nicht. Lu sitzt noch lange am Tor und überlegt. So schlimm seine eigene Lage ist, mit dem Höllenhund hat er ebenso viel Mitleid. Ein wertvolles Geschenk, ein wertvolles Geschenk. Grübelnd knetet Lu das Amulett in seiner Pfote. Gedankenverloren betrachtet er es und beobachtet seine ehemaligen Gefährten. Wie im Zeitraffer sieht er Big Claw und die anderen. Gut, dass ich wenigstens das Amulett

On The Road Again

noch habe", denkt Lu. "Es ist mein ..." Ihm stocken die Worte: "Wertvollster Besitz!", ruft er dann laut. Aber soll er sich wirklich von seiner einzigen Verbindung zu seiner Welt trennen? Zu seiner einzigen Chance auf Rückkehr? Wenn der Höllenhund ihm verspricht, das Amulett nicht zu behalten, sondern sofort für die Rückkehr zu verwenden? Zweifel plagen Lu und er überlegt lange hin und her. Aber was hat er zu verlieren. Alleine kann er mit dem Amulett nichts anfangen. Es ist nichts als ein wehmütiges Andenken an die andere Welt. "Höllenhund, Höllenhund!", ruft er laut durch das Tor, aber niemand reagiert. Lu rafft all seinen Mut zusammen und drückt sich erneut durch das Gitter. "Höllenhund ich habe eine Idee, das Amulett!". Immer noch keine Antwort. Lu schwingt sich in die Lüfte, um den riesigen Innenhof schneller absuchen zu können. Dort hinten ist der Höllenhund ja! Lu landet mit einigen Metern Sicherheitsabstand vor dem Koloss. Aufgeregt erklärt er ihm seine Idee: " ... Du musst mir nur versprechen, dass du uns beide mit dem Amulett dann zurück in unsere Welt bringst. Du weißt doch wie das geht, oder?" "Ich weiß, was zu tun ist. Das ist ein guter Plan", bestätigt ihm der Höllenhund. "Gib mir das Amulett." Lu überfallen noch einmal starke Zweifel, als er den Arm mit dem Amulett ausstreckt. Doch es ist zu spät. Mit einer blitzschnellen Bewegung reißt der Höllenhund das Amulett an sich, wirft es sich über den Kopf und jagt dann freiheitstrunken so schnell er kann auf das Tor zu. Das schwere Eisengitter ist verschwunden. "Bleib hier! Du hast mir versprochen, mich mit dem Amulett nach Hause zu bringen!", ruft ihm Lu hinterher und startet ebenfalls. Doch der Höllenhund ist viel schneller und entschwindet schon bald seinem Blick. Zutiefst enttäuscht und schrecklich wütend auf sich und seine Vertrauensseligkeit hält Lu inne. Wütend trommelt er dann mit beiden Pfoten auf den Boden. Wie konnte er nur so dumm sein? Und die Fee hatte ihn noch gewarnt!

Zum wiederholten Male an diesem scheinbar gar kein Ende nehmen wollenden Tag kommen Lu die Tränen. Jetzt ist auch noch sein Amulett verschwunden. Müde und lethargisch legt er sich ins Gras und schläft ein. Alles sinnlos. Lu erwacht, als ein dunkler Schatten über ihn fällt. Als er zögerlich die Augen öffnet, blickt er in ein winziges, runzeliges Gesicht vor einem schwarzen Himmel. Das Gesicht grinst ihn freundlich an. "Na, genug geschlafen? Ich dachte schon, du willst gar nicht mehr nach Hause", spottet der Winzling freundlich. "Ich bin Kxlak, der Gnom. El Baratro hat mich befreit und mir dieses Zauberamulett gegeben, mit dem wir wieder aus der Feenwelt fliehen können. Es hätte sofort losgehen können, aber er bestand darauf, dass wir dich mitnehmen müssen. Er hat halt ein weiches Herz." Liebevoll tätschelte der Gnom eine Pfote. Lu bemerkte in seiner Verwirrung erst jetzt, dass keineswegs der Himmel schwarz war, sondern dass er auf die Brust des Höllenhundes starrte. "Du bist zurück gekommen?", staunt Lu. "Warum bist du einfach weggerannt? Warum hast du nichts gesagt?" El Baratro tritt ein paar Schritte zurück und blickt verlegen auf einen Punkt neben Lu auf der Wiese.

"Ich war frei! Endlich frei! Da ist es mit mir durchgegangen. Und außerdem musste ich sowieso noch Kxlak holen. Ich kenne zwar den Zauber, aber sprechen kann ihn nur ein Kobold oder eine Fee." Kxlak drängt zur Eile. "Schnell, schnell, bevor die Fee uns in die Quere kommt!", mahnt er.

Dann winkt er Lu und El Baratro heran und bedeutet ihnen, eine Pfote auszustrecken und aufeinander zu legen. Er legt seine Hand obenauf und schlingt die Kette des Amuletts um den Gliedmaßenturm. Ein Zeh eines Höllenhundes, eine Pfote eines Drachens und eine Hand eines Gnoms. Was für ein Anblick. "Bereit? Jeder von uns wird in seine Welt zurückgelangen. Ich danke euch beiden für eure Mithilfe." Lu streichelt mit seiner freien Pfote dankbar El Baratro und nickt dann. "Danke. Und los geht's!" Kxlak beginnt zu murmeln und viele Sekunden lang passiert nichts. Als Lu gerade beginnt, an der Fähigkeit des Gnoms zu zweifeln, fühlt er wieder den mächtigen Sog des Amuletts. Freudig stürzt er seinen Geist hinein – und findet sich im Inneren einer halb verfallenen Burg direkt zu Big Claws Füßen wieder. El Baratro und Kxlak sind verschwunden, ebenso das Amulett.

Big Claw starrt ihn verblüfft an. Im gleichen Moment löst sich auch ihr Gegenstück des Amuletts auf. "Hallo?!", sagt Lu vorsichtig, die Abweisung seiner Gefährten noch gut im Gedächtnis.

Big Claw will das Amulett gerade wieder umlegen, als es plötzlich aufleuchtet und Lu Ser wie aus dem Nichts vor ihren Füßen landet. So wie Lu Ser erscheint, löst sich das Amulett auf. Die Elfin ist viel zu verblüfft um etwas sagen zu können.

Alrik weiß nicht, was er tun soll. Ihm bleibt nur eines: Verwirrung stiften. Das hat bisher immer gut

On The Road Again

geklappt. Er klaubt sich vorsichtig einen Stein vom Boden auf, etwa faustgroß, und wirft ihn auf den Dunklen zu, noch ehe dieser protestieren kann. "Fang!" ruft Alrik mit lauter Stimme. Dieser kurze Moment der Unaufmerksamkeit des Dunklen da drüben muss jetzt ausgenutzt werden ...

"Du Narr!", schreit Lynx dem Streuner entgegen und macht einen Satz zur Seite in den Schatten, in der er Deckung findet. Er hebt die Hand, zwei Finger in den Ballen gedrückt, schießt ein mit einem lähmenden Gift versehenen Bolzen direkt in Alriks Schulter.

Nachdem der Bolzen sein Handgelenk verlassen hat, zieht Lynx seine Klingen, seine Augen leuchten purpurn auf. "Noch so eine Dummheit und meine Gutmütigkeit mit euch hat ein Ende.

Den nächsten werde ich nicht schonen. "

"Ich bot euch in einem Handel euer Leben und Informationen. Im Gegenzug erwartete ich nur eure Hilfe bei einem gemeinsamen Problem." Nachdem er geendet hat, bleibt er mit seinen Klingen kampfbereit stehen, die Höhlenwand im Rücken. "Jetzt verschwendet nicht weiter meine kostbare Zeit, sonst werde ich meinen Weg fortsetzen um fähige Kämpfer zu finden.

Entscheidet, SOFORT!

"Ihr **erwartet** Hilfe, Dunkelelf?", entgegnet Glance, wie der Drow mit der Waffe in der Hand, den Zwischenfall mit Alrik für den Moment ignorierend, "Das ist kühn – und überraschend! Nicht oft gesteht ein Dunkelelf zu, dass er Hilfe benötigt. Sagt uns, warum ist **Euer** Problem unser gemeinsames Problem? **Falls** dem so ist, werden wir sehen ob die Lösung ebenfalls eine gemeinsame sein kann!"

Der Reisende hatte sich wieder auf den Eingang konzentriert, durch den der Suchtrupp verschwunden war, als Lu Ser plötzlich zu Big Claws Füßen auftauchte. Ohne seinen Blick und seine Konzentration vom Eingang abzuwenden, geht er in die Hocke und tätschelt dem kleinen Drachen die Schultern, während er ihn flüsternd begrüßt: "Ich weiß nicht wo Du Dich rumgetrieben hast, aber ich fürchte Du hast Dir einen schlechten Zeitpunkt ausgesucht um wieder aufzutauchen..." Von unten waren kurz zornige laute Stimmen zu hören gewesen. Vielleicht war jemand über einen toten Zwerg gestolpert, vielleicht waren sie aber auch auf Ärger gestoßen.

"Gehe sparsam damit um", zischt es durch Alriks Kopf, während er den Stich in seiner Schulter verspürt. Stich ?Eine Waffe ?Ein Bolzen ?Oh, ja, das heimtückische Gerät von Assassinen !Während der Assassine ein paar Sekundenbruchteile braucht, um seine Klingen zu ziehen, zieht sich Alrik zurück. Er wird nicht mit Assassinen verhandeln, beschließt er. Als er merkt, dass eine beginnende Lähmung seine Schulter durchzieht, hockt er sich außer Sichtweite der anderen auf den Boden. "Gehe sparsam damit um", das gilt sowohl für Giftbolzen, als auch für deren Gegenmittel. "Gehe sparsam damit um", hatte ihm der alte Alchimist geraten. "Es ist magisch, aber nicht unerschöpflich." Dann benutzt er dieses "etwas" ohne zu wissen, wie es denn nun eigentlich wirkt.

In derselben Sekunde in der, der Dunkelelf auf Alrik schießt hat auch Stone sein Schwert gezogen. Schnell bezieht er eine Stellung an Glaces Seite, als dieser zuende geredet hat, knurrt er den Dunkelelfen an, "Ihr bietet uns unser Leben? Vielleicht geht es ja um euer Leben? Was wollt ihr? Redet."

Zunächst war Lu ein wenig erschreckt, dass Big Claw ihn einfach nur anstarrte und gar nicht antwortete. War sie immer noch böse auf ihn?

Dann jedoch fühlte er die große Hand des Reisenden auf seiner Schulter. Freudig will er losplappern, fragen, warum ihn die anderen nicht mehr dabei haben wollten, fragen, wo er ist, wo die anderen sind, was passiert ist.

Der starre, konzentrierte Blick des Reisenden und seine geflüsterten Worte lassen Lu jedoch gleich die erste Silbe wieder verschlucken. Ganz leise wispert er zurück: "Wieso schlechter Zeitpunkt?". Die düstere, spannungsgeladene Atmosphäre in der Burgruine und das eigenartige Verhalten des Reisenden schüchtern ihn ein.

On The Road Again

Die Elfin hat sich von ihrer Sprachlosigkeit und ihrem Erstaunen erholt und streichelt über Lu Ser's Rücken. Sie hört die Worte des Reisenden und sieht seinen besorgten Blick in Richtung Turm. "Ich glaube kleiner Freund, jetzt ist nicht die Zeit für Erklärungen. Das werden wir wohl verschieben müssen. Aber ich bin sehr froh, dass Du wieder hier bist und es Dir gut geht." Auch sie hat die Unruhe bemerkt und ist sich nicht sicher, ob das Gefahr bedeutet. Denn selbst ihre geschärften Sinne können nicht durch das Gemäuer dringen. "Reisender, was haltet ihr davon?"

Ein frischer Wind kam auf und fegte die Wolken zu Seite. Rashida war gerade dabei, einen Umhang aus ihrem Rucksack zu kramen, als Lu Ser aus dem Amulett gepurzelt kam. Die Kriegerin hielt kurz inne, besann sich aber auf ihre eigentliche Absicht und suchte weiter. Als sie den Umhang gefunden hatte, warf sie ihn um und ging langsam zu dem Reisenden, dessen Worte sie hatten aufhören lassen. Leise fragt sie ihn: "Was ich Euch fragen wollte: wieso seid ihr so sicher, dass wir es mit SarSareth aufnehmen? Kann es nicht sein, dass es etwas anderes ist? Wenn es wirklich so ist, wie ihr beschrieben habt, dann sehe ich noch einen langen Weg vor uns. Und den soll ich mit Euch zusammen gehen?" Ein zweifelnder Blick huscht über das Gesicht der Streiterin. "Was macht man nicht alles, um die Welt zu retten. Ich denke doch, dass wir das tun werden, oder? Und... aeh... wieso flüstern wir eigentlich?"

"Ich habe eben kurz etwas von unten gehört. Es klang wie ein zorniger Schrei. Das muss nichts zu bedeuten haben, aber wir sollten in jedem Fall auf der Hut sein!" Nachdem er keine weiteren Geräusche mehr ausmachen kann, wendet sich der Reisende stirnrunzelnd zu Rashida um. "Glaubt mir, es IST SarSareth, der hinter allem steht was diese Welt an Verderbtheit und Schrecken heimsuchen wird. Es zwingt Euch niemand, diesen Weg zu gehen, Rashida. Ich gehe diesen Weg mit oder ohne Euch – einfach weil es notwendig ist, wenn SarSareth nicht beenden soll was er einst begonnen hat. Wenn ich den Weg jedoch ohne Euch gehe, dann werde ich mir vorher nehmen was ich dafür benötige."

Unwillkürlich greift die Kriegerin zu ihrem Schwert und hält den Knauf fest umschlossen. "Mir bleibt nichts anderes übrig, als Euren Worten Glauben zu schenken. Und seid unbesorgt! Ich werde Euch begleiten, da ich wichtige Dinge prinzipiell nicht aus der Hand gebe. So ist es auch mit meinem Schwert. Das muss man mir aus den kalten, toten Händen reißen, freiwillig bekommt das niemand!" Ihre Stimme ist etwas lauter geworden bei diesen Worten. Sie schaut sich um und sagt dann in einem munteren Tonfall: "Also ich habe nichts gehört. Und ich höre jetzt auch nichts mehr. Aber wartet, ich werde mal nachschauen gehen!" Langsam geht sie in den Turm hinein. Sie weiß nicht wieso, aber es beruhigt sie zu wissen, dass der Reisende hinter ihr ist. Sie sucht sich vorsichtig einen Weg bis zu der Treppe. Da sie immer noch nichts hören kann, geht sie die ersten Stufen der Treppe hinunter. Die Kriegerin richtet sich auf und will gerade "Alles in Ordnung?" laut nach unten rufen, als sie ihr Gleichgewicht verliert und ziemlich geräuschvoll die Treppe nach unten purzelt. Ihr Schwert klirrt laut an den Wänden, die es trifft, die Streiterin selber betont jeden Aufprall auf einer Stufe mit einem lauten "Au!" Nach einigen Au's kommt Rashida unten an und bleibt mit dem Gesicht nach unten liegen. Sie richtet sich auf, schaut die Treppe hinauf. Dann geht sie einen Schritt rückwärts und rempelt Nerosch an. Sich schnell umdrehend sprudelt sie los: "Oh, verzeiht, Nerosch, ich wusste ja nicht, dass ihr hier steht! Ich wollte Euch wirklich nicht schon wieder anrempeeln. Warum schaut Ihr denn so sparsam?" Allmählich dämmert der Streiterin, dass sie sich mal umsehen sollte. Sie hebt ihren Kopf und streift als erstes die Augen des anderen Zwergs.

"Uh, Xanlosch, ihr seht aber gar nicht gut aus! Und wieso habt ihr solche Augenringe? Ich sollte Euch mal ein Rezept meiner Urgrossmutter geben, das zaubert diese hässliche Wülste unter Euren Augen wieder weg..." Ihre Stimme erstirbt langsam, sie begreift, dass die Situation nicht so ist, wie sie aussieht. Dann wendet sie sich an Glance und Stone, die in eine dunkle Ecke schauen. Ihr Blick folgt dem der anderen und sie sieht ein Wesen an der Höhlenwand stehen, dessen Augen purpurn leuchten. Natürlich ist es bewaffnet und schaut nicht unbedingt freundlich. "Könnte mir einer mal bitte erklären, was passiert ist?", fragt sie mit recht schwacher Stimme.

On The Road Again

"Ich sagte doch, ich will eure Kampfkraft."

Es wäre zu eurem Besten, wenn ihr kooperiert und nicht den Arm abbeißt, der euch füttert."

"Und wen sollen wir eurer Meinung nach umbringen, und warum schafft ihr das nicht allein. Vor uns habt ihr ja anscheinend keine angst. Also was sollte euch da unsere Kampfkraft nutzen. Zum letzten mal. Was wollt ihr."

Stone weiß nur zu gut dass er diesen Kerl nicht aus den Augen lassen darf, jeden Moment kann der Tanz beginnen. Das gepolter und Rashidas stimme ignoriert er, ganz auf den Drow konzentriert geht er in Stellung.

Xanlosch kann die Geschehnisse der letzten Minuten nicht vollständig begreifen, woran auch der noch recht stark wirkende Bluttausch nicht unbeteiligt ist. Erst die unerwartete Reaktion des Streuners Alrik und dann auch noch das plötzliche Auftauchen der Kriegerin Rashida. Seiner Selbstherrschaft verdankt es Xanlosch, dass er bei diesen Aktionen sich nicht seinem Bluttausch hingeeben hat, da damit seine Qualen und Anstrengungen fürs Erste vorbei gewesen wären."Erzählt uns lieber, wofür IHR uns braucht ", beginnt Xanlosch nun endlich zu sprechen, "oder was aus meinen Kameraden dort unten wirklich passiert ist, Dunkelelf! Vorher werdet ihr nicht mehr von uns erfahren oder wollt ihr wirklich, dass ich das mache, wozu ich gerade in der Lage bin! Ihr habt Angst vor dem, was da unten ist, sonst würdet ihr nicht um Verstärkung betteln. Erzählt, aber rasch!" Bei den letzten Worten von Xanlosch konzentriert sich dieser nur auf den Dunkelelf und wartet auf die Antwort des Dunkelelfen."Ihr habt wahrlich keine Augen im Kopf! ...", faucht Nerosch zu Rashida zurück und der Rest des Satzes geht in einem Nuscheln unter. Es war ja nicht das erste Mal, dass sie mich übersehen hat. Macht sie dies vielleicht mit Absicht? Will sie ihm etwas sagen und ist zu Schüchtern, um ihn direkt zu fragen? Ich muss dieses "Übersehen" in naher Zukunft mit ihr einmal in Ruhe bereden, sagt Nerosch zu sich selbst. Zu mehr in diese Richtung kommt Nerosch nicht, da er die Worte von Xanlosch hört und ein ungutes Gefühl in ihm hochsteigt. Er wird doch nicht, oder?

Glance, den Rashidas Auftritt zwar irritiert hatte, beobachtet weiterhin den Dunkelelfen. Dann steckt er plötzlich seine Waffe weg, und wendet sich an Stone und Xanlosch. "Lasst es gut sein – nichts was ein Dunkelelf uns sagen würde, wäre die ganze Wahrheit. Wem immer sie dienen, verraten sie – selbst untereinander kommt es zu Vertrauensbrüchen zur Verfolgung eigener Ziele. Ich gestehe aber zu, dass er uns ohne weiteres hätte aus dem Hinterhalt angreifen können", und damit wendet Glance sich wieder dem Drow zu, "und wahrscheinlich hat es ihn sogar Überwindung gekostet dies zu unterlassen!"

"Lasst uns **Alle**", er blickt scharf auf den Drow, "die Waffen wegstecken. Und dann solltet Ihr, Dunkelelf, uns sagen wer ihr seid, und wofür Ihr unsere Kampfkraft braucht – und dann werden **wir** entscheiden, ob unsere Kampfkraft, und die unserer Gefährten oben, ausreicht, und ob wir bereit sind sie einzusetzen!"

Eine Etage tiefer stehen die Dunkelelfen wie vom Donner gerührt, als die Geräusche von oben langsam abebben. Im Unterreich ist es selten ratsam, sich durch laute Geräusche zu verraten, es sei denn man ist sehr dumm oder hat eine tödliche Übermacht. In beiden Fällen aber ist das Resultat endgültig. Hauptmann Vigor lässt die erhobene rechte Hand sinken, das Kommando, welches die Dunkelelfen vorsichtig aus ihrer Erstarrung entlässt. Behutsam wagen es die ersten, sich wieder zu bewegen.

Längst sind die Fackeln an den Wänden umher gelöscht und die Hand ist nur noch durch die angebohrte Infravision der Drow als Oranges Lichtzentrum vor dem abschirmenden violetten *Piwafwi*-Umgang zu erkennen, der sich in seiner dunkelblauen Wärmeabstrahlung durch nichts von den umgebenden Wänden unterscheidet. Dann dreht er sich an der Wand so hin, dass alle die Hand über dem Kopf sehen können. Doch die Umsicht ist unnötig, ohnehin sind die Blicke aller seiner Soldaten auf ihn fixiert. Seine roten Pupillen taxieren Alveriel, als er nun mit den Fingern blitzschnelle Zeichenfolgen bildet, die übliche Geheimsprache, welche jedes Drowkind beherrschen muss, aber außerhalb ihres Volkes nur wenige kennen. *'Feindkontakt! Vielleicht nur 100 Schritte vor uns. Ab jetzt wird nicht mehr gesprochen!'* signalisiert Vigor, *'Mein Prinz, dem Krach von oben nach*

On The Road Again

zu urteilen, steht uns eine immens große Streitmacht entgegen, ich rate zu äußerster Vorsicht!' Nervosität verbreitet sich, lässt Hitze in die Köpfe und Hände der Soldaten schießen, so dass sie mit der Wärmesicht trotz ihrer Umhänge noch gut auszumachen sind. Alveriel gibt denn auch sofort das Zeichen, sich vollständig zu maskieren und setzt seinerseits zu einem Signalement an Vigor an: *'Die Wände verzerren die Geräusche hier stark. Das könnte eine Finte sein, aber ich bezweifle es.'* Die nächsten Zeichen kommen schneller, wütend, abgehackt. *'Verflucht, ich dachte, ihr hättet den Großteil der Zwerge ausgeschaltet, aber sie scheinen erheblich in der Überzahl zu sein. Wenn wir jetzt hoch stürmen, rennen wir vielleicht in eine Falle. Wir brauchen mehr Informationen. Wo sind die Späher???'* Vigor zuckt nervös mit den Schultern und schlägt die geöffnete Hand zweimal sanft nach unten, das Zeichen für Warten. Dann schließt er die Hand zur Faust und beschreibt einen großen Kreis. Lautlos stieben die Drow davon, sich an den Wänden in strategischen Verteidigungspositionen bis hin zur Treppe verteilend, jeder eine kleine Handarmbrust im Anschlag. Sekunden verstreichen, in den kaum hörbar Stimmen von oben herab dringen und schwere Geräusche. Zu viele Geräusche. Dann kehren zwei Schatten zurück, über die Treppenstufen hinabgleitend, gebückt auf die anderen Drow zuschleichend und mehr zu ahnen als zu sehen. Die Hand Vigors gebietet Schweigen und signalisiert: *'Stille! Wo stehen sie und wie Viele sind es?'* Die Antwort kommt prompt: *'Sir, an der Treppe zum nächsten Ausgang stehen zwei Zwerge, ein verfluchter Elf und zwei Menschen, soweit wir das sehen konnten. Weiter oben könnten noch mehr sein, aber wir konnten nicht näher heran, man hätte uns entdeckt.'* Vigor und Alveriel blicken sich erstaunt an und der Prinz gibt ihm augenblicklich Zeichen: *'Dann muss die Hauptmacht weiter oben sein, diese vier können nicht diesen ganzen Lärm verursacht haben. Äußerste Vorsicht!'* Vigors Stirn bewölkt sich und er bestätigt: *'Bei der Göttin Lloth! Wo kommen die anderen Oberflächenrassen her? Die Zwerge müssen Söldner angeheuert haben! Mir gefällt das nicht! Wir könnten diese Vorhut zwar schnell ausschalten, und vielleicht gelingt es uns, einen Überraschungsangriff zu führen, bevor die Hauptstreitmacht merkt, dass wir da sind. Das wäre durchführbar, aber riskant! Wenn dort oben aber mehr sind, als wir bekämpfen können, müssten wir uns augenblicklich wieder zurückziehen, auch wenn wir den Feind zumindest temporär geschwächt und demoralisiert hätten. Doch genau das kann auch den Feind auf uns lenken und eine wildgewordene Zwergenhorde ist nicht zu unterschätzen. Besser wir warten ab, bis sich uns eine bessere Gelegenheit bietet. Noch wissen wir nicht, wie viele sich weiter oben aufhalten.'* Alveriels Augen blitzen zornig auf, aber nur einen Moment, während er hastig die Alternativen überdenkt. Dann nickt er erst Vigor zu, anschließend dem Warlock und gibt weitere Zeichen: *'Gut! Warten und Bereithalten!'* Der Hauptmann nickt ebenfalls, während der Magus nur eine undurchdringliche Maske zur Schau stellt.

Nur widerwillig steckt Stone sein Schwert wieder ein, grimmig starrt er den Dunkelelfen an, "Nun gut, ich will meinem Kameraden vertrauen und was er sagt ist bestimmt wahr."

Langsam, so als würde es ihn körperliche Anstrengung kosten gibt er seine Kampfhaltung auf. Der Kampfesozorn rauscht noch durch sein Blut, es fällt ihm schwer sich zu beruhigen.

"Also sollen wir gehen?"

Rashida hat bei der Rede von Glance aufmerksam zugehört. "Ein Drow bittet uns um unsere Kampfkraft?", sie mustert den Dunkelelfen nochmals genau. "Das ist in der Tat selten. Um wen handelt es sich? Die Anzahl der Gegner und die Rasse zu wissen ist einer für Euch positiven Entscheidung bestimmt hilfreich."

Die Elfin reißt den Kopf hoch. Sollten das Gepolter und die Schmerzensschreie von Rashida kommen?

"Reisender, das habt ihr doch auch gehört! Wir sollten vielleicht besser einmal nachsehen, was da unten los ist. Ich habe plötzlich ein ungutes Gefühl."

Und zu Lu Ser gewandt: "Ich denke, es ist besser, wenn Du vorläufig oben bleibst."

Sie wühlt in ihrem Rucksack und holt drei Kekse hervor, die sie Lu Ser gibt.

Sie sieht den Reisenden fragend an.

Dankbar nimmt Lu die Kekse von Big Claw entgegen. Die ganze Situation verwirrt ihn zu sehr, als

On The Road Again

dass er sie mit leerem Magen durchstehen wollte. Konzentriert versucht er, sich noch einmal alle Fakten zu vergegenwärtigen: Der Reisende und Big Claw sind nicht mehr böse auf ihn, schließlich haben sie ihn freundlich begrüßt und die Elfin hat ihm sogar Kekse gegeben. Rashida scheint ihn ignorieren zu wollen. Sie hatte ihm kein Wort der Begrüßung gegönnt und war direkt nach seinem Erscheinen lieber in einen Keller gestiegen als in seiner Nähe zu bleiben. Dort war sie laut polternd zu Boden gegangen. Ob sie wie er damals von Ritterrüstungen angegriffen worden war? Die Situation war so gefährlich, dass sie flüstern mussten und nicht eine Minute Zeit blieb, um ihm wenigstens einen groben Überblick darüber zu geben, wo die übrigen Gefährten waren und in was für einer Burg er gelandet war. Trotzdem reichte die Zeit andererseits für ein Wortgefecht über SarSareth und Kekse. Stone, Glance und Alrik waren immer noch verschwunden. Lu überlegt hin und her, ob er Big Claw folgen soll oder nicht. Alleine zurückbleiben will er auf gar keinen Fall! Aber solange der Reisende noch bei ihm ist, würde er die frische Luft jederzeit einem finsternen Keller, in dem es möglicherweise sogar aggressive Ritterrüstungen gab, vorziehen. Fragend blickt er zu dem riesigen Krieger, der sich nur »der Reisende« nannte. "Bleibst du denn wenigstens hier bei mir? Alleine habe ich A..., ähh, finde ich es total öde hier", korrigiert er sich eilig.

Kopfschüttelnd hatte der Reisende der Kriegerin nachgeschaut, wie sie im Eingang des Turmes verschwand und anschließend ein lautes Gepolter und Geschepper veranstaltete. War er denn nur von Irren umgeben? Schließlich massiert er seufzend seine Schläfen und wendet sich an die drei verbliebenen Gefährten: "Solange die hochheilige Kriegerin nicht einmal wie üblich nach Hilfe brüllt, besteht wohl kaum Anlass zur Sorge. Diese Dame zieht das Missgeschick scheinbar magisch an und ich bin nicht ihr Kindermädchen. Ich für meinen Teil...." – und nun gilt sein Wort dem kleinen Drachen – "...werde jedenfalls nicht durch irgendwelche vermoderten Gewölbe kriechen und mich womöglich von Trollen verprügeln lassen, solange mir niemand einen guten Grund dafür nennen kann." Dann beginnt er, Lu Ser leise und ernst in groben Zügen von den Ereignissen zu berichten, die sich seit seinem Verschwinden zugetragen hatten.

"Ihr sollt mir nur behilflich sein eine Gruppe Drow aufzuhalten."

Die Worte kommen aus seinem Mund, als wenn er über die Farbe seiner Schuhe reden würde. Völlig selbstverständlich und absolut emotionslos. "Aber wir brauchen mehr Kämpfer. Sind in der Nähe noch andere Kampfgruppen? Wir haben keine Zeit für lange Reden. Ich werde jetzt an die Oberfläche gehen und in der Umgebung nach weiteren Kämpfern Ausschau halten. Denn ihr seit für die Drow nicht viel mehr als ein Schlagbaum, den man zur Seite schieben muss." Nach seinen Worten lässt er seine Klingen wieder auf seinem Rücken verschwinden und lässt die Gruppe einfach stehen und rennt die Treppe nach oben.

"Ihr bleibt hier und bewacht die Treppe, ich hole Verstärkung".

Glance schaut die Anderen verdutzt an – eine Gruppe Drow aufhalten? Auf "Anforderung" eines Drow? Der einerseits meint, sie seien keine ernstzunehmenden Gegner für diese, aber andererseits wegrennt um Verstärkung zu holen? Woher und wen auch immer? Schnell, und ohne weiter an Xanlosch's Magiephobie zu denken, lässt er eine kleine Lichtkugel in seinen Händen entstehen, die sich tiefrot färbt, und mit den Worten "Zur Sonne!" lässt er sie an dem Drow vorbei die Treppe hinauf fliegen, in der Hoffnung die restlichen Gefährten aufmerksam zu machen. "Ähem!" sagt er dann zu den Anderen, "Xanlosch, das sieht schlecht aus für Eure Gefährten, die zwar wohl mit Trollen gerechnet haben, aber nicht mit Drow, die in größerer Zahl und wahrscheinlich aus dem Hinterhalt agieren." Er sieht dem davonlaufenden Dunkelelfen nach, "Also entweder wir bleiben alle hier, oder wir gehen alle hoch und vereinigen unsere Kräfte – was meint ihr?"

"Wir wissen nichts, nicht was aus den Zwergen geworden ist, nicht wie viele Gegner uns da unten erwarten noch ob der Dunkelelf überhaupt zurück kommt.

Wenn er uns nur als Schwertfutter hier hin stellt um zu fliehen, was dann? Aber eins wird wohl so sein, wenn da unten noch mehr Dunkelelfen sind dann hat Glance recht und die Zwerge sind schon lange tot"

Stone geht langsam zu Alrik der zu schlafen scheint, in seiner Schulter steckt ein Bolzen. Der aber zu

On The Road Again

klein ist um eine schwerwiegende Verletzung bewirken zu können.

Vorsichtig zieht er den Bolzen aus der Wunde und steckt ihn ein.

Dann hebt er Alrik auf die Schultern und wendet sich wieder an Glance.

"Wenn wir jetzt kämpfen müssen, und stellen fest das wir fliehen müssen, so hat Alrik keine Chance.

Und wir haben keine Chance ihn mitzunehmen. Ich sage wir gehen wieder rauf"

Und an Xanlosch, "Es tut mir leid, aber für eure Kameraden können wir nichts mehr tun, aber Alrik soll nicht hier im Schatten sterben nur weil wir zu Dumm sind einem Dunkelelfen zu vertrauen. Was wenn er nur unsere Gruppe teilen will um sie so leichter zu vernichten?"

Langsam Kopfschüttelnd geht er zur Treppe.

Lu war sehr erleichtert, dass der Reisende, der ihm wie ein sicherer Hafen erschien, im Freien bleiben wollte. Behaglich ließ er sich auf den Boden nieder und lauschte wissbegierig dessen Worten, ohne auch nur eine Zwischenfrage zu stellen.

Seine kleinen Brüder, die Ignamaer, hatten sie also getroffen. Sehr ungewöhnlich, dass sich diese scheuen Wesen freiwillig an seine Gefährten gewendet hatten und dann auch noch mit einem Geschenk. Wenn da nicht noch ein Haken kam.

Und der erste Schlüssel war gefunden worden? Sehr gut! Dann fehlten nur noch ... naja, einer weniger immerhin. Lu stellt fest, dass er nicht nur das Lesen und Schreiben, sondern auch das Rechnen dringend einmal erlernen sollte. Ob er einen seiner Gefährten einmal fragt, wenn sich die Lage wieder etwas entspannt hat?

Als Lu gerade erfahren hat, weshalb seine Gefährten den Keller der Burg untersuchen wollen, eilt zunächst ein dunkler Schatten durch den Eingang, direkt gefolgt von einer leuchtend roten Lichtkugel. Lu springt auf. Was hat das nun wieder zu bedeuten?

Nein, ich hatte es fast geschafft. Das war der letzte klare Gedanke, der noch durch Xanloschs Gehirn strömte, bevor ihm der Blutausch vollkommen überwältigte. Durch das Wirken der Leuchtkugel von Glance fing das Axtblatt von Xanlosch hellrot an zu leuchten und das Blut in Xanlosch fing dieses Mal an stärker zu kochen, als beim letzten Mal. "ZUM ANGRIFF" brüllte Xanlosch so laut, wie es seine Stimme zuließ. Dann stürzte er sich auf Glance. Einen halben Schritt vor Glance strauchelte Xanlosch leicht und sein Angriff auf den Körper von Glance verfehlte ihn knapp und er streifte nur seinen rechten Arm. Dies aber reichte dem hellrot glühenden Axtblatt, um seine feurige Wärme auf die dortige Bekleidung weiter zu geben. Dort wo einst Stoffe waren, sind nur noch verkohlte Reste davon übrig und jedes Metall nahm die Wärme begierig auf und gab sie auf das umliegende Gewebe weiter. Nerosch konnte die gesamte Situation nicht vollständig begreifen. Erst sagte Glance, dass sie die Waffen wieder zurückstecken sollten und sprach davon alles in Ruhe zu besprechen. Weiß den dieser Elf nicht, dass man einen Dunkelelfen nie trauen kann und sie immer irgendeine Waffe parat haben? Doch die Reaktion des Dunkelelfen überraschte ihn noch mehr. Dieser ging nach einigen wenigen Worten einfach die Treppe hinauf und wollte nachschauen, wer noch alles oben ist! Doch bevor sich Nerosch dem Dunkelelfen in den Weg stellen konnte, war dieser schon an ihm vorbei gewesen. Als nächstes hörte Nerosch "Zum Angriff" in einer solchen Lautstärke, dass er nicht gleich wusste, wem der Angriff gelten soll. Aus den Augenwinkeln sah Nerosch die hellrot glühende Axt von Xanlosch. Doch dieser bewegte sich nicht auf den Dunkelelfen, sondern auf Glance. Wie was, ging es Nerosch durch den Kopf. Nicht dem Dunkelelfen galt der Angriff, sondern dem Elfen? In diesem Moment schwebte eine kleine leuchtende Kugel an Nerosch vorbei. Sollte dies der Grund für den Angriff von Xanlosch auf Glance sein? So richtig verstehen konnte es Nerosch nicht. Nicht von Glance ging die Gefahr aus, der Dunkelelf war und ist die Gefahr. Soll er nun Xanlosch helfen oder doch erst einmal abwarten und sehen, was passiert? Wenn ich warte, dann kann es für einen der beiden oder gar für beide zu spät sein.

Vor dem Start ihrer Expedition zu dieser Burgruine hatte Xanlosch Nerosch zu ihm gerufen, da er etwas mit ihm unter vier Augen besprechen wollte. Zuerst hatte Xanlosch darauf gedrängt, dass alles was er ihm erzählte, er für sich behalten und niemanden davon erzählen sollte. So hatte Xanlosch ihm berichtet, dass auf ihm ein Fluch liege und diese mit Magie zu tun habe. Nerosch glaubte ihm kein Wort, warum sollte auf Xanlosch ein Fluch liegen und mit Magie haben die Zwerge so gut wie nichts

On The Road Again

zu tun, wenn man von einigen Ausnahmen absieht. Weiter hatte Xanlosch gesagt, wenn er sich einmal sehr merkwürdig verhalten sollte und zur selben Zeit irgendeine Form von Magie zu sehen ist, dann soll er nur wissen, dass der Fluch, der auf ihm lastet, ihn überwältigt hat. Er würde dies schon erkennen und er bat Nerosch, ihm in dieser Stunde beizustehen und ihm zu helfen. Danach hatte Xanlosch ihm einen kleinen Wurfpeil in einer kleinen Schatulle überreicht und sprach weiter, dass er nur einen Versuch haben wird und wenn er verfehlt, dass er dann verloren ist und ihm nichts mehr retten kann. Nerosch sollte diese kleine Schatulle immer bei sich tragen, da es dann keine Zeit mehr gäbe, um nach ihr zu suchen. Sollte es nun genau dieser Moment sein, von dem Xanlosch gesprochen hatte? Ging es Nerosch durch den Kopf. Sollte er wirklich seinen besten Freund und Kameraden mit diesem Wurfpeil angreifen bzw. bewerfen. Was ist, wenn es der falsche Moment ist oder er nur die Rüstung von Xanlosch trifft? Es geht nicht anders, mein Freund. Ihr habt mir diese Aufgabe aufgetragen und ich werde sie ausführen, sobald ich die Gelegenheit dazu habe. Ich hoffe, ich tue das richtige.

Der wilde, unvermittelte Angriff von Xanlosch erwischt Gance auf dem falschen Fuß – so schnell er auch reagiert, nur Xanloschs zufälliges Stolpern rettet ihn vor einem Volltreffer. So aber fühlt er nur eine plötzliche kurze Hitzewelle durch sein Mithrilkettenhemd fahren, ansonsten schützt ihn die hervorragende Arbeit der Zwergenschmiede. Seine reflexhafte Ausweichbewegung verfehlt Stone, der sich gerade Alrik geschultert hat, nur knapp. Gerade noch rechtzeitig unterlässt Gance es einen Levitationszauber zu wirken, was er normalerweise in solch einer Situation gemacht hätte. Er konzentriert sich darauf in Bewegung zu bleiben, und möglichst viel Freiraum zu behalten um ausweichen zu können.

Da Gance keine Probleme hat dem Zwerg auszuweichen, und Nerosch sich für irgendetwas bereit macht, sieht Stone seine vordringliche Aufgabe darin Alrik nach oben zu bringen.

"Spielt schön miteinander, ruft er den anderen zu.

Und zu Rashida, "Was ist mit euch? Wollt ihr noch hier unten bleiben?"

Danach trägt er den Streuner die Treppe hoch.

Rashida schaut Stone fragend hinterher. Sie sieht, dass Xanlosch sich auf Gance versteift und niemanden sonst angreift. "Nerosch, könnt ihr da was machen? Wenn ja, dann bitte schnell, bevor Xanlosch trifft!" Rückwärts läuft sie zur Treppe, damit sie die Kämpfenden im Blick hat. Dann geht sie rasch nach oben.

Nachdem Rashida, Stone und Alrik aus dem Weg sind hat Gance genug Platz um dem wild mit der Axt auf ihn einschlagenden Xanlosch auszuweichen, aber es bedarf aller seiner schnellen Reflexe, denn trotz seiner Besessenheit hat der Zwerg nichts von seiner Kampffähigkeit eingebüßt, und er ist bei Pharis kein Anfänger! Gance bemerkt aus dem Augenwinkel, dass Nerosch sich ebenfalls auf Xanlosch, und nicht auf ihn, konzentriert – offensichtlich sucht er eine Gelegenheit Xanlosch irgendwie zu bremsen. Gance würde normalerweise einen Zauber sprechen, aber dazu müsste er wenigstens einen kleinen Moment innehalten, doch dazu bekommt er nicht die geringste Chance von dem tobenden Xanlosch. Also bewegt er sich, ständig ausweichend, im Kreis um Nerosch herum, hoffend, dass dieser etwas tun kann.

Die Elfin hört ebenso wie Lu Ser dem Reisenden zu und wirft zwischendurch ein paar ergänzende Worte ein.

Plötzlich erstarrt sie. Sie spürt eine Präsenz, die ihr das Blut stocken lässt und in diesem Augenblick springt auch Lu Ser auf.

Sie dreht sich um und sieht einen Schatten direkt auf sie drei zukommen, gefolgt von einer Lichtkugel, die von Gance kommen muss.

Ein Dungelelf!

Schon hat sie ihr Kurzsword in der Hand. Bereit sich bis zum letzten Atemzug zu wehren. Ihr ist vollkommen klar, dass sie gegen einen Dungelelfen nicht die geringste Chance hat. Aber so leicht wird sie sich nicht geschlagen geben.

On The Road Again

Big Claw stellt sich schützend vor Lu Ser.

Das Gebrüll des Zwerges war auf dem Burghof deutlich zu hören. Zum Angriff? Als der Reisende aus der Hocke kommt und sich umdreht, sieht er den Dunkelelfen und die magische Leuchtkugel, die an ihm vorbeipfeift. Bravo. Hatten diese Stümper es also geschafft den Ärger nach oben zu treiben, statt ihn unten zu lassen, wo man ihn hätte vermeiden können. Innerlich fluchend schätzt der Reisende den Drow ab. Ein Dunkelelf an sich konnte schon überaus lästig werden und war nicht zu unterschätzen – doch dieser war noch dazu ein Doppelklingenkämpfer, wie er selbst. Grimmig und konzentriert schreitet er dem Drow zügig entgegen.

Ehe Lu sich versieht, sind Big Claw und der Reisende ebenfalls aufgesprungen und treten dem dunklen Wesen entgegen. Warum versperrt ihm die Elfin die Sicht? Lu duckt sich schaut an Big Claw vorbei zum Eingang.

Der Neuankömmling bewegt sich mit einer unglaublichen Eleganz und Geschmeidigkeit. Was für ein schönes Wesen, würde es nicht so grimmig und überheblich gucken! Von welcher Art es wohl sein mag? Es erinnert ihn ein wenig an El Baratro.

Seine Gefährten scheint es jedenfalls zu beunruhigen. Aber bisher hat es noch keine feindlichen Absichten erkennen lassen.

Glance hält sich gut, aber lange wird er die Angriffe von Xanlosch nicht mehr aushalten. Bei dem letzten Schlag, da hätte Xanlosch ihn fast gehabt und dann wäre es mit ihm so gut wie vorbei gewesen. Ich muss es tun, ich habe keine andere Wahl. Nur hoffe ich, dass ich das richtige mache. Ist es vielleicht ein Zauber des Dunkelelfen gewesen, warum sollte er sonst so fluchtartig dem Raum hier unten verlassen haben. Aber warum ist er dann nach oben ins Licht geflüchtet, wo er doch in der Dunkelheit viel besser zu Recht kommt? Diese quälenden Gedanken kann Nerosch einfach nicht zur Seite schieben. Jetzt fängt auch noch dieser Glance an, um einen herumzulaufen! Will er, dass ich das nächste Ziel bin, so dass auch er fliehen kann? Mhh, muss ich den wieder alles alleine machen? Es wird wohl nicht anderes gehen und ... es tut mir Leid Xanlosch: Du hattest mich darum gebeten, dass ich dir in einer solchen Situation helfe und ich denke, dass nun genau diese Situation vorherrscht. Während seiner letzten Gedanken kramte Nerosch die Schatulle mit dem Wurfpeil hervor und weichte einen Schlag von Xanlosch aus. Doch diese hat es immer noch auf Glance abgesehen und verfolgte ihm weiterhin. Kaum hat Nerosch den Wurfpeil aus der Schatulle heraus bekommen, da bietet sich ihm die Gelegenheit. Bei einem früheren Trollangriff hatte Xanlosch einen verdammt harten Schlag auf den Rücken bekommen und dadurch war an dieser Stelle seine Rüstung stark lädiert. Xanlosch hatte zwar diese Stelle notdürftig geflickt, aber die Bewegungen in diesem Kampf hatte die alte schadhafte Stelle wieder zum Vorschein gebracht. Sie war zwar nicht sehr groß, aber wenn man wusste, wo sie ist und einem das Glück hold war, dann konnte man diese Stelle mit einem Male erreichen. Mit einer geschickten Armbewegung entglitt Nerosch der Wurfpeil und dieser flog genau in die schadhafte Stelle von Xanloschs Rüstung. Durch diesen Angriff geschockt, stoppte dieser seinen Angriff auf Glance und drehte sich zu seinem neuen Feind: Nerosch. Beim Aufprall des Wurfpeils auf Xanlosch bohrte sich dieser ein paar Zentimeter in dessen Fleisch und das Schlafgift konnte in die Blutbahn von Xanlosch gelangen. Das Blut zirkulierte zwar schnell in Xanlosch, aber die Wirkung des Blutrausches war fast zu stark gegenüber dem Schlafgift. Nur langsam konnte es seine Macht entfalten und die Wirkung des Blutrausches eindämmen. Ich weiß nicht, was das klebrige Zeug an dem Pfeil ist, aber ich werde es nur erfahren, wenn ich diesem Zeug Zeit lasse und das heißt einfach überleben, sagt Nerosch zu sich selbst. Die ersten Attacken von Xanlosch sind so heftig und schnell, dass Nerosch nur große Mühe hat ihnen auszuweichen. Bei einer Attacke von Xanlosch kann Nerosch nicht mehr schnell genug ausweichen und bekommt einen schweren Hieb mit der Axt auf seinem linken Arm ab.

Nur mit Mühe kann Nerosch einen Schmerzensschrei unterdrücken und muss weiter den Attacken von Xanlosch ausweichen. Zurückschlagen will er nicht, da er weiß, dass Xanlosch nicht Herr seiner Sinne ist und Xanlosch noch eine längere Zeit mit den Auswirkungen dieses Blutrausches zu kämpfen hat. Entweder täusche ich mich, oder die Angriffe von Xanlosch lassen nach, denkt sich Nerosch, als

On The Road Again

er gerade wieder einer Attacke von Xanlosch ausweicht. Das Schlafgift gewinnt nur langsam dafür aber stetig die Oberhand in Xanloschs Körper und die Reaktionen von Xanlosch werden langsamer. Nach einer Handvoll weiterer Schläge in Richtung Nerosch bricht Xanlosch auf einmal zusammen. Nicht nur die Wirkung des Schlafgiftes hatte seine Wirkung vollends entfaltet auch die nun schon längeren Angriffsversuche hatten Xanlosch geschwächt. In einer letzten Aktion umklammert Xanlosch seine Axt so sehr, als würde er sie nie wieder hergeben wollen und schlummert tief und fest ein. "Kann mir einer der noch Anwesenden mir helfen?", ruft Nerosch. "Ich schaffe es nicht alleine Xanlosch nach oben zu tragen!" Nur mit Mühe gelingt es Nerosch einen Arm von Xanlosch über seine eigene Schulter zu legen und ihn aufzurichten.

Glance atmet tief durch, als Xanlosch von ihm ablässt, nachdem Nerosch ihn mit irgendetwas, das er nicht erkennen konnte, in den Rücken getroffen hat. Nachdem Xanlosch nun Nerosch seine ganze Aufmerksamkeit widmet, und diesen mit der Axt attackiert, versucht Glance Nerosch zu unterstützen, aber Xanlosch ignoriert ihn jetzt völlig, ist ausschließlich auf Nerosch konzentriert. Während Glance angesichts Neroschs Not noch überlegt, ob er vielleicht nicht doch einen Zauber wirken soll, bricht Xanlosch zusammen. Von einem Moment zum Anderen bietet Xanlosch jetzt ein Bild des Friedens – schlafend zusammengerollt auf dem Boden, seine Axt wie ein Kuscheltier umklammernd. Nerosch richtet Xanlosch mühsam auf, und Glance hilft ihm indem er sich einfach die Zwergenaxt über die Schulter hängt – da Xanlosch diese auch im Schlaf fest umklammert, hängt er nun mit ausgestrecktem Arm von Glances Schulter und wird von der anderen Seite von Nerosch gestützt. So schaffen sie ihn die Treppe hinauf.

Den Dreien fällt allerdings nicht auf, dass ihnen viele Augenpaare hinterher starren. Und genauso wenig, dass zu beiden Seiten des Ganges nun die Fackeln nach und nach erlischt und die Dunkel elfen langsam zur Treppe in den Hof vordringen. Allerdings verteilen sie sich etwas zögerlich an den Wänden, immer im Schutz der Schatten und versuchen irritiert, außerhalb der Reichweite des auf den Kellerboden vor der Treppe fallenden diffusen Tageslichts zu bleiben. Nach den ersten vier Drow, die nun die Treppe hinter Glance und Nerosch beobachten, huschen Prinz Alveriel und Hauptmann Vigor heran und blinzeln in das verhasste, viel zu helle Licht, während sie eine hitzige Debatte führen:

'Nein, für einen Rückzug oder einen richtigen Alarm war das viel zu unkoordiniert. Und dann wären sie auch nicht aufeinander losgegangen. Für solche Absonderlichkeiten kann es nur eine Erklärung geben: Rauschkraut! Eindeutig die Wirkung von etwas Vynjalys-ähnlichem.'

'Nicht einmal ein dummer Zwerg würde so merkwürdig reagieren, es sei denn, er stünde völlig unter Drogen...', signalisiert der Prinz gerade, als ihn Vigor unterbricht: *'Was, wenn es hier giftige Dämpfe gibt, von denen wir noch nicht wissen? Höhlengase vielleicht, welche Halluzinationen auslösen? Die Zwerge haben vielleicht etwas aufgescheucht, freigesetzt oder gar selbst gebraut? Ich hörte jüngst Geschichten von furchtbaren Zwergenalchemisten und ihren grauenvollen Substanzen...'*

Er dreht sich blitzschnell um und gibt seinen Männern einige hitzige Zeichen, die Gesichtsmasken unter Androhung der Konsequenz eines qualvollen Todes durch seine Hand auf keinen Fall abzunehmen. *'Unsinn! Das hätte ich gespürt.'*, mischt sich der Warlock ein, der endlich zu den Beiden aufgeschlossen hat, *'Ich vermute viel eher, dass sich die Zwerge mit ihren Söldnern um den vereinbarten Preis gestritten haben. Wir wissen alle, wie gierig die kleinen **hargluk** sind. Es kommt uns doch gelegen, wenn sie sich gegenseitig umbringen. Wir warten einfach noch etwas und folgen ihnen dann langsam, schlage ich vor...'*

Alveriel sieht den Warlock misstrauisch an und seine Antwort kommt sehr langsam: *'Wie kommt es eigentlich, dass Ihr nicht spüren könnt, wie viel Feinde sich über uns befinden, wohl aber etwas Unsichtbares, das sich in unserer Luft befindet?'*

Der Magus jedoch zuckt daraufhin nur mit den Schultern und schenkt ihm ein gelangweiltes Lächeln: *'Das eine hat mit Magie zu tun, das andere ist lediglich Erfahrung. Ich hatte schon des Öfteren mit Alchemisten aller Art zu tun und es war nie eine angenehme Erfahrung. Ich weiß dadurch aber, wie so etwas üblicherweise riecht.'* Alveriel schürzt skeptisch die Lippen. Auch Vigor scheint nicht sehr überzeugt zu sein, aber es hat wohl keinen Sinn, sich jetzt darüber streiten zu wollen. Der Prinz

On The Road Again

beendet letztlich die Debatte: *'Gut, warten wir noch, bis das teuflische Licht etwas nachgelassen hat. Aber eine weitere Verzögerung werde ich nicht hinnehmen!'*

Lynx blickt der Leuchtkugel hinterher, die harmlos einige Meter über dem Hof in einem Farbenregen explodiert, und verschränkt die Arme, während er mit einem geringschätzigen Lächeln die Gefahr abwägt, die sich kampfbereit auf ihn zubewegt. Er macht aber keine Anstalten, seine Scimitar zu ziehen. Stattdessen zieht er die Kapuze seines Piwafwi tief in die Stirn, so dass seine Augen tief im Schatten liegen, blinzelt und tritt einige Schritte von der Tür weg in den Hof. Er blickt erst Big Claw an, dann den Reisenden. Danach zeigt er mit einem Daumen hinter sich und sagt:

"Eure Leute sind in Schwierigkeiten und ihr seid das gleich auch, wenn mir nicht ausnahmsweise mal jemand zuhört. Ich nehme an, ihr seid der Rest dieses kümmerlichen Haufens? Ein paar von euch Spinnern habe ich ja jetzt kennengelernt, aber vermutlich sind sie bereits tot. Verdammte, da treiben sich nun Millionen niedere Lebensformen auf der Oberfläche herum, aber wenn mal welche braucht... Egal, wir haben keine Zeit mehr, sagt mir, wo man hier eine Streitmacht aufreiben kann, die eine vielleicht zwei Dutzend Mann starke Gruppe Dunkelelfen aufhalten könnte?"

Hinter dem Dunkelelfen kommt jetzt Stone an, der Alrik auf der Schulter trägt.

"Hier? Nirgends. Es sei denn ihr wollt nach Groß Furtheim reisen"

Langsam geht Stone an dem Dunkelelfen vorbei und bringt Alrik zu Big Claw.

"Aber das würde ich euch nicht raten, ihr kämt nur heimlich in die Stadt, aber das würde euch nicht helfen eine Truppe zu bekommen. Oder glaubt ihr etwa mit offenen Armen empfangen zu werden? Ansonsten könntet ihr euch etwas Höflicher verhalten, ansonsten könnt ihr gleich wieder runter zu euren Freunden gehen, die ja anscheinend viel eher euer als unser Problem sind"

Rashida hechtet die Treppe hinauf, sie will so schnell wie möglich weit, sehr weit weg sein von dem ausgerasteten Zwerg. Die Kriegerin bleibt am Kopf der Treppe stehen und geht dann zu Stone hinüber, der Alrik gerade sanft auf dem Boden abgelegt hat. Sie wendet sich dem Dunkelelf zu, der das direkte Sonnenlicht zu vermeiden scheint: "Außer ein paar Wachen der Zwerge sind hier nicht mehr Leute, geschweige denn Kämpfer. Glaubt Ihr, dass nicht Ihr sondern eher unsere Gruppe deren Ziel ist?" Zweifel nagen an der Streiterin. Eine Gruppe Dunkelelfen werden sie nicht schaffen und Dunkelelfen sind nicht gerade bekannt für ihre Verhandlungsbereitschaft. Sie seufzt leise und murmelt: "Das kann ja heiter werden."

Glance flucht innerlich. Warum müssen Zwerge nur so schwer sein? Und das obwohl Nerosch von unten nach Kräften drückt. Aber sie erreichen ohne Zwischenfall den Hof, wo sich inzwischen alle um den Dunkelelfen versammelt haben. Glance und Nerosch legen Xanlosch neben dem noch immer schlafenden Alrik ab. Glance sieht sich kurz um, und sagt dann "Ich werde die Treppe im Auge behalten", er wendet sich an Nerosch, "Ich werde ein bisschen Magie anwenden müssen, also achtet darauf, dass Xanlosch nicht gleich wach wird!" Er geht zurück an den Treppenabgang und konzentriert seine elfischen Sinne nach unten. Aber innerhalb des Gemäuers ist seine Wahrnehmung getrübt, er kann nicht sicher sein, ob die Dunkelelfenaura, die er schwach spürt, nicht von dem Drow auf dem Hof herrührt. Er lauscht intensiv – aber es ist nichts zu hören, nur ein schwacher Lufthauch ist zu spüren. Er blickt kurz in den Hof – Xanlosch schläft noch – also lässt er direkt über dem Treppenaufgang eine gleißend helle Lichtkugel entstehen, die die Treppe völlig schattenfrei ausleuchtet. Das verstärkt zwar die Schlagschatten im Untergeschoss, aber es dürfte es den Dunkelelfen sehr erschweren unbemerkt die Treppe heraufzukommen. Sodann spricht er leise einen Wasserzauber und benetzt damit die Treppenstufen und lässt gleich darauf einen Eiszauber folgen, sodass die Treppe nun eisglatt ist. Dann sieht er nach oben, und stellt zufrieden fest, dass die Raumhöhe für sein Vorhaben ausreicht – er spricht einen letzten Zauber, dessen Auswirkung oberhalb der Lichtkugel aber wegen deren Blendwirkung nicht auszumachen ist. Danach zieht er sich zum Hofausgang zurück und hockt sich hin. Einen Teil seiner Konzentration bleibt auf die Aufrechterhaltung seiner Zauber gerichtet, der andere Teil richtet sich nun auf das weitere Geschehen im Hof.

On The Road Again

Stone blickt zu Rashida, "danke, dass ihr auf meine Waffe geachtet habt, und mit einem lächeln, "nun ich hätte nicht gedacht dass ich sie so schnell wieder von euch einfordern würde"

Nach und nach sah Lu seine Gefährten wieder aus dem Keller auftauchen.

Glance erschien in Begleitung von zwei eigenartigen Gestalten, die aussehen, wie kleine, dicke Menschen. Ob dies, wie sagte seine Mutter doch gleich immer zu ihm, »degenerierte« Menschen waren? Er würde sie bei Gelegenheit einmal fragen.

Irgendetwas schien dort unten einen Schlafzauber bewirkt zu haben; denn sowohl einer der degenerierten Menschen als auch Alrik wurden schlafend nach oben gebracht. Lu hält sich weiterhin hinter Big Claw verborgen. Dunkelelfen? Kämpfen? Scheinbar war es dem Reisenden noch nicht gelungen, ihm alle Neuigkeiten zu berichten. Lu stöhnt innerlich auf, da ihm sein Zusammenstoß mit dem Blutjäger noch zu gut in Erinnerung ist. Er will nicht schon wieder kämpfen, schon gar nicht gegen zwei Dutzend Krieger vom gleichen Typ dieser unheimlichen Schattengestalt.

Nach einem Augenblick des Zögerns um die Lage zu erfassen, kommt der Angriff des Reisenden so unerwartet schnell und mit solcher Wucht, das der Drow völlig überrumpelt wird: Eine unsichtbare Hand packt ihn an der Kehle und wirft ihn gegen die Mauer des Turmes. Unfähig, sich im magischen Griff zu bewegen, verengt sich sein Blickfeld durch die Atemnot, bis er nur noch die Augen des Reisenden sieht, in denen eisblaue Flammen des Zornes lodern. "Schnell – entwaffnet den Drow! Bindet ihm die Hände auf den Rücken und knebelt ihn!" Die Kräfte des Dunkelelfen sind bemerkenswert. Nur mit Mühe gelingt es dem Reisenden, seinen magischen Griff aufrecht zu erhalten, während der Drow ihm zu widerstehen versucht – das Gesicht zu einer Grimasse des Hasses verzerrt. "Gegen zwei Dutzend Dunkelelfen haben wir keine Chance. Auch Glances Magie wird sie nicht lange aufhalten. Wir müssen ihnen den Ausgang versperren und zwar rasch!"

Rashida nimmt die Armbrust vorsichtig wieder ab. Sie reicht sie dem Hüter und murmelt, seinem Blick ausweichend: "Ist mir auch lieber so. Ich kann mit dieser Waffe nicht umgehen und außerdem habe ich ein erstaunliches Geschick, Dinge fremder Leute schnell und präzise zu zerstören... ungewollt versteht sich!" Ein leises Lächeln huscht über das Gesicht der Kriegerin, als ihr Blick das Spiel der Muskeln des Kriegers mustert.

Dankbar nimmt Stone die Armbrust von Rashida entgegen, nur um sie ihr sogleich wieder in die Hand zu drücken.

Erstaunt sieht Stone was sich zwischen dem reisenden und dem Drow abspielt, aber die Worte des Reisenden will er nicht ignorieren.

Schnell läuft er hinzu und nimmt dem Dunkelelfen die Waffen ab, auch die kleine Armbrust mit der er Alrik ausgeschaltet hatte.

Dann nimmt er beide Hände des Dunkelelfen in einen festen Griff, der Dunkelelf wehrt sich, aber gegen die Kraft des großen Menschenkriegers kommt er nicht an.

Die Hände des Drow auf dessen Rücken gepresst und diesen zu boden drückend wartet er darauf das jemand den Drow fesselt.

Lu ist völlig verblüfft, als sich der Reisende auf den Dunkelelfen stürzt. Er weiß zwar nicht weshalb, aber scheinbar gehört er zu den Bösen. Ein Seil, ein Seil? Suchend blickt Lu sich um. Schließlich entdeckt er ein Seil am Gürtel des schlafenden Alrik, wickelt es so schnell es ihm möglich ist los und rennt zu Stone hinüber. Kunstvoll und schnell, wenn auch nicht unbedingt effektiv, beginnt er, die Hände des Dunkelelfs einzuwickeln.

Der bitterböse Blick des Dunkelelfen macht ihm ganz schön Angst...

Die Kriegerin hält die Waffe verblüfft fest. Sie legt sie sich auf den Rücken und geht dann rasch zu Stone und Lu Ser hinüber, die den Drow fesseln. "Wieso sind wir vorher nicht auf die Idee gekommen, gegen uns alle hätte er keine Chance gehabt?" Kopfschüttelnd beugt sie sich zu dem sichtlich nervösen Lu Ser: "Soll ich Euch helfen?"

On The Road Again

"Ich weiß nicht, wenn der Reisende ihn nicht magisch halten würde, wären wir wohl kaum in der Lage, dies, ohne dass es Tote gibt, zu schaffen, Stone blickt die Kriegerin ernst an.

"Dies ist ein Drow, wenn ihr ihn unterschätzt seid ihr tot. Könntet ihr ihn Knebeln?"

Die Kriegerin schaut Stone verwundert an, sie dachte nicht, dass sie ihren letzten Gedanken laut ausgesprochen hat. "Ihr habt schon Recht, wir müssen noch eine wichtige Aufgabe erfüllen. Da ist Vorsicht mehr als üblich angebracht!" Auf die Aufforderung des Hüters hin nickt Rashida kurz: "Natürlich. Mal sehen, ob ich nicht ein passendes Stück Stoff finde." Sie greift in ihren Rucksack, findet aber nichts angebrachtes, außer... ihr Ritualgewand. Die weiße Seide leuchtet in der Sonne, sie hält es kurz sinnierend in der Hand. Dann reißt sie mit zornigem Blick ein Stück Stoff von ihrem Gewand und drückt es dem Dunkelelfen in den Mund. Mit einem kurzen Stück Seil befestigt sie den Knebel um den Kopf des Gegners.

Lu ist sehr dankbar, dass Rashida ihm zur Hand geht. Prüfend wirft er ihr einen kurzen Seitenblick zu. Nein, sie wirkt konzentriert und hart, aber nicht so, als wäre sie böse auf ihn. Soll doch einer die Menschen verstehen!" Vielleicht könnte noch einmal jemand so einen tollen Schlafzauber auf den Dunkelelfen sprechen wie auf Alrik und den de... äh, kleinen, dicken Menschen dort hinten! Und könnte mir vielleicht kurz jemand sagen, weshalb ich ihn gefesselt habe?"

Erfreut schaut Stone den Drachen an, "Lu, wie bist Du denn wieder hergekommen? Schön das Du es geschafft hast da wieder raus zu kommen. Den hier? Tja, den Fesseln wir weil wir nicht wissen was er vorhat. Und leider gehört er einer Rasse an der man nachsagt unaussprechlich böse zu sein. Aber auch gleichzeitig sehr gefährlich."

Lu freut sich sehr über Stones freundliche Begrüßung. Gleichzeitig ist er entsetzt. "Ihr habt ihn nur deshalb niedergeschlagen, weil er ein *Dunkelelf* ist? Ohne dass ihr wusstet, ob er persönlich auch wirklich ein Feind ist? Er hat uns doch vor den anderen Dunkelelfen im Keller gewarnt? Und uns nicht angegriffen?" Lu ist ein wenig sprachlos. So hatte er seine Gefährten nicht eingeschätzt. Schüchtern wendet er sich an den Dunkelelfen: "Ähh, Entschuldigung, falls du nicht böse bist ... das ist nur eine ... Vorsichtsmaßnahme ... "Ziemlich dumm, aber etwas besseres fällt dem kleinen Drachen gerade nicht ein. Zu spät bemerkt er, dass der Dunkelelf gar nicht antworten kann, weil er geknebelt ist.

Gut, dass sie nicht auch Vorurteile gegen Drachen hatten. Sonst wäre er vielleicht auch schon zu so einer netten Karte verarbeitet worden.

Stone schaut den Drachen weiterhin freundlich an, "Lu, ich weiß das, das schrecklich ist, aber wenn wir ihn loslassen und es stellt sich heraus dass er doch unser Feind ist. Dann kann dieser Drow uns abschlachten, vielleicht nicht alle aber einige von uns würden das nicht überleben. Dieses Risiko dürfen wir nicht eingehen. Wenn das einer von diesen Blutjägern wäre würdest Du doch auch nicht zögern, oder? Und Du würdest doch auch nicht wissen ob dieser spezielle Blutjäger dein Feind ist oder nicht. Und ich zumindest habe nicht vor ihn zu töten, und die anderen bestimmt auch nicht. Aber im Moment gibt es keine andere Lösung"

Dann wendet sich Stone an den Reisenden, "Wie geht es weiter, kann ich ihn jetzt loslassen?"

Lu sieht zwar immer noch einen Unterschied darin, sich gegen einen Blutjäger zu wehren, der ihn angreift und einen Dunkelelfen niederschlagen, der die Gefährten gerade vor einem Angriff gewarnt hat, schweigt jedoch.

Die Menschen und erstaunlicherweise auch die Elfen legen so häufig ein eigenartiges Verhalten an den Tag, dass er sich eigentlich daran gewöhnt haben sollte, derartiges nicht mit Drago-Logik verstehen so wollen. Immerhin wollen sie ihn nicht töten." Dieser Dunkelelf sagte, dass dort unten noch zwei Dutzend von seiner Sorte sind. Wenn schon einer so gefährlich ist, sollten wir uns dann nicht schleunigst aus dem Staub machen?", murmelt er vor sich hin. Er erwartet jedoch ebenso wie Stone zunächst eine Antwort des Reisenden.

On The Road Again

Die Kapuzen tief ins Gesicht gezogen, verharren die Dunkelelfen reglos am Fuße der Treppe. Da das gleißende Licht jeden Sichtkontakt unmöglich macht, raunt Hauptmann Vigor möglichst leise zu dem Drowprinzen: "Wir sind entdeckt. Lasst uns schnell handeln. Den Stimmen nach scheinen es sogar weniger zu sein, als wir angenommen hatten." Alveriel nickt, was aber niemand sehen kann, und antwortet: "Ja. Auf mein Kommando begeben wir uns nach oben. Alle bereit?" Zustimmunges Gemurmel kommt von allen Seiten. Der Warlock dagegen lauscht in das Licht, als gäbe es da etwas, was nur er hören kann. Seine Miene verfinstert sich zusehends und schließlich nickt er, resigniert und endgültig. Schnell legt er Alveriel eine Hand auf die Schulter: "Wartet! Die Treppe ist eine Falle. Ich spüre Magie. Keine starke zwar, aber sicher unangenehm. Einen Moment!"

Der Magus erhebt sich und stimmt einen Singsang an, wiegend mit den Armen schlenkernd. Das Licht verblasst zusehends und die Treppe wird wieder sichtbar, nass und glitschig. Der Warlock dreht sich zum Prinzen um und signalisiert: *'Die Treppe ist frei. Ich habe mit einem starken Antimagiestoß alles ausgeschaltet, was sich dort befand.'*

Alveriel zieht seine Krummsäbel und winkt. Rasch stürmen die Drow auf die Treppe zu und beginnen die Stufen zu erklimmen, sichtbar um ihr Gleichgewicht kämpfend. Der Kampf hat begonnen.

Aus den Augenwinkeln sieht Lynx, wie sich der Turmzugang und Teile des Hofes verdunkeln, als hätte man schwarze Tinte über sie gekippt. Wie Luftballons bläht sich eine Kugel aus undurchdringlicher Finsternis nach der anderen auf, mehrere Meter Licht schluckend. Er weiß sehr genau, dass das nur der Angriff der Dunkelelfen sein kann, denn diese Kugeln der Dunkelheit sind ein bewährtes Standardmanöver. Für einen blind kämpfenden Drow ist das kein Problem, aber jemand, der auf seine Sicht angewiesen ist, würde schutzlos sein. Diese Narren, denkt er, wenn sie sich nicht mit ihm angelegt hätten, würde er ihnen vermutlich helfen. Sich selbst für seine Unvorsichtigkeit verfluchend, konzentriert er sich auf den großen Krieger und die Stelle, an der seine Waffen auf dem Boden liegen, bleibt aber absolut still liegen. Der Griff des Kriegers lockert sich, wahrscheinlich wegen der Ablenkung.

Er kann gerade noch die Überraschung auf den Gesichtern von Rashida und dem Reisenden erkennen, bevor die Welt um ihn herum in Schwärze versinkt.

Wie erwartet, verschwindet das magische Band des Reisenden um ihn, als die Drowattacke den Krieger unvorbereitet trifft. Mit einem Ruck reißt sich Lynx frei und rollt sich zur Seite. Wissend dass ihn der Krieger im Dunkel nicht sofort finden kann, aktiviert er seine angeborenen Levitationsfähigkeiten und schwebt zu den Schießscharten der Burgmauer empor, im Schatten verharrend und sich schnell seiner Fesseln entledigend. Von hier aus sieht er, wie der halbe Hof bis zu einer Höhe von 2 Metern pechschwarz wabert. Überraschungsschreie werden laut. Er muss unbedingt seine Waffen wiederhaben, wenn er jetzt zu etwas nütze sein will.

Glance springt auf, als sein Licht plötzlich anfängt dunkler zu werden – jemand wirkt einen Anti-Magiezauber! Er versucht nur kurz dagegen anzukämpfen, und ruft laut nach draußen "Achtung! Sie kommen die Treppe hoch!" Ein kurzer Blick nach oben – das Licht ist schon fast erloschen, dann wird das Eis auf der Treppe auch nicht halten. Er lässt seine verbleibende Kontrolle über seinen dritten Zauber gänzlich los und die Wassermassen, die er oberhalb der Lichtkugel angesammelt hat, ergießen sich einer Flutwelle gleich die Treppe hinunter, die alle die sich darauf befinden hinwegspülen sollte. Trotz alledem dringt eine pechschwarze Dunkelheit aus dem Treppenaufgang hervor, erfüllt den Raum und dringt unaufhaltsam in den Hof. Glance weiß, dass er dem nur auf sehr begrenztem Raum etwas entgegenzusetzen hätte, wenn überhaupt. Also springt er im Dunkeln nach draußen, und levitiert sich sofort senkrecht nach oben – wie er es erwartet hat, hört die Dunkelheit im Hof etwas über Mannshöhe auf.

Die Elfin weiß vor immer neuen Überraschungen schon gar nicht mehr, was sie zuerst machen soll. Da liegt nun Alrik in einem Ohnmacht ähnlichen Zustand vor ihr und sie ist sich nicht sicher, ob ihr Heilzauber helfen wird. Dann wird auch noch der Zwergenführer bewusstlos hochgebracht. Nun bei ihm wird sie sicher keine Magie anwenden, da er ja erwähnt hatte, dass Zwerge keine Magie mögen.

On The Road Again

Der Reisende stürzt sich auf den Dunkelelf, der vor einer Horde Dunkelelfen warnt. Ein Teil der Gruppe überwältigt, fesselt und knebelt ihn. Glance bewacht den Eingang zum Turm. Aber es ist zu spät, die Dunkelfen haben den Eingang erreicht und der gefesselte Dunkelelf kann sich befreien.

Big Claw ignoriert den bewusstlosen Alrik und ebenso Xanlosch. Sie zieht ihr Langschwert und hofft, dass ihre Mutter gute Arbeit bei der magischen Veredlung geleistet hat.

Die Dunkelheit, nimmt den Hof schon zur Hälfte ein. Big Claw kann ganz schwach die Gestalten der Dunkelelfen erkennen. Sie ist sich bewusst, dass, sobald der ganze Hof in dieses Dunkel gehüllt ist, keiner von ihnen eine Chance hat. Also muss sie irgendwie auf die Burgmauer kommen. Da die Mauer, durch den Verfall, an vielen Stellen nicht mehr sonderlich hoch ist, sucht sie eine Möglichkeit hochzuklettern. Etwas abseits entdeckt sie, direkt an der Mauer, ein paar gestapelte Kisten von den Zwergen. Schnell rennt sie hin und es gelingt ihr nach oben zu kommen. Dort sieht sie auch Glance und den Dunkelelfen. Sie steckt ihr Schwert ein, nimmt den Bogen und legt den ersten Pfeil darauf.

Zu spät ! Sie hatten zuviel Zeit sinnlos mit Palaver vergeudet! Pechschwarze Dunkelheit quillt aus dem Eingang des Turmes hervor, selbst seine geistige Sicht lässt nur schemenhafte Gestalten erkennen, die durch den Eingang auf den Burghof huschen. Was konnte ihm jetzt nützen? Feuer... Wasser... Luft... Erde..... Erde!!! "ZURÜCK !!! ZIEHT EUCH VOM TURM ZURÜCK!!!" Der Reisende kann nur hoffen, dass alle seinem Ruf Folge leisten. Den Bann des Drow hat er durch die plötzliche Finsternis verloren, also lenkt er seine herbeigerufene Macht auf ein wichtigeres Ziel: Der Boden beginnt zu zittern, zu beben, gelockerte Steine stürzen aus den Mauern des Turmes herab. Das Beben wird stärker, heftige Stöße erschüttern die Fundamente – und langsam, wie in Zeitlupe, beginnt der Turm schließlich in sich zusammenzubrechen. Ein paar der Drow würden es noch auf den Hof schaffen, der Rest jedoch würde sich zurückziehen müssen oder erschlagen werden. Gut. Gut.... Erschöpft lässt der Reisende von der Macht ab und versucht seinen Geist zu klären.

Überrascht muss Stone die Flucht des Drow akzeptieren, auch der Ruf des Reisenden kommt zu spät. Aber Stone hat Glück die meisten Trümmer des einstürzenden Turm fallen nach innen, nur die Waffen des Drow die Stone auf den Boden geworfen hatte werden verschüttet.

Als Stone durch die Dunkelheit versucht einen Weg zu finden, stolpert er über eine am Boden hockende Gestalt, bei dem Versuch diese zu überwältigen bleibt er an zwei, ihm bekannten, Schwertern hängen.

"Wartet, ich bin es, Stone" flüstert er dem Reisenden zu, "seid ihr verletzt?"

Und dann nachdem er den Reisenden blitzschnell auf kritische Treffer abgetastet hat, und nirgendwo verräterische feuchte gespürt hat, "nein, aber was habt ihr? Und was sollen wir tun? Ich kann im Dunkeln nicht kämpfen und Rashida ist auch in der Nähe. Wir dürfen uns nicht gegenseitig umbringen."

"Ich bin in Ordnung, Stone – aber meine Kräfte sind nicht unerschöpflich... Zieht Euch aus der Dunkelheit zurück, rasch! Macht Euch um mich keine Gedanken, meine Augen können diese widerwärtige Finsternis besser durchdringen als Eure. Nun geht schon!" Nachdem Stone ihm aufgeholfen hat, zieht der Reisende langsam seine Windsänger. Angestrengt späht er in die Schwärze, auf jede kleine Bewegung achtend. Seine Gedanken gelten den beiden Bewusstlosen – Alrik und Xanlosch. Er konnte nur hoffen, dass die Drow diese zunächst ignorieren und sich den für sie gefährlicheren Gegnern zuwenden würden. Plötzlich gerät er ins Wanken. War er doch erschöpfter als er dachte? Nein, der Boden hatte sich erneut bewegt! Ein Rumpeln und Ächzen läuft durch die Tiefen zu seinen Füßen. Knirschend öffnen sich Risse im Erdreich und lassen ihn stolpern.

Sein Beben hatte offenbar den ganzen Untergrund instabil werden lassen – keine Armlänge neben ihm sackt plötzlich ein großes Stück des Burghofes mehrere Schritte tief ein.

Kreise ziehend, da er keine Ahnung hat wo er ist, sucht Stone nach Rashida.

Leise ruft er nach ihr, dann wackelt der ganze Boden und Stone bleibt nur die Wahl schnell

On The Road Again

zurückzuweichen.

Ohne das er eine Ahnung hat wohin, dann ist er plötzlich aus der Dunkelheit heraus.

Schnell zieht er sich wieder in sie zurück, um vorsichtig aus ihr heraus zu spähen ohne das man ihn sehen könnte.

Er ist ein ganzes Stück vom Brunnen entfernt, kann die anderen aber nicht sehen.

Zwischen ihm und dem Stall scheint kein Feind zu sein, schnell überbrückt er die wenigen Meter und versteckt sich im Schatten.

Die letzten Schritte bis zum Brunnen hatten Nerosch seine letzte Kraft gekostet, selbst das Sprechen war ihm jetzt zu viel. Den Schlag, den er von Xanlosch abbekommen hatte, war doch viel schlimmer, als er selber angenommen hatte und dies forderte nun seinen Tribut. Vollkommen ausgelaugt und zu keiner großen Handlung mehr fähig ließ sich Nerosch einfach neben Xanlosch nieder. Dieser schlief noch immer scheinbar recht fest und umklammerte noch immer seine Axt. Durch die Aktionen des Halbfelfen Glance hatte das Axtblatt von Xanlosch wieder angefangen zu glühen. Es war nicht so hell, dass es noch einen großen Schaden hätte anrichten können, aber es reichte aus, dass die Wirkung des Schlafgiftes neutralisiert wurde. Wach auf Xanlosch, wach auf, sagte die Stimme in seinem Gehirn. Deine Aufgabe hier ist erledigt und du kannst hier nichts mehr machen. Was hier noch passiert, ist nicht mehr deine Angelegenheit, du hast das getan, was du für richtig gehalten hast. Du bist nicht Schuld an dem Tod deiner Freunde und Kameraden. Ich kenne deine Stimme, antwortete Xanlosch den Gedanken. Du hattest schon vor einer sehr langen Zeit mit mir in einem Traum ein Gespräch geführt. Damals wolltest du, dass ich eine Expedition organisiere, deren Ziel diese Burgruine sein sollte. Ich wusste nicht warum ich dir vertraute, aber ich tat es. Ich aber habe versagt. Meine Freunde und Kameraden sind für mich in den Tod gegangen. Wofür? Wegen des Erzes, das wir nicht fanden? Wir fanden dort unten aber nur Leid und Tod und nichts, was uns von Wert ist. Ich frage dich, warum sollte dies alles nur geschehen? Die Stimme aber antwortete sanft: Es war eine Prüfung für dich und für einige andere. Andere haben schon eher versagt als du. Deine Bemühungen um Frieden und deine große Selbstbeherrschung in Situationen, die aussichtslos für dich oder andere sind, hat mir aber gezeigt, dass du für eine höhere Aufgabe bereit bist. Nun wach auf, es ist Zeit! Das Axtblatt von Xanlosch glüht nun in einem weißen Licht, das sich langsam um die beiden Zwerge an der Oberfläche und die anderen Zwerge in den Katakomben legt. Der Lichtschein wird so hell, dass selbst die Kugel der Dunkelheit für einen kurzen Moment verschwindet. Ein gleißender Lichtschein umhüllt die Burg und für diesen Moment ist jeder geblendet, egal ob in den Tiefen der Katakomben oder in den Schießscharten der Burg.

Schweißgebadet wacht Xanlosch in seinem Schlafzimmer in der Zwergenbinge auf und weiß nicht so recht, ob die letzten Tage real oder nur ein Traum war.

Langsam, einer nach dem anderen ziehen nun endgültig die letzten schwarzen Flecken in der Burg in grauen Schlieren nach oben auf und hinterlassen ein Bild der Verwüstung. Dicke Rauchschwaden durchziehen den Hof. Wo der Turm war, ist nur noch ein Schutthügel, welcher den Hang steil abfällt. Kein sehr hoher allerdings, die Schäden scheinen eher in die Tiefe zu gehen. Hier und da sieht man offene Risse, die in bodenlose Abgründe führen, und von Zeit zu Zeit erschüttert ein Nachbeben den brüchigen Boden.

Gut ein Drittel der Burgmauern sind ebenfalls eingestürzt. Zwischen den Steinquadern schauen blutige Fetzen und vereinzelte Leichenteile hervor. Lediglich zwei Dunkelelfen zeigen noch Zeichen von Lebendigkeit, aber auch sie sind arg mitgenommen und von dem Licht geblendet. Vom Rest der Angreifer ist vorerst nichts mehr zu sehen.

Die Elfin kann sich, bei dem Einsturz des Turmes, gerade so auf der schwankenden Burgmauer halten. Es ziehen Rauchschwaden durch den Burghof, aber es ist eine andere Dunkelheit als vorhin. Was Big Claw sieht, sind zwei arg gezeichnete Dunkelelfen. Der Rest ist entweder umgekommen oder wieder in den Tiefen verschwunden.

Vorsichtig versucht sie die Burgmauer wieder herunter zu klettern. Was ihr auch gelingt.

Sie steckt den Bogen weg und zieht ihr Langschwert. Nun sucht sie nach den Gefährten.

On The Road Again

Um Glance bricht die Welt zusammen und er fühlt seine magischen Kräfte schnell schwinden. Das Aufrechterhalten der Levitation, die er sonst nur kurzfristig einsetzt um Hindernisse zu überwinden, kostet ihn mehr Kraft als er ahnte. Glücklicherweise lichtet sich die Dunkelheit und eine Szenerie der Zerstörung tut sich auf. Mit einem unsanften Plumps landet Glance auf dem aufgerissenen Boden. Schnell sieht er sich um – zwei Drows stehen noch im Hof, seine Gefährten scheinen alle unverletzt zu sein, der erste Drow und die Zwerge – sind nicht zu sehen.

Was war das für ein grelles Licht? Irritiert schaut sich der Reisende um, jemand hatte Magie gewirkt – wer? Zunächst kann er nicht viel erkennen, doch als das Gleißeln nachlässt, scheint sich die magische Dunkelheit der Drow aufzulösen. Sein Blick fällt zunächst auf den Turm. Es ist nicht mehr viel davon übrig und die grausigen Überreste einiger unglücklicher Dunkelelfen zwischen den Trümmern verursachen ein flaes Gefühl in seinem Magen. Wieder einmal war er mehr als gründlich gewesen.....Es waren Drow und sie hätten vermutlich alle getötet, wenn sie in voller Zahl an die Oberfläche gelangt wären. Dennoch: Dieser Anblick wäre nicht nötig gewesen, wenn die anderen sie nicht nach oben gelockt hätten, mit ihrer idiotischen Suche nach toten Zwergen. Das die Zwergenwachen tot sein mussten, darüber bestand für ihn von Anfang an kein Zweifel. Darum wollte er ja die Burg so schnell wie möglich verlassen.....

Nun fühlt er sich plötzlich sehr alt und sehr müde. Der Anblick der zerfetzten Leichen widert ihn an. Die Gefährten, die Mission – alles widert ihn an. Er will allein sein, einfach Ruhe haben. Am besten weit weg von hier. Alles um ihn herum ignorierend, wendet der Reisende sich ab und klettert in den Staubschwaden über eine geborstene Burgmauer aus dem Hof. Hinter einem Felsen – aus der Sicht der anderen – lässt er sich schließlich nieder und schließt die Augen.

Als ersten findet sie Alrik, noch immer ohne Bewusstsein. Big Claw kniet sich nieder und sucht nach der Wunde. Als sie diese gefunden hat, wendet sie ihren Zauber "Gift neutralisieren" an und es gelingt ihr. Alrik müsste nun langsam wieder zu Bewusstsein kommen.

Es bleibt ihr immer noch ein Rätsel, wie sie diese starken Zauber anwenden kann, aber wichtig ist in diesem Moment nur, dass sie funktionieren.

Stöhnend wacht Alrik auf, langsam. Ein Stein piekt ihn ganz fürchterlich im Rücken. Er ahnt nicht, in was für einem Chaos die Welt um ihn herum versunken ist. Als er zum ersten Mal zaghaft die Augen öffnet, schließt er sie gleich wieder, weil er die Trümmer und das Chaos nicht wahrhaben will – er kann sich nicht vorstellen, dass *so* viel passiert ist, während er bewusstlos war. Logischerweise denkt er jetzt, er könnte genauso gut woanders sein ... "Wo bin ich?" krächzt er dem nächstbesten Gesicht entgegen, und das ist Lu Ser's, der ihn gerade betrachtet.

Als das Licht verschwunden ist und Stone wieder sehen kann, bietet sich ihm ein Bild des Grauens. Ein Schlachtfeld, nichts hatte ihn bisher darauf vorbereitet.

Ungläubig, erschüttert wankt er zu Glance, der gerade landet, kann ihn aber nicht ansprechen.

Stone geht weiter, den Reisenden kann er nirgends entdecken.

Big Claw ist bei Alrik und kümmert sich um ihn.

Von den Zwergen fehlt jede Spur.

Die Zerstörung nicht fassend könnend, nähert sich Stone dem Turm.

Da bemerkt er ein Funkeln, ein Schwertknauf ragt heraus. Die Schwerter des Drow, schnell überprüft Stone die Waffen. Froh eine Ablenkung zu haben, widmet Stone den Waffen mehr Aufmerksamkeit als er es unter normalen Umständen getan hätte.

Sie waren unversehrt, gewiss waren sie sehr wertvoll, Stone beschloss sie an den Brunnen der noch unversehrt war zu stellen.

Der Drow hatte nicht gelogen, wenn, ja wenn er wiederkommen würde, so sollte er seine Waffen wiederfinden. Vielleicht würde er es ja auch als Zeichen der Entschuldigung werten.

Nachdem er sich der Waffen entledigt hat, bemerkt er die zwei noch lebenden Drow. Was soll er tun, kämpfen will er nicht mehr.

Wie schon so oft weiß er ja auch diesmal nicht was eigentlich vor sich gegangen ist. Wer war der erste Drow, und wie war sein Verhältnis zu diesen?

On The Road Again

Stone kommt sich sehr Dumm vor, hatte er nicht erst an seinen neuen Kameraden gelernt was Vorurteile sind, aber dies waren Drow. Drow.
In einem plötzlichen Anfall, von Wut, Wut über die ganze Welt, zieht Stone sein Schwert und rennt mit einem Kampfschrei auf die Drow zu.
Beide geschockt und geblendet sind noch nicht in der Lage zu reagieren und sich zu wehren.
Dann ist Stone heran, will zuschlagen, kann es aber nicht.
Die beiden Drow sind vollkommen wehrlos, anscheinend sehen sie nur Schemen.
Dann schlägt Stone den einen mit dem Schwertknauf Bewusstlos, der andere der mitbekommen hat das ein Gegner da ist zieht sein Schwert, und einen Dolch.
Mit geschlossenen Augen dreht er sich langsam im Kreis, aber Stone will ihn nicht mehr bekämpfen, "las deine Waffen fallen".
Der Drow kann ihn nicht verstehen, Stone, der dieses erbarmungswürdige Schauspiel nicht mehr mit ansehen kann, schlägt zu.
Erst das Schwert, dann der Dolch fliegt aus den Händen des Drow, der ohne selbst sehen zu können, einem Sehenden Gegner unterlegen ist.
Der Drow wartet, wartet auf den Tod. Das unausweichliche Ende für Versager und schwache.
Aber der letzte Schlag kommt nicht, stattdessen fühlt er wie er gepackt wird und zu Boden geschleudert.
Dann bindet Stone den Drow mit dessen eigenem Gürtel die Hände auf den Rücken.
Auch der andere Drow wird von ihm gebunden, dann sackt Stone erschöpft zu Boden.
Was soll er tun, hilfesuchend wendet sich sein Blick zu Glance.

Lu kann Alriks gekrächzte Frage kaum beantworten.
"Ich bin mir nicht sicher. Im Burghof?"

Dann lässt er sich neben Alrik sinken. Erschauernd denkt er an die letzten Minuten zurück. Das Kreischen und Stöhnen der Erde, die Schreie und seine kalte Angst kriechen wieder in sein Gedächtnis. Er hatte vor der hereinbrechenden Finsternis fliehen wollen, konnte jedoch zunächst vor Entsetzen keinen Flügelschlag machen. Als er dann vom Reisenden zur Flucht getrieben wurde, wählte er mit den sicheren Instinkten eines verwirrten Jungdrachens die falsche Richtung.
Trümmerstücke rissen ihn schon kurz nach dem Start aus seiner Flugbahn und begruben ihn unter sich. Zu seinem großen Glück wurde er jedoch in einen Hohlraum geschleudert, während das umliegenden Geröll wenige Augenblicke später einen großen Steinbrocken nur einen knappen Meter oberhalb abgebremste. Zitternd saß Lu in seinem Steinkäfig, bis der Lärm rundum abflaute. Tausende Schürfwunden brannten an seinem Körper und die Unterseite seines rechten Flügels hatte er, ohne den Kopf zu verrenken, sonst auch nie betrachten können.
Langsam und vorsichtig arbeitete er sich aus dem immer wieder nachrutschenden Geröll und schleppte sich zu seinen Gefährten. Sie würden ihm sicher helfen.

Nachdem Alrik langsam wieder zu sich kommt, sieht sich die Elfin nach den anderen Gefährten um. Allen scheint es soweit ganz gut zu gehen. Der Reisende ist verschwunden, wahrscheinlich braucht er etwas Ruhe.

Dann entdeckt sie Lu Ser. Erschrocken über seine Verletzungen eilt sie zu ihm und untersucht ihn vorsichtig. Das meiste scheinen nur Schürfwunden zu sein. Die kann sie schnell versorgen.
Nur sein rechter Flügel sieht nicht gut aus, er scheint gebrochen zu sein.
"So, mein Kleiner, das haben wir gleich. Aber Deinen Flügel muss ich erst richten und das wird etwas schmerzhaft werden."
Ohne eine Antwort abzuwarten, richtet sie seinen Flügel und legt dann einen Heilzauber darüber.
Sie kramt in ihrem Rucksack, findet einen Keks und gibt ihm Lu Ser.
"Hier, ein kleines Trostpflaster."
Big Claw nimmt einen Schluck aus ihrer Trinkflasche und setzt sich erschöpft neben Lu Ser.
Zu den Gefährten gewandt fragt sie:
"Wie geht es jetzt weiter, wo sind die Zwerge?"

Lu lehnt sich erschöpft und dankbar an die Elfin und legt seinen Kopf auf ihr Knie. Immer noch

On The Road Again

schmerzt sein ganzer Körper, jedoch fühlt er nach Big Claws Heilzauber eine gewissen Linderung. Sogar sein Flügel sieht wieder aus wie er aussehen sollte. Der Keks entlockt ihm ein Lächeln und weckt seine Lebensgeister.

"Ich danke dir, Big Claw! Was ist passiert? Woher kamen diese dunklen Gestalten? Warum ist der Turm eingestürzt?", fragt er leise.

Gleichzeitig befürchtet er jedoch schon, die Antworten sowieso nicht verstehen zu können. Die ganze Reise erscheint ihm wie ein riesiges Fragezeichen. Wenn nicht das Einhorn gesagt hätte ... Er schüttelt unmerklich den Kopf.

Nur mühsam kann der Priester den ihm auf der Zunge liegenden Fluch unterdrücken. Seine Ritter sind da weit weniger zimperlich und lassen ihrem Schreck und ihrem Ärger gleichermaßen freien, wenn auch leisen Lauf. Laute Stimmen waren ihnen aus der Ruine entgegengeschlagen, als sie sich dem Gemäuer vorsichtig genähert hatten. Und dann spürte der Priester eine Dunkelheit, und er wusste augenblicklich, dass es Zeit zum Handeln war, wenn nicht alles verloren sein sollte. Doch gerade, als er losstürmen wollte, um der aufziehenden, bedrohlichen Dunkelheit mit dem reinen, silbernen Licht seines Gottes zu begegnen, war der vor ihnen aufragende Turm der Ruine unter ohrenbetäubendem Getöse in sich zusammengestürzt. Augenblicke später hatte die Erde gebebt, und unmittelbar vor seinen Füßen war ein tiefer Spalt aufgerissen. Zwei seiner Ritter konnten sich nur durch einen beherzten Sprung vor einem Sturz in die bodenlose Tiefe retten. Von vorne kommt ihnen der Kundschafter der kleinen Schar entgegen. "Das ganze Gelände ist eine einzige tödliche Falle!" schnaubt er atemlos. "Überall sind Klüfte und Spalten aufgerissen, und überall knirscht und rieselt es! Ich verwette meinen linken Daumen, dass dieser ganze verfluchte Berg unterhöhlt ist – und dass er kurz davor ist, in sich zusammenzustürzen! Wir sollten machen, dass wir hier wegkommen!" "Konntest Du in der Burg was sehen?" fragt der Priester den atemlosen Späher.

"Praktisch gar nichts!" entgegnet dieser und wischt sich den Schweiß von der Stirn. "Bevor ich was Genaueres ausmachen konnte, stürzte der verdammte Turm einfach in sich zusammen – ohne jede Vorwarnung! Aber eine große Dunkelheit schien aus dem Turm zu kommen, bevor das geschah – die Götter mögen wissen, was das gewesen sein mag, erkennen konnte ich nichts. Die Dunkelheit schien fast... körperlich zu sein." Ein sanftes Zittern läuft durch den Boden, und von den Rändern der Spalte stürzen Erdschollen in die Tiefe. Stirnrunzelnd bohrt der Priester die Ferse in die trügerische Sicherheit des Bodens. Eine "körperliche Dunkelheit" – er hatte es gespürt. Also waren auch SIE aus den Tiefen der Erde emporgestiegen, wie so viele andere üble Kreaturen auch. Zufall? Oder wurden all die finsternen Wesen der Schatten von einem übermächtigen Ruf hervorgelockt? "Überlebende?" fragt er knapp.

Der Späher zuckt ratlos mit den Schultern. "Keine Ahnung." entgegnet er, während er ein Schluck Wasser aus seiner Feldflasche zu sich nimmt. "Einige von ihnen waren wohl vor dem Turm, als es geschah. Ich schätze, dass sie den Einsturz selbst überlebt haben, wenn sie schnell laufen konnten. – Was danach geschah, als der Boden bebte und Teile von ihm einstürzten, weiß ich nicht. Es kann gut sein, dass der ganze Innenhof in die Tiefe gestürzt ist – und wenn er's noch nicht ist, kann das meiner Meinung nach jeden Moment passieren." Der Priester blickt angestrengt zu der Bergkuppe empor, wo soeben noch der gut erhaltene Turm der Ruine gestanden hatte, und sich die gewaltige Staubwolke allmählich auflöst. "Wir müssen Gewissheit haben!" sagt er langsam, als er eine Entscheidung fällt. "Und vielleicht gibt es Verletzte. Vielleicht wird dort oben Hilfe benötigt..."

Glance nimmt Stones hilfeschendenden Blick auf – der Krieger ist offensichtlich verwirrt. Erst sammelte er Waffen aus den Trümmern ein, und legt die Beute sorgfältig an die Seite, dann stürzt er sich unvermittelt und ohne provoziert worden zu sein auf die beiden Dunkelelfen, gerade als Glance diese ansprechen wollte. Und nun steht er da, und weiß offensichtlich nicht mehr weiter – der junge Mann braucht eine Aufgabe! "Bitte Stone", sagt Glance, "helft Alrik und Lu Ser, die sind offensichtlich noch geschwächt, und bringt sie außerhalb der Burg in Richtung Berg – wer weiß was hier noch alles zusammenfällt, ich habe kein sicheres Gefühl. Vielleicht könnt ihr Rashida und Claw um Unterstützung bitten" Und in einem Nachsatz ergänzt er "Bittet Claw ein Auge Richtung Wald zu haben – diese Ereignisse haben sich bestimmt weithin bemerkbar gemacht, und wer weiß wen das anlockt". Dann wendet Glance sich den von Stone niedergeschlagenen Drow zu, legt deren Waffen

On The Road Again

außer Reichweite, wartet bis sie ansprechbar sind.

Stone geht zu Big Claw, die bei Lu und Alrik ist.

"Glance sagt das ich euch helfen soll aus der Burg zu kommen. Anscheinend hat er Angst dass noch mehr zusammenstürzen wird."

Besorgt betrachtet Stone die Kameraden, Alrik scheint wieder munter zu sein und der Piekser in der Schulter kann nicht ausreichend gewesen sein um den Streuner aufzuhalten.

Aber der Drache, scheint arg mitgenommen zu sein, "Lu, soll ich euch tragen?"

Dann wendet er sich an Big Claw, "Wir müssen gehen, aber was ist mit Rashida und den Zwergen. Rashida war als es dunkel wurde neben mir gewesen aber ich habe sie später nicht mehr sehen können. Sie muss auch geflohen sein, aber wohin?"

Lu schwankt einen kurzen Moment zwischen Stolz und Notwendigkeit. Wieder einmal sind seine Fragen unbeantwortet geblieben. Dann seufzt er tief: "Ich höre auch ein beständiges Grummeln und Knirschen unter uns. Wir sollten hier dringend verschwinden. Ich wäre dir sehr dankbar, Stone, könntest du mir ein wenig helfen. Ich kann kaum über die Trümmer und Spalten schauen, geschweige denn laufen. Achte bitte auf meine rechten Flügel, er scheint gebrochen zu sein." Inständig hofft Lu, dass der kräftige Krieger stark genug ist, um ihn schnell und weit von diesem Ort des Grauens fort bringen zu können.

Ohne weiter zu zögern nimmt Stone den Drachen auf den Rücken, "wenn Du dich an meinem Panzer abstützt und ich deine Arme vorne festhalte, sollte es gehen ohne das Du mich mit deinen Krallen verletzt oder dein Flügel anstößt"

Die Elfin kann die Frage von Stone auch nicht beantworten.

"Ich weiß nicht, wo Rashida und die Zwerge sind. Vielleicht konnten sie sich schon vor die Burgmauern retten. Danke, dass ihr Lu Ser helft."

Sie erhebt sich und geht hinter Stone her. Ihre Sinne sind ganz auf das Burgtor gerichtet. Bis jetzt kann sie keine Gefahr erkennen. Aber die Mauern halten auch einiges ab. Erst wenn sie vor dem Tor ist, können sich ihre Wahrnehmungsfähigkeiten voll entfalten. Und so hofft sie, dass da draußen keine direkte Gefahr herrscht. Auf jeden Fall nimmt sie schon mal ihr Langschwert in die Hand.

Alrik kommt langsam zu sich. Erst, als es tief unter ihm rumpelt, kommt er schnell zu sich. Er spürt die Gefahr, wenngleich er sie noch nicht richtig einordnen kann.

Und langsam kommt sein Gedächtnis zurück ... das war einmal der Turm? Diese Trümmer hier? Was ist aus der Zwergenexpedition geworden. Langsam werden seine Augen feucht, als er daran denkt, dass für die Zwerge eigentlich alles sinnlos gewesen war ... er erinnert sich fast schon wehmütig an das anheimelnde Feuer der Nacht zuvor ... und sein Fluch kommt ihm ins Gedächtnis zurück.

Diese Erinnerung bringt ihn vollends zurück in die Realität. Er setzt sich auf, betastet sich etwas nach Wunden, bemerkt die dicke Staubschicht ringsherum und auf seinen Klamotten, und einige Schürfungen von herumfliegenden Steinchen. Er steht auf, schwankt kurz etwas, und blickt sich um. Er richtet sich wieder auf und bewegt sich ein wenig durch die zerborstenen Schollen und Ruinen, und entdeckt unter einem Bruchstück einen halb verbogenen Zwergenhumpen. "Dich nehme ich mit, um diese Zwerge zu ehren, die hier umgekommen sind." denkt er, und steckt den Humpen ein. Er sieht zerbrochene Reste von Sachen, die beim Einsturz durch den Luftdruck durcheinandergewirbelt worden waren, kann aber nichts entdecken, was er gebrauchen könnte.

Glance bemerkt eine Bewegung hinter dem Rücken des einen Drow und sieht ihn scharf an, worauf der erst mal aufhört an seinen Fesseln zu hantieren. Der andere Drow rührt sich immer noch nicht, aber Glance ist sich nicht sicher, ob er wirklich noch bewusstlos ist, oder sich nur so stellt. Er bleibt jedenfalls wachsam. Er betrachtet die Drow genauer. Dunkelelfen ohne Zweifel, dem ersten, den sie unten trafen ähnlich – ähnlich auch den Dunkelelfen, die er von Lodoss her kennt, jedoch die Augen sind anders, nicht nur der Farbe wegen. Auf Lodoss trifft man sie selten, sie dienen den bösen

On The Road Again

Mächten von Marmo, aber sie bewegen sich dort oft auch tagsüber an der Oberfläche, wenn sie auch lichtscheu sind. Diese hier aber scheinen lichtempfindlicher zu sein, was dafür spricht, dass sie eher in ständigem Dunkel leben. Aus einem Trichter links von Glance taucht plötzlich Bodasen auf. Er zieht sich am Rand hoch, klopft sich den Dreck aus der Robe und hebt dann seinen Stab auf, um sich auf ihn zu stützen. Sein Fuß scheint verstaucht zu sein, da er nur sehr vorsichtig auftritt, ansonsten aber scheint er nur oberflächliche Abschürfungen zu haben. Bodasen sieht sich um und tritt dann zu Glance und den Drows. Glance nickt Bodasen kurz zu, froh dass dieser dem Chaos einigermaßen wohlbehalten entkommen ist, und wendet sich an die Drows, von denen ja zumindest einer offensichtlich wach ist. "Ich bin Glance A'Lot, Sohn von Deedlit, Fürstin der Hochelfen von Lodoss," sagt er, "All dies", er macht eine die zerstörte Burg umfassende Handbewegung, "wäre zu vermeiden gewesen, wenn ihr uns nicht unprovokiert angegriffen hättet. So haben weder Ihr noch wir unsere Ziele erreicht, was immer sie sein mögen". Irritiert bemerkt er aus dem Augenwinkel ein sanftes, rotes Leuchten – Bodasens Stab reagiert auf irgendetwas! – Bodasen und Glance schauen sich kurz in die Augen, und Bodasen schüttelt kaum merklich verneinend, fragend den Kopf. "Wer seid Ihr?", fragt Glance an die Drow gerichtet, "Und was wollt ihr?"

Rashida war sichtlich erschrocken, als der Angriff der Drow anging. "Dunkelheit ist die Waffe der Unterwelt", wurde sie im Tempel gelehrt. Und selbstverständlich lernte sie effektive Zauber, um Dunkelheit zerstreuen zu können. Doch als ihr einfiel, wie Xanlosch auf Magie reagierte, ließ sie von ihrem Vorhaben, die Helligkeit wieder herzustellen, ab.

Die Kriegerin verwandte ihr inneres Auge, welches ihr eine präzise Abbildung der Umgebung anzeigte. Sie sah den Turm, der langsam in sich zusammen sackte. Da sie nicht unter den Trümmern begraben werden wollte, rannte sie vom Turm weg, bahnte sich einen Weg über das verfallene Gemäuer und suchte Schutz auf einem massiven Felsen. Es war nicht nur der Turm eingestürzt, auch mehrere Höhlen und Gänge gaben dem Beben nach. Der Felsen wankte bedenklich. Die Streiterin überlegte schnell, wo sie sich hinflüchten könnte, fand aber in der Eile keine passende Stelle mehr. Mit einem lauten Krachen brach der Felsen in die unter ihm liegenden Höhle ein und schlug bis zur Hälfte in den Steinboden ein. Rashida klammerte sich an den Felsen, glücklicherweise hatte sich der Stein nicht gedreht. Sie war unverletzt geblieben. Langsam richtete sie sich auf und schaute sich um. Außer dem Loch im Boden und der gähnenden Schwärze der weitläufigen Höhle konnte sie nichts sehen, auch eine Möglichkeit, alleine wieder an die Oberfläche zu kommen erschloss sich ihr nicht. "Das war ja wieder mal so klar, dass ich sonst wo hineingerate!", grummelte sie leise. Auch längeres Überlegen bringt die heilige Kämpferin nicht weiter. Sie konzentriert sich und lässt ihren Geist schweifen. Aber durch die Gesteinsschichten kann nichts durchdringen, selbst durch die große Öffnung über ihren Kopf lässt sich nichts erspüren. Resigniert seufzt die Kriegerin auf: "Dann schaue ich mal, wie ich es mir hier gemütlich machen kann." Sie sucht mit ihrem Blick den Felsen ab, und wird fündig. Ein Busch ist mit seinen Wurzeln am Steinblock hängen geblieben, mit etwas Glück kann sie ihn erreichen. Rashida legt sich bäuchlings auf den Stein und streckt sich, um den Strauch zu erreichen. Wie sie ihn gerade mit den Fingerspitzen berühren kann, rutscht ihr Rucksack nach vorne, die Streiterin bekommt Übergewicht und fällt von dem Felsen hinunter. Sie schlägt hart auf dem Boden auf und bleibt bewusstlos liegen.

Stone nähert sich dem Ausgang der kleinen Festung, "Wir werden einen Bogen schlagen müssen, wenn wir nicht gleich auf einstürzendem Fels laufen wollen. Seht da, das große Loch, da ist bestimmt ein großer Fels durchgebrochen. Big Claw, wir sollten ein Stück den Hang hinunter und dann zusehen das wir mit einem größeren Bogen wieder Richtung Berge kommen. Wenn ich Lu trage kann ich aber nicht das Terrain auf Erdspalten absuchen, könnt ihr voran gehen?"

Die Elfin geht an Stone vorbei, direkt auf das große Loch zu und bleibt abrupt stehen. Sie hat etwas gehört.

"Stone, da unten ist jemand. Aber es ist kein Dunkelelf. Ich glaube es ist jemand von uns. Vielleicht Rashida? Wir haben sie doch seit dem Einsturz nicht gesehen. Was, wenn sie aus der Burg geflüchtet und mit dem Felsen in die Tiefe gestürzt ist? Wir brauchen die anderen, alleine können wir nicht

On The Road Again

nachsehen und helfen. Kommt ihr hier zurecht, bis ich Hilfe geholt habe?"
Fragend sieht sie den Krieger an.

Der gefesselte Drow, der den Anschein erweckte, halbwegs wach zu sein, sieht bei näherem Hinsehen ziemlich übel aus. Überall sind seine Ketten blutig und gerade jetzt starrt er Glance mit einem Blick aus seinen halb zugeschwellenen Augen an, der nichts als Verachtung und Hass ausdrückt. Dann bäumt er sich auf, spricht ein einziges Wort in seiner Muttersprache, welches sich sehr nach Schimpfwort anhört und spuckt Glance an. Zumindest versucht er es, aber er liegt zu weit unten, um mehr als einen Stiefel mit dem blutigen Schleim zu erreichen.

Sie hatten ihn nicht geknebelt, welch ein Fehler. Seine Augen färben sich blutig rot und er beginnt zu zittern. Als er nun den Mund leicht zu einem geringschätzigen Lächeln öffnet, dringt ein Schwall Blut über seine Lippen. Glance mit vor Hass geweiteten Augen anstarrend, beginnt der Drow zu zucken und liegt schließlich still, zurückgleitend auf den Boden. Seine Augen verlieren den Fokus, als der letzte Hauch Leben aus ihnen weicht. Die letzte Befriedigung, den verhassten Oberflächenwesen alle Informationen zu verweigern, indem er sich die Zunge abbiss und daran erstickte, war sein.

Glance schüttelt traurig den Kopf. Diesen Mangel an individueller Selbsterhaltung kann er nicht verstehen. Er weiß, dass die Geburtenrate bei den Dunkelelfen weit höher ist als bei den Hochelfen, und dass das Leben im Allgemeinen sowieso, wie auch untereinander, bei den Dunkelelfen geringer geschätzt wird, aber dies...Er sieht nach dem anderen Drow, der sich bis jetzt nicht gerührt hat. Auch er ist dreckig und blutverkrustet, an seinem Kopf bildet sich eine blutunterlaufene Beule, wo Stones Schwertknauf ihn traf. Aber er zeigt keine Reaktion auf das Geschehen um ihn herum, obwohl er offensichtlich noch lebt. Bodasen hatte inzwischen einen Heilzauber auf seinen Fuß wirken lassen, und untersucht nun den Leichnam des selbstmörderischen Drows. Aber mit einem kurzen Blick auf Glance signalisiert er ihm, dass nichts von Bedeutung zu finden ist.

Glance überdenkt die Lage – der erste Drow ist verschwunden (ein schneller Blick zum Brunnen, ja, die Scimitars sind noch da wo Stone sie hinlegte); von den Zwergen ist nichts zu sehen; der Hof ist nunmehr bis auf ihn selbst, Bodasen und dem bewusstlosen Drow von Allen verlassen; die Beben haben zwar aufgehört, aber das Ganze macht ihm noch keinen stabilen Eindruck, die kleinste Erschütterung könnte irgendein labiles Gleichgewicht stören und ungeahnte Konsequenzen haben. Glance ringt mit sich – einerseits hat er allen Grund Dunkelelfen zu hassen, andererseits möchte er mehr über die Hintergründe ihres Auftauchens erfahren. Unschlüssig sieht er auf den Dunkelelf, der immer noch bewegungslos vor ihm liegt.

Stone gibt der Elfin keine Antwort. Vielleicht ist er einfach zu erschöpft. Sie geht noch mal an den Rand dieses riesigen Loches und lauscht. Nichts, kein Geräusch. Sie weiß, dass sie etwas gehört hatte, aber wahrscheinlich war es nur ein Tier, das mit in die Tiefe gestürzt ist. Und dort unten verendet ist. Rashida wird bestimmt in Sicherheit sein. Sie wendet sich wieder an den Krieger: "Anscheinend war es ein Tier, das durch den Sturz schwer verletzt wurde und jetzt tot ist. Ich höre keine Geräusche mehr. Dann bleibe ich bei euch und Lu Ser und warte auf die anderen."

Stone der froh ist das da kein Geräusch mehr ist, antwortet der Elfin, "Gut, es wäre sowieso wahrscheinlich das ihr dort nur einstürzen würdet. Glance hat extra darauf gedrungen das wir so schnell wie möglich hier weg kommen. Und das will ich auch, wir sollten wirklich zusehen dass wir einen Bogen schlagen und dann Richtung Tempel marschieren. Nach der Karte war es nicht mehr weit, die anderen sind bestimmt in der Lage dahin zu finden. Wenn wir einen halben Tagesmarsch davor rasten, werden wir die anderen schon finden können?" Stone wartet darauf was die Elfin zu sagen hat, Lu scheint zu schlafen oder hat sich von all dem abgewandt.

**Die aktuellste Version der Geschichte gibt es auf
<http://www.xanlosch.de/index.php4?fn=romane>.**