

## Ein Rollenspiel aus dem Larian–Studios–Forum.

### Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Schauplatz: Eine idyllische Waldlichtung, umgeben von Tannen und Wacholderbüschen, und hier und da lugt sogar eine Eiche mit ihren noch trockenen Blättern aus dem letzten Jahr zwischen dem dunklen Grün der Nadelgehölze hervor.

Inmitten der Lichtung wuselt eine Schar Zwerge herum, baut Tische und Bänke aus grob gehauenen Holz auf; Krüge, Teller, und bauchige Flaschen mit Bier und dazu so mancher Laib frisches Brot werden auf die Tische gestellt, und tatsächlich dreht sich an einem Spieß über prasselnden Flammen ein ganzer Ochs.

Zu guter Letzt schleppen zwei Zwerge ein großes Blech mit Kuchen heran und wuchten ihn zu den anderen Leckereien auf den Tisch.

Dann verschwinden die Zwerge murmelnd in den Wäldern, und folgen geheimen Pfaden zu ihren unterirdischen Stollen und Schächten.

Nur ein riesenhafter Zwerg, weit größer als ein Oger, bleibt zurück. Sein Bart und sein Haar ist sorgfältig gekämmt, der Bart in der Mitte geteilt und die beiden Hälften an den unteren Enden zusammengeschnürt, so dass man ihn problemlos in den Gürtel stecken oder über die Schulter werfen kann. Auf dem Kopf ruht eine runde Haube aus gehämmertem Metall. Die klischeehaften "Hörner" am Helm fehlen, dafür sind die Kopfseiten und der Nacken durch beweglich angebrachte Metallteile geschützt. Weiterhin trägt der Hüne ein knielanges Kettenhemd, geflochten aus winzigen, matt und dunkel schimmernden Ringen, die zudem noch in wichtigen Bereichen – Brust, Schultern – doppelt gelegt sind und so für maximalen Schutz sorgen. Trotz der kleinen Ringe und der verschwenderischen Flechtart scheint das Hemd nur von geringem Gewicht zu sein.

Die Beine des Hünenzwerger sind dagegen in gschwärztes, dickes Leder gekleidet.

Eine doppelbärtige, wuchtige Streitaxt ist an einem Riemen über den Rücken geworfen, und am breiten, ledernen und schlichten Gürtel baumeln diverse Taschen und Beutel sowie eine bauchige Flasche aus einem ungewöhnlich schimmernden Material.

Alle großen Unternehmen finden ihren Anfang für gewöhnlich in einer Taverne, und dieses Klischee soll hier nicht untergraben werden. Da jedoch keine passende Taverne (im wahrsten Sinne des Wortes) zur Verfügung stand, wurde der Beginn stattdessen ins Freie verlegt. Immerhin ist das dargebotene Mahl wirklich üppig, erst recht, wenn man den legendären Geiz der Zwerge bedenkt.

Nicht weit von dem gedeckten Tisch, am Rande der Lichtung steht eine monströs wirkende Konstruktion aus Metall und Holz. An ihrem vorderen, gerundeten Ende (wenn es tatsächlich vorne ist) ist eine Lampe in die Stirnwand eingelassen, die mit Öl betrieben werden kann. Jeweils rechts und links befindet sich eine Öffnung unbekanntem Zwecks, aus der ein bräunliches Leuchten kommt – die ganze Front wirkt wie die Fratze eines Monsters oder Golems ohne Mund. Der "Kopf" der Konstruktion geht nahtlos in einen kantigen, unförmigen Kasten über, der mit eisernen Beschlägen und mit diversen Haken und Schlaufen versehen ist, die jetzt allesamt mit Seilen, Werkzeugen, Flaschen und allerhand sonstigem Kram behangen sind. Die ganze, an eine gewaltige Lore oder Truhe erinnernde und überaus stabil wirkende Konstruktion wird von insgesamt einem Dutzend starker, beweglicher Metallbeine getragen. Der geschulte Wanderer wird den gesamten Apparat sofort als eine der legendären Zwergenkonstruktionen vom Typ "Trabant 6001" erkennen, ein äußerst robustes und unverwüstliches mechanisches "Maultier".

Nachträglich angebaut und offenbar seitlich wegklappbar wurde eine doppelläufige, gewaltige Armbrust, die durchaus den Anschein erweckt, für Burgbelagerungen zum Zertrümmern der Mauern geeignet zu sein.

Inzwischen hat der Zwerg einige edel geschliffene Flakons auf den gedeckten Tisch gestellt. In diesen Flakons schimmert eine kristallklare Flüssigkeit mit einem sanften, wohltuenden Blau. Daneben, äußerst sorgsam, platziert er zwei Gegenstände: einen gedrehten, schlichten Stab, der offenbar aus Holz ist, und eine merkwürdige Scheibe, die beidseitig über und über voller gnomischer Runen beschrieben ist.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Erstaunlicherweise lässt sich kaum etwas über die Größe der Scheibe sagen – sie könnte riesig groß sein oder auch winzig klein. Mehr noch scheint sich die Größe dem jeweiligen Betrachter anzupassen, so dass Riesen für Zwerge zu Zwergen, Zwerge für Riesen zu Riesen werden, und Zwerge und Riesen für alle anderen Wesen gleiche Größe haben.

Der Zwerg, der unter dem Einfluss des Artefaktes nun gar nicht mehr riesenhaft erscheint (zumindest wenn der Betrachter nicht gerade ein Riese ist), blickt noch einige Male über den improvisierten Tisch, scheint mit dem Ergebnis seiner Betrachtung schließlich zufrieden zu sein und nimmt, das Kommende erwartend, auf einer der hölzernen Bänke Platz...

Plötzlich fängt eine Fichte an bedenklich zu schwanken doch dann rutsch ein ganz in schwarz gekleidete Gestalt den Baumstamm runter und bleibt unten angekommen benommen auf dem Rücken liegen. Die Fichte steht wieder still und grade wie kurz zuvor. Ächzend richtet die Gestalt sich nach einer Weile in sitzende Position auf und betastet sich vorsichtig. Nach einem kurzen leisen Gespräch mit sich selbst fangen plötzlich die Blätter und Nadeln auf dem Waldboden rings um ihn herum an zu rascheln. Dieser Kreis breitet sich recht schnell aus wird aber auch bald leiser und kurze Zeit später ist auch schon nichts mehr zu hören. Mit einigem Ächzen richtet sich die schwarzgekleidete Gestalt auf und macht ein paar schwankende Schritte in Richtung Lichtung. Jetzt kann man sie auch etwas besser erkennen. Schwarze Stiefel, schwarze Hose und eine schwarzes langärmeliges Hemd. Die Gestalt scheint männlichen Geschlechts zu sein und ist ziemlich schlank... um nicht dürr zu sagen. Sonst scheint er nichts bei sich zu tragen. Die Hände und das Gesicht sind unbedeckt und ungewöhnlich bleich, so als ob sie seit Jahren keine Sonne gesehen haben. Das Gesicht wird von langen geraden schwarzen leicht zerzausten Haaren umrahmt, die auf die Schulter und den Rücken fallen. Irgendwie scheint die Gestalt nichts von dem was auf der Lichtung vor sich geht wahrzunehmen und bleibt verwirrt stehen und fährt sich mehrmals mit der rechten Hand über die dunkelblauen Augen.

Dann neigt er den Kopf leicht nach rechts und scheint auf etwas zu lauschen, dreht sich um und geht auf etwas sichereren Beinen wieder von der Lichtung weg in den Wald. Von Zeit zu Zeit bleibt er stehen beugt sich zum Boden und spricht zu etwas das man nicht sehen kann oder hebt irgendwelche Sachen auf, die hier herumliegen. Im Zickzack führt ihn dieser Weg zwischen den Bäumen durch. Nach und nach hebt er diverse Lederbeutelchen, Wasserflasche, Messer, einen schwarzen Hut mit breiter Krempe, ein Langschwert in einer Scheide, schwarze Handschuhe, einen knorrigten alten Wanderstock, einen schwarzen Umhang und eine zusammengerollte Decke auf.

Mehr oder weniger vollständig ausgerüstet blickt er sich in der Gegend um und scheint jetzt erst des Feuers auf der Lichtung gewahr zu werden. Nach einem nochmaligen rundum Blick und einem Schulterzucken geht er auf die Lichtung zu. Andere Wege scheint es hier ja nicht zu geben.

Die Neugierde trieb Alrik zu der \_Lichtung.

Er hatte das Essen gerochen, war dem Geruch gefolgt, und hatte daraufhin eine Lichtung gesehen, von der Zwerge irgendwohin verschwanden.

Ein ... Zwerg ... ist zurückgeblieben.

Dieser Zwerg macht irgendetwas mit einem seltsam aussehenden Artefakt. Als Alrik dabei zuschaut, wird ihm ganz plötzlich schummrig vor den Augen, und alles verschwimmt zu einem unklaren Farbgemisch. Er muß sich abstützen, während er schwindelig zu Boden geht. Seine Augen tränen leicht.

Um diesen "verwaschenen" Sinneseindruck von sich abzuschütteln, schließt Alrik seine Augen, und schüttelt den Kopf. Er tut dies mehr instinktiv.

Als er wieder hinschaut, ist er überrascht und zugleich befriedigt: Da war ein Zwerg, wie er im Bilderbuche stand!

*"Nun gut,"* denkt sich Alrik, *"mit einem Zwerg werde ich sicherlich gut auskommen können. Ich werde ihn*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*einmal fragen, was das Ganze hier so eigentlich soll."*

Vor ihrem Lieblingsberg beobachtet eine Riesin die Vorbereitungen auf dem Lichtung.... Festliche Gelage fand sie schon immer besser als wüste Prügeleien.

Wie es scheint, haben die Zwerge ein sofort ein Festgelage spendiert, als bekannt wurde, daß einer aus ihrer Mitte sich zu einer gefährlichen Expedition aufmachte. Nun ja, so eine Expedition ist bestimmt unheimlich interessant. Wie wird dieser Wunderbaum wohl aussehen? Neugierig wie sie nun mal war beschließt die Riesin, sich der Gruppe anzuschließen zumal das Artefakt, wie es scheint, bewirkt, das sie auch als Riese sich einer Gruppen von Menschen Zwergen und vielleicht Elfen anschließen kann.

Was braucht man wohl auf so einer Reise? Zunächst erst mal feste Lederbekleidung, gute Stiefel, einen Rucksack mit ausreichend Marschverpflegung, einige Heiltränke, Feuerzeug, einen Suppentopf, ein langes Seil. Eine Waffe? Wozu braucht eine Riese eine Waffe, allerdings wenn das Artefakt eine Verkleinerung bewirkt, ist ein dicker Eichenholzknüppel bestimmt nicht verkehrt, notfalls kann man damit Feuer machen!

Die Riesin packt die Sachen ein und macht sich auf den Weg zur Lichtung um Nachzufragen, ob noch ein Platz bei der Expedition frei ist. Beim Betreten der Lichtung verschwimmt plötzlich alles um sie herum und die Welt hatte auf einmal eine andere Perspektive. Die Bäume sind alle viel größer als vorher.... Staunend bewundert die Riesin die neuen Ansichten.

Nach einem erneuten kurzen Selbstgespräch tritt die schwarzgekleidete Gestalt auf den Zwerg zu.

*"Hallo, ich bin Tutamun. Ich habe mich – äh – verlaufen. Und ich wollte fragen, wie man den am besten aus dem Wald wieder rauskommt."* Nach einer kurzen Unterbrechung in der er zu lauschen scheint fährt er fort.

*"Ja ja schon gut. Und ich habe lange nichts mehr gegessen."* Blickt auf den Ochsen. *"Besteht die Möglichkeit das wir hier etwas zu essen bekommen?"* Und nach einem kritischen Blick auf den Zwerg: *"Ich kann auch zahlen."*

Hinter einem Gebüsch hört man ein leichtes Flattern und wenig später erscheint ein kleines und, nach dem Ausehen zu muten, weibliches Geschöpf. Das Geschöpf hat eine blasse Haut, blaugraue Augen und ist nur leicht bekleidet. Dunkelblau und zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden sind die Haare. Das Auffälligste an diesem Wesen sind aber die 4 grünen Schmetterlingflügel, die aus ihrem Rücken wachsen. Auf dem Gesicht der jungen Fee zeichnet sich zuerst ein überraschter Ausdruck ab. Nach einigen Sekunden wandelt sich dieser Ausdruck in einen verächtlichen und sie stemmt dazu demonstrativ die Arme in die Hüfte. *"Was ist denn hier passiert"* hört man sie murmeln *"Vor ein paar Tagen gab es hier doch noch keine Lichtung, geschweige so eine komische Konstruktion oder habe ich mich mal wieder verflogen?"* Sie schwenkt ihren Blick von der Zwergenkonstruktion ab, richtet ihn auf den Boden und grübelt. *"Ich hätte wohl doch statt nach rechts nach links fliegen müssen..."*

Dann entdeckt sie das Festmahl und fliegt darauf zu, um sich was zu stibitzen, als ihr plötzlich schwindelig wird. Auf einmal war alles um sie herum geschrumpft oder war sie gewachsen? Wie auch immer, unter diesen Umständen kann sie sich natürlich nicht mehr so einfach was von den Leckereien nehmen.

Sie schwebt sanft auf den Boden und geht zu den Anwesenden. Da sie Menschen schon lange beobachtete und daher weiß, wie sie sich zu besonderen Anlässen benehmen, macht sie einen Knicks und spricht höflich aber mit einem ungewöhnlichen Akzent *"Ich bin die Fee Rei. Hier gibt es soviel gutes zu essen. Darf ich mich zu euch gesellen?"*

Ein Zwerg, eine Fee, eine Riesin und ein.. äh... eine dunkel gekleidete Gestalt.

*"Hm,"* denkt sich Alrik, *"das scheint ja lustig zu werden, so viele verschiedene Charaktere!"*

Der Zwerg bietet der Fee galant einen Platz auf den Holzbänken an. Dann heißt er mit einer Geste auch den schwarzgekleideten Ankömmling willkommen und wendet sich zuerst ihm zu.

*"Nun, Tutamun, ich habe bereits von Euch gehört. Mich selbst nennt man Buad, Sohn des Daub. Es heißt zwar, Ihr seid ein Untoter, doch scheint Ihr mir geradezu von Leben zu wimmeln! Selbstverständlich kann ich euch den Weg aus diesem Walde herausweisen. Aber es ist ein besonderer Wald, und es wird eine Weile*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*dauern – am besten und sichersten", bei den letzten Worten stockt der Zwerg für einen Moment und räuspert sich, bevor er fortfährt, "...seid Ihr, wenn Ihr mich mir anschließt. Ich kann euch sozusagen den kürzesten Weg..." erneutes kurzes Zögern, "...hier heraus zeigen...*

*Doch der Weg ist lang und beschwerlich, Ihr habt Euch wahrhaftig verirrt – nehmt doch Platz und stärkt euch vorher ein wenig! Das Mahl und Getränke ist... ist..."*

Diesmal scheint der Zwerg erhebliche Probleme zu haben, weiterzureden. Er läuft puterrot an, und mit häßlichem Knirschen zermahlen die Zähne alle Worte, die hier eigentlich kommen sollten. Schließlich jedoch spuckt er noch ein weiteres Wort aus, wie ein giftiger Fremdkörper entweicht er der rauen Zwergenkehle, pfeift förmlich zwischen den zusammengebissenen Zähnen hindurch:

*"...kostenlos..."*

Offenbar sehr angestrengt von diesem Wort, wendet er sich erneut der Fee zu:

*"Das gilt natürlich auch für Euch – eine Begleiterin wie Ihr wäre mir sehr willkommen... Doch gestattet, dass ich mich zuerst um die knüppelbewehrte Dame dort kümmere, die offenbar leichte Wahrnehmungsschwächen hat... Tjaja, so ein gnomisches Artefakt kann schon für leichte Schwindelanfälle sorgen – mir wird auch immer noch schwindelig, wenn ich mich daran erinnere, was ich den Gnomen dafür zahlen mußte"*

Die Riesin hat sich inzwischen etwas von dem Schock erholt und setzt sich auch mit zu den anderen an den Tisch. Bewundernd betrachtet sie die verschiedenen Gestalten. Vor allem die Fee hat es ihr angetan.

*"Ich wußte gar nicht, dass es solche Wesen gibt. Es ist eine sehr interessante Erfahrung die Welt mal aus einer anderen Perspektive zu betrachten!"*

Bei dem Wort "kostenlos" spitzt Alrik die Ohren. *"Wie war das? Ein Zwerg, der etwas kostenlos abgibt? Ein Weltwunder!"*

*DEN Zwerg will ich kennenlernen!"*

Die versteckt auf einem Baum sitzende Elfe wäre fast vor Lachen vom Baum gefallen, als der Zwerg vorgab, er würde sich im Wald auskennen. Aber zum Glück ist ihre Selbstbeherrschung groß genug. Schließlich muß sie über die dunklen Pläne des Zwerges Näheres erfahren, um größeres Unheil zu verhindern.

Erst war sie nur durch die magische Ausstrahlung des Amulettes angelockt worden, und dann trampelten auch noch etliche Zwerge durch das Unterholz. Gut, ein Mensch würde das vielleicht nicht als "Trampeln" bezeichnen, aber für die auf die Natur abgestimmten Elfensinne war es nun so. Inzwischen deutet sich ja ab, daß dieses Unternehmen, sollte es wirklich erfolgreich sein, die Welt in den Grundfesten erschüttern würde. Leider verwirrt das Amulett die magische Sphäre so, daß sie erst einmal nicht andere ihres Volkes um Hilfe ersuchen kann, dazu müßte erst einmal ein Schirm geschaffen, oder noch besser, das Amulett zerstört werden. Inzwischen kommen ja immer mehr Wesen auf die Lichtung, damit wird ein Verhindern dieses Unternehmens immer schwieriger.

Aber erst ist weiteres Lauschen angesagt, ohne magische Unterstützung, um nicht aufzufallen. Aber das ist bei diesen Twels ja nicht weiter schwierig.

Die Erinnerung an die unverschämten Forderungen der Gnome für ihr Artefakt hatten und den eigenen zusammengeschrumpften Goldberg hatten den Zwerg einen Teil seiner guten Laune gekostet. Griesgrämig und ganz und gar nicht mehr galant greift er sich einige der auf dem Tisch stehenden Tonkrüge und stapft mit ihnen zu dem in der Nähe stehenden Bierfass, um sie zu füllen und seinen Kummer über das nun im Besitz der Gnome befindliche schöne Gold in kühlem Zwergenbier zu ertränken, nachdem er zuvor seinen Gästen halbgefüllte Krüge auf den Tisch geknallt hätte...

Neugierig nimmt die Fee einen Schluck aus dem vor ihr abgestellten Krug. Angeekelt stellt sie den Krug aber sofort wieder auf den Tisch. Dann spricht sie zu Buad:

*"Eine Begleiterin? Nun, wohin soll denn die Reise gehen?"*

Bevor der Zwerg darauf antworten kann, wendet sich die Fee zu Alix.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Auch für mich ist diese Perspektive ungewohnt. Es ist alles so klein."*

Tut grübelt leise vor sich hin: *"Buad? – Buad – hmm – diesen Namen habe ich doch schon irgendwoher gehört. Ich denke ich setze mich erstmal hin und stärke mich. Wird mir schon noch einfallen."* Er setzt sich und fängt zu essen und trinken an, murmelt aber weiterhin leise vor sich hin. *"Wenn nicht dieser dumme Baum gewesen wäre hätte ich jetzt einen klaren Kopf und würde nicht in diesem Wald hier festsitzen. Soll ich diesem Zwerg – wie war nochmal sein Name? – wirklich trauen? Er will mir einfach so helfen aus dem Wald rauszukommen – und er bietet mir das hier alles KOSTENLOS an?"* In diesem Moment läuft Tut vor Schreck grün an und spuckt den letzten Bissen wieder aus. *"Kostenlos! Ich hätte sofort hellhörig werden sollen. Argh! Mein Kopf! Ich warte mal lieber, ob die anderen das Essen überleben. Der Zwerg – Buad heisst er glaub ich? – hat bestimmt etwas vor, wenn er das hier kostenlos anbietet."* Jetzt zieht Tut seinen Hut etwas tiefer und beobachtet die anderen erstmal und tut so als ob er ein kleines Nickerchen halten würde.

*"Sei vorsichtig kleine Fee mit den zwergischen Getränken"* Die Riesin holt eine Flasche mit Honigwein aus ihrem Rucksack, nimmt zwei leere Becher und füllt sie für sich und die Fee. *"Trink lieber das hier, das ist harmloser!"*

Nach einigen weiteren mißmutig hinuntergestürzten Bierkrügen, und nach einer lustlosen, nichtsdestotrotz reichlichen Bewirtung der Versammelten, steht der Zwerg schließlich auf und räuspert sich. *"So, das hier soll ja kein ausuferndes Gelage werden, und keine lustige Feier. Ich brauche keine krakelenden, sich um gebratene Ochsenkeulen keilenden und Bier und..."* kurzes Zögern, und dann mit sichtlicher Überwindung gesprochen, *"...Honigwein trinkenden Gesellen. Es gibt ja einen Grund für diese Zusammenkunft. Schließlich führt uns ein höherer Zweck zum Baum alles Seins, als Yggdrasil bekannt, um Nidhögg ein kleines Stück Wurzel zu entreißen und einige Tropfen aus dem Urdbrunnen abzufüllen – und mit Hilfe dieser Zutaten eine ganz neue, einzigartige Hautcreme zu entwerfen! Zuallererst jedoch möchte ich einem jedem von euch einen dieser Flakons überreichen. Ich habe sie in meinem Labor gebraut – und keine Sorge, Tee ist KEIN Bestandteil dieser Tränke. Vielmehr handelt es sich um eine Art Heiltrank. Leider ist es mir bis jetzt nicht gelungen, einen augenblicklich wirkenden Heiltrank zu erzeugen. Dazu wäre wohl Magie nötig. Doch diese Tränke hier sind in der Lage, die Wirkung einer tödlichen Wunde aufzuhalten, sofern sie nicht augenblicklich zum Tode führt. Ich habe zwar keine Ahnung, wie diese Tränke auf Tutamun wirken würden. Aber wenigstens seinen Maden sollten sie ja gut bekommen..."*

Etwas skeptisch nimmt die Riesin, das Flakon entgegen und steckt es in eine Seitentasche ihres Rucksack's. Die Gerüchte die sie über das Labor von Buad gehört hat, tragen nicht gerade dazu bei Vertrauen in die Essenz zu gewinnen, aber falls nichts mehr hilft kann man notfalls auch Gift trinken!

Ein Schock durchfährt die Elfe. *"Yggdrasil! Den heiligen Baum wollen diese Kreaturen schänden! Und das für eine banale Hautcreme! Schon schlimm genug, dass Nidhögg immer daran herumnagt, aber wenn diese Truppe Erfolg haben sollte, und der Neiddrache merkt es, wer weiß, was er dann in seiner Raserei anstellen wird. Dem muß Einhalt geboten werden."*

Sie beginnt einen Spruch zu weben, der die Pflanzen des Waldes gegen diese Gemeinschaft aufbringen würde. Baumwurzeln werden sie zum Stolpern bringen, Äste und Ranken sie festhalten, Pilze sich in ihre Vorräten ausbreiten... so hofft sie Zeit zu gewinnen, um weitere Schritte planen zu können.

Die Fee probiert, vom Zwergengerränk misstrauisch geworden, einen Schluck Honigwein. *"Ah das schmeckt schon viel besser, habt Dank"*, bevor sie sich zum Zwerg wendet. *"Euer Vorhaben hört sich abwechslungsreich an, nun denn, ich werde mitkommen"*. Demonstrativ dazu steckt sie das Flakon in die Brusttasche und murmelt *"Hoffentlich schmeckt das besser, als dieses Zwergengebräu"*

Während Tut lauschend da sitzt und ein wenig döst scheinen die Stimmen und Namen wieder zusammenzugehören. Er erinnert sich warum er auf diese Lichtung gekommen ist. Da werden ihm auch wieder tausende Stimmen bewusst, die ihn anflehen doch endlich etwas mehr von dem vorzüglichen Ochsen

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

zu essen damit sie nicht verhungern müssen.

Doch bevor er diesem Wunsch nachkommt holt er sich erstmal ein Flakon von Buad und steckt es ein.

*"Danke Buad, das wird meinen Maden bestimmt helfen... und sie können dann mir helfen... Ein Geben und ein Nehmen. Wenn es ihnen gut geht, geht es auch mir gut."*

Danach geht er schnurstracks auf den Ochsen zu und schneidet sich mit einem Dolch mehrer grosse Stücke herunter, die er gierig und fast ohne zu kauen verschlingt. Einige Stücke wandern in einen Beutel nachdem er sie mit seltsamen Worten in einer den meisten fremden Sprache bedacht hat. Und um neugierigen Fragen vorzubeugen fügt er hinzu:

*"Dieser alte Spruch macht Fleisch für lange Zeit haltbar... für sehr lange Zeit! Mal sehen ob die Hautcreme ähnliche Eigenschaften aufweisen wird. Wann brechen wir auf?"*

Bei dieser direkten Frage beginnt der Zwerg zu schwitzen und sehr verlegen dreinzuschauen.

*"Tja, ja, ähem, also... das Problem mit dem Aufbruch ist, dass niemand weiß wo der Weg beginnt... Es heißt zwar, dass Yggdrasil die Mitte ist, und ihre Zweige in alle Sphären und Ebenen hineinreichen. Eigentlich dürfte es daher kein Problem sein, auf einem der Zweige bis zum Hauptstamm zu klettern und an ihm einfach herunterzusteigen... natürlich ist das nur eine Metapher, nein, ihr braucht euch nicht gleich empören..."*

Ich weiß allerdings nicht, wo einer der Äste herumhängt... dazu kommt noch, dass einige weise Männer behaupten, man müßte zuvor die Elemente überwinden. Nun, mit den Elementen kann ich ich auseinandersetzen, wir Zwerge sind tief verbunden zu ihnen, und selbst das Wasser haben wir gemeistert... wo sonst sind Stollen und Schächte selbst tief unter dem Wasserspiegel trockengelegt durch unserer vollkommenen Wasserkunst... ähem...

Aber die Rede war von einem mir unbekanntem fünften Element. Ein Element, dass angeblich den verwegenen Krieger in einen erbärmlichen Feigling verwandeln, und die Magie des mächtigsten Magiers kläglich verpuffen lassen kann... Solch ein Element ist mir ganz und gar unbekannt, mit solch einem Element kann ich nicht umgehen..."

Bekümmert senkt der Zwerg den Kopf, während seine Hände einen der Krüge auf dem Tisch greifen, um einen tiefen Schluck zu nehmen. Dummerweise handelt es sich um einen der mit Honigwein gefüllten Gefäße.

In einem einzigen Zug leert der Zwerg den Krug und setzt ihn wieder ab. Dann erstarrt er, die Augen werden groß und treten weit aus den Höhlen, alle Barthaare sträuben sich und er läuft puterrot an. Entsetzt führt er beide Hände zum Hals, atmet rasselnd und flach, und dann scheint er förmlich zu explodieren...

Wie ein Wilder tobt der Zwerg auf der Lichtung herum, immerzu ausspeiend, zertrümmert einige Holzbänke, wird von schmerzhaften Krämpfen geschüttelt und bleibt schliesslich wie festgewurzelt stehen. Dann, langsam, zeitlupengleich, sinkt der Zwergkörper steif wie ein Brett besinnungslos zu Boden...

*"Hm,"* denkt sich Alrik, *"dem fehlt bestimmt eine Portion Zwergenschnaps. Leider habe ich keinen dabei. Ob da Tee drin war...?"*

Alrik beginnt, mit einem Tuch dem Zwergen frische Luft zuzufächeln.

*"Ein Weg, der aus der Mitte entspringt, die niemand kennt...?"*

*"Hm... ich kannte mal eine Streunerin, die hieß Loolaa oder Leeloo oder so ähnlich... Wer weiß, wo die sich gerade befindet..."*

Tutamun bemerkte: *"Ich habe mal von einem fünften Element als 'die perfekte Frau' gehört... das würde ich aber ins Reich der Mythen und Legenden verweisen. Die perfekte Frau gibt es nicht. Und ansonsten wenn wir*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*Probleme haben den Weg zu finden, dann schicke ich einfach ein paar tausend Maden zum auskundschaften los. Sie sollten nur wissen nach was sie suchen müssen..."*

Er blickt verärgert auf den bewusstlosen Zwerg.

*"Weiss jemand von Euch nach was wir genau suchen? Dann könnten wir schonmal mit der Suche anfangen, während Buad hier seinen Vollrausch ausschläft. Ich dachte immer, das Zwerg Alkohol besonders gut vertragen... dieses Exemplar scheint aber eine Ausnahme zu sein."*

Die Riesin lacht: *"Wie es scheint war dem Zwerg mein Wein zu dünn! Da können wir gleich mal das Flakon testen."* Sie nimmt ihr Flakon und schüttet dem Zwerg einige Tropfen daraus auf die Lippen.

*"Was den Götterbaum betrifft, Götter sind doch immer irgendwo oben, im Asgard, vielleicht sollten wir erst mal auf einen hohen Berg steigen und nach ihnen Ausschau halten. Wenn wir sie gefunden haben fragen wir sie einfach nach dem Baum!"*

Dann fügt sie hinzu: *"Irgendwo soll es auch ein Orakel namens "Google" geben. Das kann man alles Fragen und man bekommt viele Antworten!"*

*"Das muß aber ein seltsames Orakel sein, das einen soo seltsamen Namen trägt, der sich so ähnlich anhört wie ein Kuchen, nur ohne "hupf"..."* denkt sich der Streuner.

*"Also wenn das Wundermittel nicht bald wirkt und der Zwerg aufwacht, laufe ich zum Fluß hole einen Eimer Wasser und schütte ihn über den Zwerg"* bemerkt die Riesin mit einem Blick auf den immer noch liegenden Buad.

Sichtlich mühsam hebt der Zwerg ein Augenlid, nur um es kurz darauf wieder zu schließen. Fast scheint es, als hätte sich sein Bewusstsein erneut verdrückt – aber die Drohung des Wassereimers (und wohl auch das Gerede von einem perfekten weiblichen fünften Element) erweisen sich als wesentlich stärker als der entsetzliche "Wein", der selbst Elfen und anderen Spitzohren zu dünn sein dürfte...

Hustend und spuckend setzt sich der Zwerg auf, leckt sich über die Lippen und entdeckt den leeren Flakon.

*"Uh, oh... Nun, ich wusste gar nicht, dass diese Tränke auch auf solche Verletzungen anwendbar sind... vielleicht sollte ich mir das Rezept patentieren lassen – sicher ann man damit eine Menge Geld verdienen!"*

Schließlich jedoch, einige unverständliche Grummeleien später, scheint der Zwerg vollkommen wiederhergestellt zu sein.

*"Das mit den Maden als Kundschafter ist sicher eine gute Idee. Ob man die Götter von einem Berg sehen kann, wage ich zwar zu bezweifeln... Aber bei Göttern kann man nie wissen... Also sollte man auch diesem Gedanken nachgehen. Ich persönlich würde es zwar bevorzugen, irgendwo unter der Erde nach dem Baum zu suchen... Aber dummerweise gibt es in dieser Gegend weder eine mir bekannte Höhle noch einen Schacht oder Stollen..."*

*Hm... wenn wir einen Schacht abteufen könnte ich auch den Gesteinsschichten folgen, oder wenigstens ihren Verlauf..."*

Für einen Moment hält der Zwerg inne.

*"Ich kenne einen guten Platz zum Graben!"*

*"Also bevor wir zu graben anfangen... hmm... das Graben dürfte meinen Maden zwar auch gefallen... aber egal... Also, nach was können wir suchen. Bitte eine möglichst einfache Beschreibung, damit es auch wirklich alle meine Maden verstehen."*

*"Äh, Hallo, Zwerg, wie war nochmal dein Name?"* fragte Alrik. *"Und weshalb hast du da jetzt so lange auf dem Boden gelegen?"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Vielleicht hat er gehorcht, ob er den Baum wachsen hört!"* antwortet die Riesin. *"Also ich bin gegen Grabungsarbeiten, wie lange soll denn das dauern? Nördlich von hier, im Moor, wohnt eine alte weise Frau, vielleicht könnten wir die mal nach einer Idee fragen! Gerüchteweise soll sie schon fast 500 Jahre alt sein."*

*"Ist sie nicht zufällig klein und grün und bildet Jedi aus?"* fragte Alrik mit einem Grinsen.

*"Nein, sie ist alt und runzlig und wohnt in einer Hütte auf einem Hühnerbein!"* antwortete die Riesin.

Bei der Erwähnung der alten Hexe runzelt der Zwerg die Stirn.

*"Ich habe von dieser Frau gehört. Baba Yugà oder so ähnlich war ihr Name. Allerdings sagt man, dass sie ihren Rat niemals umsonst gibt. Ähem... und jene, die ihn suchten, bereit, dafür zu zahlen, seien niemals mehr gesehen worden."*

Für einen Moment hält der Zwerg inne und fährt dann flüsternd fort:

*"Manche behaupten, sie würde für ihren Rat jene verschlingen, die ihren Rat suchen..."*

Wieder in normalem Tonfall und mit einem verschmitzten Grinsen...

*"Allerdings soll sie wirklich seeeehr weise sein. Und alte Frauen, die bekanntlich ja so eine Art Hexen sind, sollen ja unglaublich gerne Tee trinken..."*

Mit diesen Worten packt der Zwerg das Amulett und seine sonstigen Gegenstände flugs zusammen, wendet sich zu seinem Trabanten um, klatscht kurz in die Hände und stapft, dicht gefolgt von der knirschend und knackenden mechanischen Zwergenkonstruktion, los. Nach nur wenigen Schritten jedoch bleibt er abrupt stehen, so daß der stumpfsinnig trampelnde Trabant von hinten aufläuft. Nach einem kurzen Durcheinander, bei dem vor allem Verwünschungen eine wesentliche Rolle spielen, wendet sich der Zwerg an die Riesin.

*"In welcher Richtung, sagtest Du, war der Sumpf nochmal?"*

Alrik betrachtet Stirnrunzelnd diese mechanische Konstruktion...

*"Nördlich von hier"* antwortete die Riesin. *"So zirka 10 Meilen entfernt."*

Wobei das Entfernungs schätzen nicht überbewertet werden soll, wie lang ist eine Riesenmeile?

*"Gleich nach dem Waldrand beginnt der Sumpf. Es führt ein Weg hindurch, der in die Berge führt. Die weise Frau wohnt auf einer Insel mitten im Sumpf. Der Weg soll ganz in ihrer Nähe vorbeiführen. Ich habe noch einige frische Brote, etwas Wein und ein Glas Honig bei mir, falls die Dame keinen Tee trinkt. Wir könnten ihr ja auch anbieten, auf dem Rückweg vorbeizukommen und ihr etwas mitzubringen!"*

**"DAS DING KANN SICH JA BEWEGEN!"** Die Fee tritt näher an die Konstruktion und betrachtet sie von allen Seiten. Dabei schüttelt sie den Kopf und sie verschafft sich wieder einen gewissen Respektabstand. Dann schaut sie sich nochmal den Flakon an. *"Und ihr seid euch sicher, dass dies wirklich ungefährlich ist, werter Zwerg?"*

*"Ganz und gar ungefährlich! Nicht alles, was aus meinem Labor stammt, ist für andere ungenießbar!"* knurrt der Zwerg, sichtlich gereizt von dem offenbarten Mißtrauen.

*"Aber anstatt hier herumzustehen und meinen Trabant anzustarren und meine Tränke schlecht zu machen, sollten wir lieber loslaufen! Die zehn Meilen können wir noch vor Mittag geschafft haben – und ich will auf keinen Fall bei Einbruch der Dämmerung in diesem Sumpf sein! Schlimm genug, da ein Sumpf ja bekanntlich aus ziemlich viel Wasser besteht..."*

Mit diesen Worten stapft der Zwerg in den Wald hinein, erneut dicht gefolgt von der mechanischen Konstruktion, und entschwindet den Blicken.



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Durch die Entfernung des Einflussbereiches des gnomischen Amuletts gehen einige hölzerne Stühle unter der plötzlich wieder ziemlich riesenhaften Alix zu Bruch, während die kleine Fee feststellt, dass der Flakon in ihrer Hand doch recht groß ist – beinahe so groß wie sie selbst – und in dieser Größe auch eine ganze Menge wiegt. Und er wächst noch immer...

Aus dem Wald ertönt kurz darauf das Scheppern und Klirren, gefolgt von Flüchen und Vewünschungen, was auf einen erneuten "Auflaufunfall" hinweist.

Sekunden später taucht der Zwerg samt seiner stoisch dahintrottenden Konstruktion wieder am Waldrand auf, blickt die, nun wieder "geschrumpfte", sich aus einem Berg aus Holztrümmern aufrappelnde "Riesin" kurz an und sagt dann:

*"Norden ist da drüben, stimmt's?"*

Ohne die Antwort abzuwarten stapft er quer über die Lichtung in den gegenüberliegenden Waldrand hinein und ruft:

*"Kommt ihr nun oder was?"*

*"Ist ja schon gut! Ich komme"* ruft die Riesin. Schnappt sich ihren Rucksack, packt schnell noch die restlichen Lebensmittel hinein und läuft dem Zwerg hinterher.

Derweil hört man aus dem Wald heraus das Krachen und Bersten von Ästen und splitterndem Holz und das Geschimpfe von Buad, der die Menge der herumstehenden Bäume lauthals verflucht und die Götter und insbesondere den Wald fragt, warum man nicht unter der Erde durch den Wald gehen könnte...

Während Alrik um sein Leben rennt, ständig splitternden, umherfliegenden Holzstücken ausweichend, versucht er, so schnell wie möglich noch einige essbare Dinge von der Tafel mitzunehmen...

Alix fragt sich inzwischen besorgt, wie weit Buad mit seinem Gefährt kommen will, wenn es ständig an irgendwelchen Büschen hängenbleibt. Im Sumpf gibt es nur einen schmalen Holzbohlenweg, der zudem lange nicht benutzt wurde.

*"Zumindest ist es einfach dem Zwerg zu folgen, man braucht kein Spurenleser zu sein, um eine solche Spur der Verwüstung zu sehen."*

Aufgeschreckt durch den Höllenlärm, den der Zwergentrabant bei seiner Wegbereitung und der Zwerg mit seinen lautstark vorgebrachten Verwünschungen verursacht, bricht ein Rudel völlig verängstigter Wildschweine durch das Unterholz. Blind vor Panik stürmen sie als braunschwarze Fellfront direkt auf Alrik zu, der noch immer versucht, sich alle möglichen Taschen mit Fleisch und Brot vollzustopfen...

Verwundert über den plötzlichen Lärm hinter sich, dreht sich Alix um und bemerkt die heranstürmenden Wildschweine. Sie rennt zurück und wirft den Tisch um, so dass die Wildschweine gegen die Tischplatte rennen und zunächst in einem Gewirr von Speiseresten, zerbrechenden Gläsern und der Tischdecke gefangen sind.

Vom Flakon fast erschlagen, lässt die Fee das Fläschen los und fliegt hoch, bis sie über die Bäume schauen kann. Selbst hier oben kann man den Lärm des Zwerges und seiner Maschine hören und das darauffolgende Quietschen der Wildschweine. Zwar erkennt sie, dass sich Alrik in Gefahr befindet, aber sie sieht auch die Riesin, die wirklich sehr sehr groß ist und für eine Fee noch viel größer und denkt sich *"Die Wildschweine müssen verrückt sein, sich mit so einer großen Gestalt anzulegen... andererseits erwartet sie im Wald den Zwerg mit seiner Maschine."*

Nichtsnahnend von all dem Tohuwabohu auf der Lichtung bahnt sich Buad samt seinem unermüdlichen Trabant weiterhin einen Weg durch das dichte Unterholz und ist inzwischen schon ein gutes Stück in den Wald eingedrungen. Inzwischen kommt der Trabant mit den vielen herumlungernenden Bäumen besser zurecht und kann ihnen in zwischen sogar ausweichen, wenn sie zu dick sind um sie einfach niederzutreten... Dadurch

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

wird der Lärmpegel allmählich gesenkt, was aber kaum jemand mitbekommen wird, da die in ihrer Beweglichkeit stark eingeschränkten Wildschweine auf der Lichtung mehr Lärm machen, als Zwerg und Trabant zusammen.

Plötzlich heben sich ein paar Baumwurzeln und schieben sich dem Trabanten zwischen die Beine, während ein Netz aus Schlingpflanzen von oben auf den Zwerg herabfällt. Ein anderer Baum fängt langsam an, sich zu neigen, und droht, auf die langsam nachfolgende Gruppe herabzufallen.

Dem Einfluß des magischen Amuletts entkommen und inzwischen auf ihre normale Größe angewachsen, sind die Wildschweine für die Riesin keine Gefahr mehr. Sie zieht ihre Lederjacke aus, wirft sie über Tisch und Wildschweine und wickelt alles darin ein, vorsichtig darauf bedacht, Alrik, die Fee und andere Mitstreiter nicht mit einzuwickeln. Dann stampft sie in südliche Richtung und schüttet den Inhalt der Jacke in ein kleines Waldtal, weitab von jeglicher Zivilisation.

Die Wildschweine wickeln sich aus der Tischdecke und rennen verstört in alle Himmelsrichtungen davon. Die Riesin packt die Reste des Tisches und der Tischdecke zusammen und läuft zu ihrer Hütte, um sie dort auf den Feuerholzhaufen zu werfen.

Dann schnappt sie sich eine neue Jacke, die alte ist nach dem Wildschweintransport etwas pflegebedürftig, und läuft zur Lichtung zurück.

Gerade noch rechtzeitig, bemerkt sie den umfallenden Baum! Packt ihn und dreht ihn in die andere Richtung, so daß die Gefahr für die Gruppe erst mal gebannt ist.

Dann bewegt sich Alix vorsichtig in Richtung Buad und wartet auf die Verkleinerung durch das Amulett.

Inzwischen ist es dem fluchenden und krakelenden Zwerg gelungen, sich unter Zuhilfenahme seiner Axt aus den heimtückischen Schlingpflanzen zu befreien.

*"Ich hasse Wälder! ICH! HASSE! WÄLDER!"*

Mit einigen gut gezielten Hieben befreit er seinen treuen Trabant aus dem gemeingefährlichen Wurzelwerk. Leider war die Konstruktion ins Stolpern gekommen und zur Seite umgekippt.

Leise grummelnd richtet der Zwerg den Trabant wieder auf und packt die herausgefallenen Gegenstände wieder ein.

*"Warum müssen wir auch mitten durch den Wald latschen! Und während ihr hinten herumalbert und euch amüsiert, werde ich hier von irgendwelchen... Pflanzendingsbumsen attackiert! Immer auf die Kleinen!"*

Wesentlich vorsichtiger und mißtrauisch die Bäume beäugend, die Axt in den Händen, schreitet der Zwerg tiefer in den Wald hinein. Dem Trabant ist das Geschehene offenbar herzlich egal, und gelassen und nachwievor lärmend folgt er seinem Herren nach.

Die Riesin, inzwischen wieder im Bann des Amulettes, folgt lächelnd dem fluchenden Zwerg.

Ächzend und stöhnend richtet sich Alrik auf.

Von seinem Kopf tropft Bier, sein Wams ist bekleckert mit Ketchup und Himbeersoße, und sein Kopf dröhnt. Fliegen schwirren um ihn herum.

*"Hm... war das jetzt ein mittleres Erdbeben, oder was?"*

Erst jetzt bemerkt er, daß seine Taschen, die er vorher mit Leckereien vollgestopft hatte, leer sind – mehr noch: sie haben riesige Löcher!

*"Ich muß ohnmächtig gewesen sein, als die Wildschweine mir die Löcher und anschließend das Essen aufgefressen haben... Zum Glück ist noch der Rest der Kleidung in Ordnung. Wär ja noch schöner..."*

*"Aber das Schlimmste ist," redet Alrik weiter mit sich selber, "daß ich von allem, was ich in Zukunft auf unserer Reise finden könnte, gar nichts tragen kann! Die Löcher muß ich dringend flicken..."*

Mißmutig stampft er dem Lärm hinterher...

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Alix bemerkt den etwas zerrupft heraneilenden Streuer. *"Die Wildschweine haben Dir ja ganz schön die Kleidung beschädigt! Ich hab Nadel und Faden mit, ich denke bei der nächsten Rast können wir das ein wenig flicken!"*

Eine ganze Weile geht es so, lärmend, fluchend und schimpfend, durch den Wald dahin. Dann belibt der Zwerg abrupt stehen.

Als erstes prallt scheppernd und unter sonstigem Getöse der Trabant gegen den Rücken des wie ein Fels stehenden Zwerges. Dann läuft die lächelnd und neugierig im Wald herumschauende "Riesin" gegen den Trabanten und setzt sich, an ihre überlegene Größe gewöhnt, mit der sie einfach Trabant und Zwerg über den Haufen getrampelt hätte, bedächtig und erstaunt, vor allem aber unfreiwillig zu Boden.

Der Streuer, noch immer mit seinen löchrigen Taschen hadernd, ist dagegen geschickt genug, flugs einen Seitwärtsschritt zu machen, und so dem allgemeinen Auflaufunfall zu entgehen – was der am Ende schlurfenden Mumie, scheinbar in ein Multigespräch mit einigen Dutzend Maden vertieft, nicht gelingt, die prompt über die "Riesin" stolpert.

Die über der Gruppe flatternde Fee entgeht dem Chaos am elegantesten.

Der Zwerg dagegen steht unerschütterlich an der Spitze der kleinen Schar.

*"Ein Fluss!"* jammert er jetzt und deutet auf einen munter dahinplätschernden, etwa 3–4 Meter breiten Waldbach, der den Weg der Gruppe quert.

*"Ein reißender, breiter Strom, randvoll gefüllt mit tödlichem Naß! Und weit und breit keine Brücke zu sehen!"*

Stöhnend rappelt sich die Riesin wieder auf und wirft vorsichtshalber einen kontrollierenden Blick aus sich und ihr Gepäck. Aber es scheint alles in Ordnung zu sein. Dann sucht sie nach der Ursache des Staus.

Verwundert fragt sie den Zwerg: *"Ein reißender, breiter Strom? Das ist doch nur ein kleiner Fluß. Höchstens knöcheltief an den meisten Stellen! Wo ist da das Problem?"*

Schnell zieht sie sich die Stiefel und Strümpfe aus, krepelt die Hosenbeine bis zu den Knien hoch und spazierte von Stein zu Stein durch das Wasser auf die andere Seite!

*"Kein Problem!"* ruft sie hinüber, *"nur ein wenig kalt! Wenn Dein Trabant nicht wasserfest ist, können wir natürlich ein Floß bauen. Außerdem hab ich hier ein Seil. Das könnte ich an einem Baum festbinden, das andere Ende auf der anderen Flußseite und Du hangelt herüber!"*

Leise schimpfend über die ineffektiven und langsamen Pflanzen beobachtet die Elfe das Geschehen am Fluß. Vielleicht gibt es hier ja wieder eine Möglichkeit, alles etwas aufzuhalten...

Zum Beispiel eine magische Brücke, die sich seltsamer Weise genau dann auflöst, wenn der Zwerg mit seinem mechanischen Ungetüm mitten drauf befindet. Aber es muß auch sichergestellt sein, daß die anderen nicht direkt durch den Fluß gehen wollen...

Plötzlich erscheint eine in allen Farben schimmernde Brücke über den Fluß. Breit genug, daß sogar der Zwerg mit seinem Trabanten sicher auf die andere Seite gelangen könnte.

Gleichzeitig fallen Unmengen von großen und kleinen Flußkrebse über die Riesin her, als wollten sie versuchen, sie wirklich auf die scheinbare Größe zu verkleinern.

Schockiert starrt der Zwerg die Riesin an.

*"Ich soll durch's Wasser waten?! Nass werden?! Hast du den Verstand verloren?"* empört er sich.

Grummelnd wendet er sich vom Ufer ab und mustert die in der Nähe stehenden Bäume. Dann packt er die Axt fester und beginnt, auf einen der größeren Stämme so einzuschlagen, dass er früher oder später unweigerlich quer über den Fluss fallen und eine improvisierte Brücke bilden wird.

Erschrocken hält sich die Elfe am Baum fest. Was macht denn dieser Zwerg!!! Der will doch glatt den Baum fällen, auf dem sie sitzt!

Und so langsam sind ihre magischen Reserven doch erschöpft, aber hier muß schnell etwas getan werden.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Und so überzeugt sie mit letzter Anstrengung den Stiel der Axt, daß er beim nächsten Schlag zu Staub zerfallen wird.

Etwas irritiert von der Vielzahl an plötzlichen Ereignissen hält der Zwerg den sich windenden Axtstiel eisern umklammert. Was immer in die Axt gefahren sein mag – schliesslich beruhigt sie sich wieder, und keiner wird je sagen können, ob es der stahlharte Griff der Zergenfäuste war oder die Tatsache, dass inzwischen der Axtstiel schon so verzweigt ist, dass er sich schließlich doch in seiner Eigenschaft als Stiel einer Zwergenaxt recht wohl fühlte.

Sich von dem bereits verdächtig schwankenden Baum abwendend, stürmt der Zwerg zum Ufer des nun geradezu brodelnden Baches, in dem sich Flußkrebse aller Arten und Größen in Massen tummeln – die zudem noch allesamt wirklich miserable Laune zu haben scheinen.

*"Gib nicht auf, Alix! Komm hierher zurück, ich helfe dir!"*

*"Was ist denn das für ein Gekrabbel hier!"* schimpft Alix vor sich hin und versucht die Krebse wieder ins Wasser zu werfen. Da diese aber nicht nachlassen wieder an Land zu kriechen, nimmt Sie schnell ihr Feuerzeug und zündet einige am Ufer herumliegende trockene Äste an. Einige Krebse schrecken vor dem Feuer zurück die noch an der Kleidung festhängenden pflückt die Riesin ab und wirft sie ins Feuer.

*"Irgendwie ist das Leben so unterhalb der Bäume doch sehr beschwerlich,"* denkt sie und bewundert heimlich die Menschen, Elfen und Zwerge die das immer aushalten müssen.

*"Ich kann jetzt nicht ans andere Ufer kommen!"* ruft sie aus hinter ihrer Feuerwand hervor *"Ich warte lieber, bis sich der Fluss wieder etwas beruhigt hat. Aber die Idee mit dem Baum scheint mir gut zu sein, vielleicht kannst Du ihn doch noch fällen. Diese seltsame Regenbogenbrücke ist mir sehr verdächtig"*

Der Zwerg reagiert überhaupt nicht auf den Ruf der Riesin. Vielmehr sieht man deutlich, wie sich die Flügel der Zwergennase heben und senken.

Fasziniert starrt er auf das Feuer auf der anderen Seite und die in ihm schmorenden Krebse. Schliesslich geht ein Ruck durch den Zwerg.

*"Schnell! Ich brauche etwas, womit wir mehr von den Krebsen fangen können! Nein, nicht deine Jacke, Alrik, herzlichen Dank! Warum hast du soviele Löcher da reingemacht, da fällt ja alles durch – und was ist das da vorne auf deinem Wams: Blut oder Tomatensoße? Egal – lasst uns Krebse fangen und sie braten! Dem Geruch nach müssen sie köstlich schmecken – obwohl sie im Wasser leben, wie erstaunlich..."*

Missmutig schaut die Fee zu, wie der Zwerg immer und immer wieder mit der Axt gegen den Baumstamm schlägt. *"Warum benutzt ihr denn nicht einfach mal die Regenbogenbrücke?"* Die landet auf der Uferseite mit dem Zwerg, geht über die Brücke und bleibt in der Mitte stehen. *"Sie hält doch."* und hüpfte auf der Stelle.

Der Zwerg, der in lauter Vorfreude auf leckere, gegrillte Flusskrebse wohl unbewußt an dem Baum mit der Axt herumgehämmert hat, hält inne.

*"Du hast recht, kleine Fee. Ans Essen können wir später denken."*

Langsam und vorsichtig nähert sich Buad dem farbigen, mysteriösen Brückenstreifen, setzt behutsam einen Fuss auf, nimmt ihn dann aber wieder herunter.

*"Wisst ihr, ich frage mich gerade, woher diese Brücke so plötzlich gekommen ist. Irgendwie ist das doch sehr verdächtig, und..."*

Der bereits stark angeschlagene Baum hat die letzte Behandlung mit der Axt nicht gut vertragen. Die letzten Worte des Zwerges gehen in einem traurigen Seufzen und Ächzen unter, als sich der große Stamm immer mehr neigt und krachend umstürzt.

Mit einem gellenden Aufschrei springt der Zwerg nach vorn, um sich vor mehreren heransausenden Ästen in Sicherheit zu bringen. Nur ein nichtssagendes *"Plopp!"* erklingt, als sowohl die Brücke als auch die zahlreichen Flußkrebse im Nichts verschwinden, und während die Fee geistesgegenwärtig auffliegt, landet der Zwerg knöcheltief im Wasser. Dort gleitet er auf einem der glitschigen, algenüberwachsenen Flussteine aus, so dass der markerschütternde Zorneschrei in panisches Gurgeln übergeht...

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Die Mumie schaut sich das Geschehen kurz an und rennt dann zum Wasser. *"Der kann bestimmt nicht schwimmen. Schnell!"* Da ist er auch schon ein paar Schritt im Wasser und packt den Zwerg am Kragen und beginnt ihn herauszuziehen.

Wenig später liegt der Zwerg neben der nun ebenso nassen Mumie im Gebüsch neben dem Fluss.

Nach ein paar tiefen Atemzügen steht die Mumie auch wieder auf und glättet die schwarze Kleidung mit den Händen und murmelt dazu etwas in einer seltsamen Sprache woraufhin alles wieder trocken und sauber ist. *"So das hätten wir. Wie geht es den anderen?"*

Da keine Antwort kommt schickt die Mumie einige Maden los um die anderen in dem Blätter und Ästegewirr zu suchen. Einer nach dem anderen wird wieder ans Tageslicht gebracht. Und die Axt des Zwerges ist dabei eine nicht zu unterschätzende Hilfe.

Mit der Strömung des Flusses treibt eine ohnmächtige Elfe langsam aus dem Astgewirr heraus und weiter stromabwärts....

Alriks Amulett gibt ihm das Gefühl, daß etwas nicht stimmt. Er geht der Richtung nach, in die das Gefühl hinweist, und er sieht eine Elfe auf dem Wasser dahintreiben.

Ohne eine Ahnung zu haben, was sich im Wasser tummeln könnte, rennt er entlang des Ufers zu der Elfe hin und stürzt sich ins Wasser, um sie da herauszuholen...

Wie überall sonst im Fluß ist auch hier das Wasser nicht mehr als knöcheltief. Es versetzt der selbstlosen Hilfsbereitschaft des Streuners einen schweren Schlag, als er schmerzhaft zu spüren bekommt, das es keine allzugute Idee ist, sich kopfüber in recht flaches Wasser zu stürzen...

Alix schaut auf das Durcheinander am anderen Ufer und dann auf das inzwischen so ziemlich heruntergebrannte Feuer in dem eine ganze Menge frischgerösteter Flusskrebse liegen. Sie sammelt die Krebse auf einen Haufen, falls einer ihrer Mitsteiter Hunger haben sollte.

Danach nimmt sie ihr Beil und schlägt einige Äste vom umgefallenen Baum, damit die wasserscheuen Teile der Truppe endlich den Fluss überqueren können.

Da inzwischen der Abend angebrochen ist, schürt sie die Reste der Glut zu einem Lagerfeuer zusammen und legt noch einige dickere Stämme dazu, damit die Glut bis zum Morgen hält. Schließlich macht sie sich daran, ihre von den Krebsen etwas beschädigte Kleidung zu reparieren.

Stöhnend setzt sich Alrik auf. DAS hatte er nicht erwartet! Er wadet der Elfe hinterher, "pflückt" sie aus dem Wasser, und legt sie auf das Ufer, bevor er ohnmächtig wird...

Langsam geht die Mumie Richtung Alrik und der Elfe. Zuerst beugt er sich über Alrik. Berührt das aufgeschürfte Gesicht mit einer Hand und murmelt etwas. Ein weiches weisses Leuchten umgibt Alrik und langsam verschwinden die Schürfwunden und machen frischer unversehrter Haut Platz. *"So! Wenn er ausgeschlafen hat wird er sich um einiges besser fühlen."*

In Richtung Feuer ruft er dann *"Kann jemand ihn bitte näher ans Feuer legen während ich mich um die Elfe kümmer? Er ist noch etwas nass..."*

Als er die Elfe berührt zuckt er plötzlich wie gestochen zurück. *"Hmmm... das wird bei Ihr nicht gehen. Vielleicht tun es aber auch ein paar Ohrfeigen um sie wieder zurückzubringen."* Die Mumie verpasst der Elfe erst eine leichte Ohrfeige und dann als es nichts bringt eine etwas kräftigere.

Wieder zum Feuer gewandt ruft er *"Hat jemand von Euch Riechsalz? Sie scheint ziemlich tief zu schlafen."*

Alix zieht den nassen Steuener ans Feuer. Zieht ihm die Jacke aus und fängt an die darin befindlichen Löcher zu stopfen.

*"Riechsalz hab ich nicht, aber vielleicht könnte Dir unser Zwergenanführer einige Tropfen aus einem seiner Wunderflakons spendieren um die Elfe wieder aufzuwecken!"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Eine unheimliche, brodelnde und fluchende weiße Nebelwolke nähert sich stapfend dem Feuer, gefolgt vom erbärmlich quitschenden, tropfnassen Trabant.

Alix hat inzwischen die Löcher in den Taschen von Alriks Jacke zugestopft und legt die Jacke auf das Gras neben den immer noch schlafenden Streuner.

*"Aha unser Anführer ist eingetroffen, vielleicht solltet ihr Euren Trabanten mal etwas Öl verabreichen. Ansonsten kann ich Euch einen Platz am Feuer anbieten und einige Flußkrebse. Wie es scheint schaffen wir heute den Weg zu Baba Yuga nicht mehr. Es fehlen zwar nur noch 2 Meilen bis zum Sumpf, aber es scheint wir brauchen eine Pause. Ausserdem wird es bald dunkel."*

Alix kramt aus ihrem Rucksack einen Topf und einige Kräuter und macht sich an das Zubereiten eines Kräutertees.

*"Falls Ihr dann irgendwann etwas Zeit habt, werter Zwerg, ein Stück Flußabwärts liegt eine Elfe, es scheint sie wollte sich uns anschließen, hat aber beim Überqueren des Flusses Schaden genommen, vielleicht könnte ein Tropfen von Eurem Wunderelixier sie wieder zum Bewußtsein bringen?"*

Die Nebelwolke starrt finster auf die "Riesin", während das Feuer versucht, sich vor dem heißen, noch immer weißglühenden Zorn des über das unfreiwillige Bad erzürnten Zwergs zu verstecken.

Der noch nicht getrocknete Alrik, der im Augenblick der zwergischen Nebelwand am nächsten ist, beginnt verdächtig zu dampfen und, was das klägliche Feuer bisher nicht vollständig vermocht hatte, zunehmend zu trocknen.

*"Eine Elfe!"* brodelte der Zwerg, *"diese Elfen sind doch sowieso an allem schuld!"* behauptet er, noch immer voller heißem Zorn.

Allmählich jedoch beruhigt er sich wieder, der Wut kühlt sich ab und der Nebel beginnt zu kondensieren; prompt fängt es an zu regnen.

Noch immer mißmutig starrt der Zwerg flußabwärts, wo angeblich die Elfe liegen soll, kann aber nichts erkennen.

*"Ich kann ja mal nachschauen",* räumt er schließlich mit spürbarem Widerwillen ein und greift einen der glücklicherweise unbeschädigt gebliebenen Flakons aus dem stumm und starr stehenden Trabant. *"Notfalls habe ich ja noch meine Axt – normalerweise beseitigt sie alle Probleme, die man mit Elfen haben kann..."*

Die Mumie hat inzwischen die Elfe unter den Armen gepackt und schleift sie in Richtung Feuer.

Langsam wacht auch Alrik auf. Er fühlt sich seltsam erfrischt, und bemerkt sofort die Wärme des Feuers. Sofort möchte er etwas am Feuer braten, aber da fällt ihm auf, daß er nichts dabei hat – alles weggefressen – und Krebse mag er nicht.

Also geht er ein paar Beeren und Früchte suchen...

Schlagartig wird es Nacht. Keiner weiß zu sagen, ob das überraschende Einbrechen der Dunkelheit ohne vorherige Dämmerung an dem besonderen Flair des Waldes liegt, oder ob mehr dahintersteckt... Leise knistert und prasselt das Feuer, das für wohlige Wärme sorgt, die Dunkelheit außerhalb seines Lichtkreises aber nur noch dunkler wirken lässt und zudem sicherlich schon von weitem zu sehen ist. Nur die Fee und die Riesin hocken in der Nähe der Flammen...

Plötzlich werden die nächtlichen Geräusche des Waldes von einem wütendem Zwergenschrei übertönt, unmittelbar gefolgt von dem charakteristischen metallischen Klirren einer von den Schultern gerissenen Streitaxt:

*"Halt, steh! Wer schleicht hier heimtückisch durch die Nacht?!"*

Die Riesin springt auf und greift vorsichtshalber schon mal nach ihrer Keule. Angestrengt starrt sie ins Dunkel.

Die Schatten des Waldes scheinen noch tiefer zu werden (sofern das überhaupt geht). Eisige, anthrazitfarbene

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Nebelarme dringen aus dem Wald auf das Feuer zu und lassen die Reisenden frösteln. Die Geräusche im Wald sind auf einmal verstummt. Zwei schwebende, golden glühende Augen erscheinen plötzlich am Waldrand vor dem Zwerg. Als sie näherkommen, ist zu erkennen, daß sie eigentlich gar nicht schweben, sondern nur von einer bodenlangen Robe umflossen werden, die noch schwärzer ist als die nächtlichen Schatten drumherum. Vom Gesicht selbst ist kaum etwas zu erkennen, kein Wunder auch, ist die Haut des Wesens ja genauso schwarz. Kurz vor dem beunruhigten Zwerg hält die Gestalt inne und wirkt überrascht, aber das könnte auch eine Täuschung sein, dazu ist einfach zu dunkel.

*"Oh, ein Zwerg! IM WALD???. Was zur... Nehmt zur Kenntnis, daß sich dieses Waldstück in meinem Teil dieses Waldes befindet und macht, daß ihr... äh... Bu...? BUA...???"*

Die Gestalt hält inne und beugt sich auf Gesichtsabstand an den Zwerg heran: *"DU SCHON WIEDER???. Reicht es nicht, daß du und deine Kumpane letzten Monat den unterirdischen Teil meiner Bibliothek mit euerm Teufelszeug gesprengt habt? Wir sind noch lange nicht quitt! Und wehe, wenn ich hier auch nur einen Tropfen Tee sehe!!! Was macht ihr alle überhaupt hier? Ich meine, es ist nachts und in diesem Teil des Waldes \*hüstel\* nicht ungefährlich!"*

*"Gülden glühende Augen!!!!? GOLD! GOLD!"* bricht es aus dem Streuner heraus. *"WO? WO?"*

Ohne ein Auge von dem Zwerg zu lassen, knurrt die Gestalt in Richtung des Streuners: *"Du hältst dich raus..."*

*"Wir sind nur auf der Durchreise werter Herr,"* bemerkt die Riesin. *"Wir werden morgen früh schon weiterreisen. Wir wollen Baba Yuga besuchen und ihr eine Frage stellen. Vielleicht wollt ihr Euch an unser Feuer setzen und aufwärmen?"*

Die Elfe erwacht aus nun ihrer Ohnmacht. Aber kaum spürt sie die Aura des Dunkelelfen, da wünscht sie sich, sie würde noch nicht wieder bei Sinnen sein. So versucht sie erst einmal, möglichst unauffällig zu sein, um die geänderte Situation zu erfassen und zu entscheiden, was sie tun kann, bis sie wieder zu vollen Kräften gekommen ist.

Die Fee sitzt weiterhin am Feuer und murmelt vor sich hin. Plötzlich tauchen über den Köpfen aller Beteiligten, bis auf Ausnahme des Dunkelelfen, lautlos eine kleine Kugel auf, die ein helles blaues Licht abgibt und die Umgebung in einem angenehmen Blauton färbt. *"Damit ihr besser sehen könnt"* erklärt die Fee und steht dabei auf.

*"Danke"* bemerkt Alix, *"Ein sehr schönes Licht!"* Sie steckt erst mal die Keule wieder ein und setzt sich ans Feuer zurück.

Die (nun als Dunkelelf geoutete) Gestalt hüpf unwillkürlich einen Schritt zurück.

*"Bah! Macht das Licht wieder aus! \*blinzel\* Und davon abgesehen, is mir auch nicht kalt. Aber wir sind sowieso noch gar nicht fertig!"*

Fixiert die Augen wieder auf den Zwerg.

Der Zwerg erholt sich langsam wieder von seiner Überraschung. Er holt tief Luft und poltert schliesslich los: *"DU! Verdammt, dabei hatte der Tag gar nicht mal so schlecht begonnen..."*

Selbst die mehrere Meter entfernt sitzende Riesin und die Fee können das hässliche Knirschen der wütend aufeinander mahlenden Zwergenzähne deutlich vernehmen.

*"Ich habe ja nur versehentlich grauenvollen Honigwein getrunken und ein unfreiwilliges Bad genommen – und da denkt man, schlimmer könnte es nicht mehr kommen, und dann tauchst ausgerechnet DU auf!"*

Mit einem Klopfen schlägt der Kopf der doppelbärtigen Zwergenaxt auf den Waldboden auf, als sich der Zwerg grimmig auf den Schaft stützt und mit blitzenden Augen zu dem Dunkelelfen vorbeugt.

*"Dein Wald oder nicht Dein Wald – ich rate dir, mir aus dem Weg zu gehen! Ich bin nicht unbedingt gut gelaunt, nein, bei meiner gegenwärtigen Stimmung von 'guter Laune' zu sprechen würde wirklich bedeuten, eine günstige Gelegenheit für die Beschreibung von miserabel gelaunt zu versäumen!"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*Und was sollte das sein, was wir gesprengt hatten? Eine Bibliothek? Das ich nicht lache! Was haben wohl Schürhaken, stählerne Streckbänke, gekrümmte, scharfe Messer und Eiserne Jungfrauen in einer Bibliothek zu suchen, hm? Du bist doch selbst dran schuld, wenn das alles zu Bruch gegangen ist – du hättest nicht versuchen sollen, meine Assistenten dort unten einzusperren, um sie für irgendwelchen abscheulichen Rituale zu verwenden!*

*Und meinen Tee verwende ich gerade da, wo es mir recht ist, so!"*

Der Dunkelelf knurrt: *"Ha, das ist ja lächerlich! Für was für Experimente braucht man denn Zwerge, außer zur Vernichtung der ganzen alkoholischen Experimentrückstände... Und natürlich waren keine Bücher in der Bibliothek, sonst hätte ich sie ja nicht unterirdisch anlegen müssen. Obwohl..."* Sinnierend schaut er kurz auf... *"Einige waren schon da: 'Swarnig Eisenfressers Meisterwerk' 'Foltern für Einsteiger in zehn blutigen Schritten' zum Beispiel, oder 'Eldriks kleine Sadistenfibel' oder auch die 'Geheimnisse des Verhörs', das dieser komische Inquisitor dabei hatte, als er sich zufällig in meinen Keller verlieh...wird sehr schwer, die wieder aufzutreiben. Dafür schuldest du mir also noch was!*

*UND SOWIESO, euer Weg endet hier! Ich will gar nicht wissen, was ihr hier macht, aber macht es in einer anderen Richtung, hier geht es nur zu meinem Turm und den seht ihr höchstens von innen, wenn ihr mir weiter auf die Nerven geht..."*

Die Riesin am Feuer betrachtet fasziniert die beiden Elfen, die einander so ähnlich und doch so verschieden sind.

Vor allem die Augen! In den leuchtenden Augen des Dunkelelf brennt ein verzehrendes Feuer von Spass an kleinen vielleicht auch großen Grausamkeiten. Sie sind geprägt durch einer düstere Umwelt, die nur die Freude kennt anderen zu schaden. In der Augen des Waldelfen ist eher Schabernack. Immer Spass haben an armen verirrt Reisenden, deren Wege plötzlich enden, weil mitten auf dem Weg Bäume wachsen. *"Vielleicht könnt ihr uns ja einen Hinweis geben, werter Dunkelelf! Wir suchen Yggdrasil oder Nidhögg, nur deshalb wollten wir bei Baba Yuga vorbeischaun..."*

Der Zwerg, der bereits zu einer grimmigen Erwiderung angesetzt hatte, wirft einen kurzen bösen Blick zur Riesin, die noch immer am Feuer kauert. Für einen Augenblick scheint der Zwerg einen inneren Kampf auszutragen, bei dem es wohl darum geht, entweder der Riesin zuzustimmen oder mit der Axt auf den Dunkelelfen loszugehen. Schließlich scheint eine der beiden Seiten die Oberhand gewonnen zu haben. Zögernd und mit sichtbarem Widerwillen, den Axtgriff so fest gepackt, dass die Fingerknöchel weiß hervortreten, wendet er sich erneut dem vor ihm aufragenden Dunkelelfen zu.

*"Keiner hier hat auch nur das geringste Interesse an deinem Wald oder deinem Turm, weder von innen noch von außen. Aber wenn du hier wirklich heimisch bist, solltest du in deinem eigenen Interesse dafür sorgen, dass wir schnellstmöglich den richtigen Weg zu dieser mysteriösen Sumpfhexe finden. Wir könnten uns sonst rein zufällig verirren – und wenn ich deinen dreimalverdamnten Turm erstmal gefunden habe, würdest du das sicher sehr bedauern!"*

Mit einem spöttischen lächeln, mit dem Blick immer noch zeitweise über die goldglühenden Augen vorüberstreifend, sagt der Streuner plötzlich zu dem Dunkelelf:

*"Wie wärs, schließ dich doch uns an! Vielleicht lernen wir ja voneinander..."*

Man sieht förmlich, wie es den Zwerg bei diesem unerhörten Vorschlag von den Füßen hebt.

*"Was...?"* keucht er schockiert.

Eine Stimme flüstert... *"Könnte er nicht zu einem mächtigen Verbündeten werden?"*

*Er wird sich uns anschließen oder ster...äh weggehen!"*

Die Augen des Zwergs treten aus den Höhlen hervor, während sich die Stimme hysterisch überschlägt:

*"Ich soll mich mit ihm verbünden?! Er ist ein verdamnter Dunkelelf!!"*

Die Stimme flüstert: *"Dann halt nicht..."*



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Nachdem der Dunkelelf aus seiner mehrminütigen Totenstarre erwachte, eine klare Folge der gehörten Worte "Yggdrasil" und "Nidhögg", und zu Ende überlegte, daß eine solche Aktion wohl das Dümme war, was er je gehört hatte und wohl nur einem Zwerg einfallen könnte (und ohnehin von vornherein zum Scheitern verurteilt), konzentrierte er sich wieder auf die Reaktion des Zwerges, plötzlich eine Menge Spaß witternd. Ein breites Grinsen legte sich augenblicklich über das Gesicht des Dunkelelfen und er klopfte dem verdatterten Zwerg jovial auf die Schulter:

*"Nun, DANN ist es mir natürlich eine Ehre, euch zu begleiten. Es wird eh ein Höllenspaß, mit anzusehen, wie ihr versuchen wollt, der Riesenechse zu entgehen. Und allzu Dringendes habe ich auch grad nicht zu tun. Ich wollte im Keller zwar noch ein paar sture Dunkelzwerge zu seltenen Erzvorkommen befragen, aber die werden nach ein paar Monaten im Kerker wohl ohnehin gesprächiger sein. Zur Sumpfhexe geht es übrigens da lang. Und der richtige Name von ihr ist Baba Jaga, sie wird leicht böse, wenn man ihren Namen nicht richtig betont. Nun...noch böser, falls das überhaupt geht. Am besten führe ich euch dahin, euer zwergischer Führer scheint ja völlig unfähig zu sein..."*

*"Meint ihr, dass dies wirklich eine gute Idee wäre einen Dunkelelfen als Gefährten zu haben. Im allgemeinen kann man ihnen ja nicht trauen."* Die Fee tritt näher an den Dunkelelfen heran und betrachtet ihn misstrauisch von oben nach unten.

Der Dunkelelf kniff die Augen ein wenig zusammen, gab sich aber nicht die Blöße, eine Hand ob des schmerzend hellen Lichtes zu heben.

*"Von Vertrauen war auch gar nicht Rede. Aber immerhin bin ich hier wohl der Einzige, der den Weg kennt..."*

Die Mumie überlegt leise ob es sich nicht lohnen würde den Turm aufzusuchen... oder zumindest zu suchen, solange alle hier beschäftigt sind. Seine Maden scheinen nichts dagegen zu haben und scheinen zustimmend zu murmeln.

*"Also ich geh dann mal ein wenig im Wald jagen... ich hatte schon lange nichts mehr zu essen... für mich meine ich."*

Die Mumie verschwindet zwischen den Bäumen in der Dunkelheit.

Der Zwerg, reichlich perplex ob der seltsamen Wendungen, die diese Fahrt nimmt, murmelt unverständliches in seinen Bart hinein. Schließlich knurrt er mehr oder weniger deutlich:

*"Na gut, sobald die Nacht vorbei ist, zeigst du uns den Weg und wir werden dir folgen. Aber du gehst vorraus, und denke immer daran – ich bin direkt hinter dir! Wenn du irgendein krummes Ding durchziehen willst – und das willst du garantiert – ramme ich dir meine Axt in deinen dunkelelfischen Magen und schlitze dich auf, damit es in deinem finsternen Inneren ein wenig heller wird!"*

Zufrieden mit dieser Vorstellung, vor allem weil er sicher ist, dass der Dunkelelf früher oder später einen fatalen Fehler begehen wird (z.B. zum falschen Augenblick blinzeln), mustert der Zwerg den Elfen deutlich aufgeschlossener. Die noch immer im Schatten der Nacht verborgene andere Elfin hat er noch nicht zur Kenntnis genommen.

*"Hm, ich habe keine Ahnung, wie Alix darauf kam, dass du eine Elfe seist und meine Hilfe bräuchtest. Du bist ganz klar ein Elf!"*

Gestenreich zeigt der Zwerg auf verschiedene Stellen des Dunkelelfen.

*"Alles ganz flach! Für eine Elfe fehlen dir einfach entsprechend wohlgeformte Rundungen an strategisch günstigen Positionen... Naja, die Augen einer Riesin sind wohl auch nicht mehr die besten, was soll's..."*

Nach vielleicht hundert Metern hält die Mumie an... ganz so dunkel scheint es hier in dem dunklen Wald ja doch nicht zu sein... und die Spur des Dunkelelfen, die wegen des guten Lichtes leicht zurückzuverfolgen war, endet hier abrupt.

*"Woher kommt dieses blöde Licht?"*

Nach einem blick nach oben geht die Mumie geblendet zu Boden und stöhnt.

*"Hey wo seid Ihr? Ich kann nichts mehr sehen!"*

Mit einer Hand vor den Augen stolpert die Mumie zwischen den Bäumen hindurch, stösst sich hier und da und fällt mitten in ein Gebüsch als sie über einen Ast stolpert.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der Dunkelelf knurrt den Zwerg an. *"Blind wie ein Maulwurf, wie? Kein Wunder, wer ständig unten im Stollen rumkriecht... Glücklicherweise habe ich das hinter mir... Dreh dich mal um! Das, was da hinten am Feuer liegt und mich gerade so feindselig anstarrt, ist doch eindeutig eine Elfe! Habe ich gleich bemerkt den Gestalt...äh, unverkennbaren Geruch. DIE meinst du nicht zufällig?"*

Dann schrickt er plötzlich zusammen, hebt sinnend den Kopf, ins Nichts starrend und lächelt finster: *"Oh, ich spüre, da ist grad jemand in eine meiner magischen Fallen gerannt. Zu schade, das hätte ich gern beobachtet...nun ja, viel weiter wird er eh nicht kommen. Nun, nicht lebend zumindest..."*

Nach einer Weile rappelt sich die Mumie wieder auf und bewegt sich vorsichtig auf den Feuerschein zu. Dann tritt die Mumie fröhlich pfeifend hinter den Bäumen hervor und stapft zum Feuer als ob nichts gewesen wäre.

*"Ich wünsche Euch noch eine gute Nacht. Ihr solltet Euch auch hinlegen und ausruhen... morgen wird es bestimmt ein anstrengender Tag."*

Mit diesen Worten breitet die Mumie die Decke ein paar Meter vom Feuer weg aus und legt sich nieder.

Inzwischen flitzen die Blicke des Zwerges zwischen dem Dunkelelfen vor ihm und der am Feuer liegenden, etwas lädiert wirkenden Elfe hin und her.

*"Zwei Elfen!"* stöhnt er, *"Hat sich denn das ganze Universum gegen dieses Unternehmen verschworen?!"*

Etwas amüsiert über die Wirkung der Elfen auf den Zwerg und gespannt über den weiteren Verlauf des Unternehmens legt sich Alix auf ihre Decke und versucht zu schlafen.

Der Dunkelelf setzt sich etwas abseits an einen Baum, grummelt etwas von *"besten Teil der Nacht verschwenden..."*, verfällt in eine meditative Haltung und rührt sich nicht mehr.

Der Streuner legt sich auch hin, nachdem er gegrübelt hat, ob er sich nun besser in die Dunkelheit (um nicht gesehen zu werden), oder in den Feuerschein (um gesehen zu werden) legen soll...

Die Fee fliegt auf den Baum, an den sich der Dunkelelf angelehnt hat, und beobachtet ihn. Ab und zu lässt sie ihren Blick auf die anderen und in die Ferne schweifen.

Die Nacht vergeht ohne besondere Ereignisse. Der kühle Morgennebel läßt die Riesin schauernd erwachen. Die Wärme der Sonne hat noch wenig Chancen gegen den Dunst der schwer über dem Fluß liegt. Alix schaut auf das fast heruntergebrannte Feuer und die noch schlafenden Mitreisenden und legt erst mal Brennholz nach. Dann hängt sie eine Topf übers Feuer und kocht sich einen Kamillentee zum Aufwärmen.

Mehrere Schritte abseits der Lagerstelle liegt Buad regungslos breit ausgestreckt am Boden. Der Helm ist verrutscht, der Bart zerzaust, die kurzen Beine schlaff zur Seite geknickt, der Gürtel mit den Beuteln und Fläschchen liegt aufgerissen abseits um niedergetretenen Waldgras; die rechte Hand aber umklammert noch immer den Stiel der Streitaxt. Das Unterholz um den Zwerg herum ist zertrampelt, hier und da liegen Äste und junge, weniger als armdicke Bäumchen herum, die offensichtlich durch einen scharfen Axthieb abgeschlagen wurden. Einige der in der Nähe des Zwergs stehenden größeren Bäume weisen deutliche Spuren einer scharfen Hiebwaaffe auf. Alles weist darauf hin, dass hier ein Kampf stattgefunden hat – nur vom Gegner scheint weit und breit nichts zu sehen zu sein. Verwunderlich genug, muss dieser Kampf allem Anschein nach doch einen Höllenlärm gemacht haben... Was also war geschehen?

Zögernd hatte der Zwerg noch etwas abseits des Feuers gestanden, gerade außerhalb des ohnehin schwachen Lichtscheins, den die Flammen warfen. Bekümmert starrte er auf die mächtige, doppelbärtige Streitaxt, die er noch immer in seinen Händen hielt. Einen Moment schien er gar in Erwägung gezogen zu haben, die Schärfe der Axt an den elfischen Schädeln, oder besser – ihren Nacken zu testen. Da er aber im Grunde seiner Seele ein ehrliches Herz hat, dass selbst den böse- oder gutartigsten Kreaturen ein Recht zu leben (oder nichtleben) auf dieser Welt einräumt, verwarf er diesen Gedanken eben so schnell wieder, wie er sich aus den Schatten angeschlichen hatte.

Trotzdem kam Schlaf für ihn nicht in Betracht. Mürrisch stellte der bärtige kleine Alchimist mit den Säureflecken an Fingern und Händen fest, dass wieder mal niemand daran gedacht hatte, eine Wache

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

aufzustellen – und dass nun wohl ihm diese Aufgabe zufallen würde. Schliesslich befand man sich hier inmitten eines bedrohlichen Wald, und ebensogut könnte man versuchen, in der Hölle einen Schlafplatz zu finden!

Beunruhigt von den ungewohnten Geräuschen des nächtlichen Waldes hatte der Zwerg seine Streitaxt geschultert und begonnen, entschlossen an der Grenze des Feuerscheins entlangzustapfen.

Nach einer Weile liess er seine Gedanken treiben, voraus zum Ziel – zu Yggdrasil und ihren wunderbaren Geheimnissen und entsetzlichen Fährnissen und dem legendären Urdbrunnen...

Durch den ungewohnten Duft wacht die Mumie auf. Nach kurzer Besinnung was gesetzn so alles vorgefallen ist begibt sie sich zum Fluss um ein wenig von dem klaren kalten Wasser zu trinken. Schliesslich ist warmes Getränk auf kalten Magen so früh am morgen nicht besonders gesund... zumindest nicht für Mumien.

*"Sollen wir die anderen schon wecken?"*

Nach einem kritischen Blick auf den Zwerg.

*"Buad, Du hast doch nicht die ganze Nacht alleine Wache gehalten, oder? Warum hast Du niemanden von uns geweckt... also ich bin in Zukunft für sowas immer zu haben."* Dann etwas leiser zu sich selbst. *"Wäre bestimmt eine gute Gelegenheit für eine nächtliche Zwischenmahlzeit."*

*"Uhm, ich bin gleich wieder da. Waret auf mich."*

Mit diesen Worten verschwindet die Mumie zwischen den Bäumen...

Alix blickt kopfschütteln der Mumie hinterher *"Interessante Mitstreiter haben wir da, was gibt es besseres als einen schönen warmen Tee an einem solchen Nebelmorgen?"*

Nach einen Blick auf Buad *"Du siehst aus, als könntest Du ein Bad im Bach gebrauchen oder zumindest einen Kamm. Hast Du heute Nacht schlecht geträumt, weil in Deiner Umgebung alles einen etwas zerschlagenen Eindruck macht?"*

Mit einem Ruck setzt sich der Zwerg auf. Seine Augen treten weit aus den Höhlen hervor, der Blick ist getrübt, das Gesicht zu einer Fratze des Grauens verzogen.

Dann schreit er auf, laut und gellend. Als wäre de ohrenbetäubenden Schrei nicht genug, erhebt sich ein erschrocken schnatternder und schrill lärmender Vogelschwarm aus den Baumwipfeln.

Genauso abrupt wie er begonnen hatte, verstummt der Schrei wieder. Der Zwerg kippt zurück nach hinten und gibt nicht mehr als ein unbestimmtes Grunzen von sich.

Alix nun doch etwas irritiert, blickt besorgt zum Zwerg. *"Er scheint ja immer noch zu träumen? Vielleicht sollte ich die anderen wecken? Ob einige Tropfen aus dem Wunderflakon helfen? Irgendwie sieht er aus als hätte er einen Schock! Das Gesicht bleich!"*

Die Riesin läuft zum Zwerg, legt erst mal seine Axt ausser Reichweite und sammelt die herum liegenden Sachen ein.

Das Grunzen des Zwergs geht allmählich in ein Stöhnen über. Erneut setzt er sich auf, diesmal jedoch langsam, ja fast schon bedächtig. Einen Moment schaut er die Riesin an. Die Augen blicken müde, und eine unbestimmte Erschöpfung hat tiefe Furchen in seine Haut gegraben; und wahrhaftig scheinen über Nacht einige graue Strähnen in seinem Bart aufgetaucht zu sein.

Kraftlos nimmt er der Riesin seinen Gürtel aus den Händen, fingert wortlos die bauchige, schimmernde Flasche los und entnimmt ihr einen tiefen langen Schluck.

Für einen Augenblick verharrt er mit geschlossenen Augen, dann jedoch springt er auf. Alle Müdigkeit scheint von ihm gefallen, und nur die vereinzelt grauen Haare, die den zerzausten Bart durchziehen, zeugen von der tiefen Erschöpfung, von der er noch vor Kurzem ausgefüllt war.

*"Wir müssen weiter!"* ruft er nun zum Lager gewandt, *"Keine Zeit für lange Pausen! Schnell, schnell!"*

Und dann, nach einigen suchenden Blicken und mit unstet tastenden Händen, mit gewohntem, unterschwellig zornigem Grollen in der Stimme:

*"Wo ist meine Axt?!"*

*"Mach mal lieber etwas langsam und warte bis Dein Geist richtig wach ist! Die anderen schlafen sowieso noch. Nur Tut streicht herum. Hast Du heute Alpträume gehabt oder warum sieht es hier so aus?"* Fragend

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

sieht sie Riesin den Zwerg an.

*"Deine Axt liegt hier drüben. Du schienst mir etwas verwirrt und ich brauche nicht noch mehr Brennholz, so habe ich sie etwas aus Deine Reichweite gelegt!"*

Mit einer Behendigkeit, die wohl keiner ihm zugetraut hätte, greift sich der Zwerg seine Axt und wirft sie in die Schlaufen auf dem Rücken.

*"Mir geht's prima, ich weiß nichts von irgendwelchen Träumen!"* behauptet er anschließend, zur Riesin gewandt. Dann stürmt er lärmend zum Lagerplatz, verfängt sich in Alriks Beinen, kann gerade noch einen Fall verhindern, tritt versehentlich Marian auf den Bauch, flucht ausgiebig und versetzt schliesslich seinem Trabant einen wuchtigen Fußtritt, worauf dieser aus seiner Starre erwacht und knirschend und quietschend seine metallenen Beine streckt.

Kopfschüttelnd ruft ihm die Riesin nach: *"Hey mach mal langsam! Vielleicht sagst Du uns erst mal, wieso Du es plötzlich so eilig hast!"* Dann läuft sie zu ihrem Rucksack um die Schlafdecke und das Geschirr einzupacken.

*"Ich, eilig? Ich hab's überhaupt nicht eilig! Will nur den schönen Tag nutzen!"* antwortet der Zwerg ausweichend. Dabei huschen seine Augen nervös hin und her, als wollten sie jede Stelle des durch den Lärm inzwischen garantiert erwachten Waldes gleichzeitig unter Beobachtung halten.

*"Wir müssen flußaufwärts!"* ruft er mit überraschender Sicherheit, *"Hurtig, genug gefaulenz!"*

Und dann, während sich der Trabant bereits mit einem leichten Torkeln in Bewegung setzt:

*"Wo ist Tut? TUT!"*

Der Dunkelelf, der sich das Theater schon die ganze Zeit amüsiert betrachtet hatte (schief er ja nicht, sondern meditierte nur) nimmt den Zwergenfußtritt mit einem gequälten Grunzen und einem unterdrückten Fluch hin und steht dann mit verkrampftem Gesicht auf. *"Ja, laßt uns lieber gehen, wer weiß, was diese rollende Kampfkartoffel sonst noch alles anrichtet. Sein Veitstanz im Halbschlaf heut Nacht dagegen war sehr lustig... Öhem... \*räusper\*... diese Richtung, folgt mir!"*

Damit wendet sich der Dunkelelf ab und stapft am Fluß entlang, ungefähr in die Richtung, aus der die Gruppe vorher gekommen war...

Da die Nacht ruhig war, ist die Fee auf dem Baum eingeschlafen. Erst das Quietschen der Zergenmaschine reißt sie aus ihren Träumen. Müde reibt sie sich ihre Augen und betrachtet gähnend das Schauspiel auf dem Boden. Dann macht sie es sich auf dem Ast etwas bequemer und schließt die Augen. Kurz bevor sie wieder einschläft denkt sie noch *"Die werde ich schon wieder finden, so laut wie allein schon der Zwerg ist..."* und sie ist eingeschlafen.

Die Mumie kommt verärgert aus dem Wald. In der rechten Hand hält sie ein Eichhörnchen am Schwanz das quitscht und zappelt.

*"Wie soll man bei diesem Lärm denn jagen?"*

Mit einem bedauernden Blick auf das Eichhörnchen flüstert er ihm noch etwas beruhigendes zu und lässt es dann knapp über dem Boden los. Panisch flieht das Eichhörnchen den nächsten Baum hoch... und wie sollte es anders sein ist dies der Baum auf dem die Fee gerade schläft.

*"Vorsicht kleine Fee!"*

Doch es ist schon zu spät. Das Eichhörnchen klettert quer über die Fee. Besorgt geht die Mumie einen Schritt näher zum Baum um die Fee aufzufangen sollte sie herunterfallen.

Kaum ist die Mumie aufgetaucht, hat der Zwerg seine Rufe abgebrochen und sich flußaufwärts in Bewegung gesetzt, gefolgt von seinem knirschenden Trabant. Mißtrauisch bäugt er den vor ihm nahezu lautlos laufenden robenverdeckten Dunkelelfen. Obwohl sich dieser entlang des Flusses gegen seine Fließrichtung bewegt, kann er sich nicht des Eindrucks erwehren, dass der finstere Elf eine Gemeinheit ausheckt und sich bereits jetzt vor lauter Vorfreude ins Fäustchen lacht.

*"Mach ja keine Dummheiten, Elb",* droht er nun halbherzig, *"ich bin direkt hinter dir! Und ich habe eine Axt!"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Alix löscht das Feuer, schnappt sich ihren Rucksack und läuft der lärmenden Truppe hinterher.

Aufgeschreckt vom Eichhörnchen, sieht die Fee, dass die anderen ja immer noch da sind. Das Eichhörnchen hat sie derweil in ihren Arm genommen und streichelt es.

Da sie mittlerweile keine Lust mehr zum Schlafen hat, fliegt sie vom Baum runter und bleibt überraschend vor Tut stehen. Das Eichhörnchen hat es sich derweil auf ihren Schultern bequem gemacht.

Noch immer voller Mißtrauen stapft der Zwerg inzwischen ein ganzes Stück flußaufwärts zügig hinter dem Dunkelelfen her, jederzeit bereit, die Axt von den Schultern zu reißen und sie dem vor ihm Laufenden beim kleinsten Anzeichen von Verrat an den Kopf zu schmettern.

Mit zunehmender Entfernung geraten die Zurückgebliebenen allmählich außerhalb des Einflußbereiches des magischen Gleichmachungsamulettes...

Groß ist das Erstaunen eines kleinen Eichhörnchensmännchens, welches soeben Anstalten gemacht hatte, es sich auf den Schultern einer Fee bequem zu machen (und sich dort wahrscheinlich in Sicherheit vor einer hungrigen Mumie wähnte), als es immer schneller zu Boden sinkt und die Feenschultern in gleichem Maße immer stärker schrumpfen, bis es beim besten Willen keinen Halt mehr findet und die letzten Zentimeter zu Boden springt. Überrascht dreht es sich einmal um die eigene Achse und sieht sich Aug in Aug eben jener Fee gegenüber, die inzwischen nur unwesentlich größer als es selbst ist.

*"Komisches Weibchen!"* denkt sich das Eichhörnchenmännchen, *"aber jetzt hat es wenigstens die richtige Größe!"* Und da es die Fee sofort in sein kleines Eichhörnchenherz geschlossen hatte, umtanzt es sie wild mit einem Quieken und stubst dabei immer und immer wieder seine kleine, schwarze Nase gegen die Wangen der winzigen Fee und schickt sich an, sie mit seinen Vorderpfoten zärtlich zu umarmen...

Bei einem dieser Umarmungsversuche greift sich die Mumie das Eichhörnchen vorsichtig und flüstert ihm zu: *"Sie ist denke ich nicht die richtige für Dich. Auch wenn sie gut riecht... aber wir finden schon noch jemanden für dich."*

Mit diesen Worten setzt die Mumie das nun ruhige aber schmallende Eichhörnchen auf die linke Schulter und bedeutet der Fee es sich auf der anderen Schulter bequem zu machen.

*"Auf wir müssen weiter. Wenn Du willst, kannst Du aber auf meiner Schulter noch ein wenig schlafen... ich passe auch auf das Eichhörnchen auf."*

Die Fee versucht auch das Eichhörnchen zu umarmen, da sie aber beide zu tollpatschig sind, gelingt es ihnen nicht.

Als Tut das Eichhörnchen hoch und auf seine Schulter nimmt, streckt die Fee ihre Arme aus, um das zu verhindern. Trotzig und wütend blickt sie die Mumie von unten an.

Sie denkt über den Vorschlag nach, schüttelt dann den Kopf und fliegt zur Elfe.

Etwas verwirrt darüber das die kleine Fee sein Angebot ablehnt stapft die Mumie hinter den noch deutlich zu hörenden Maschine des Zwerges her.

Da das Eichhörnchen dadurch den Blick auf die Fee verliert klettert es über den Kopf der Mumie auf die andere Schulter... und nach etwas Überlegung dann wieder auf den Kopf. Von da oben hat man bestimmt einen besseren Blick auf die fliegende Fee.

Der Dunkelelf dreht sich kurz ungeduldig um:

*"Na los, etwas mehr Enthusiasmus, meine Gefährten, ich hätte den noch vor uns liegenden ungemütlichen Teil des Wald besser heute noch hinter mich gebracht. Schlingpflanzen und fleischfressende Exemplare... \*grins\*...mal sehen, wer das überlebt. Leider ist das der einzige Weg zur Hexe, \*Blick auf die seltsame Gruppe\* sie wußte wohl schon, warum sie sich so verschanzt hat."*

Ohne ein weiteres Wort zu verlieren, dreht er sich um und ignoriert wieder die ihm Folgenden.

Grummelnd siniert der Zwerg vor sich hin: *"Schlingpflanzen und Fleischfresser? Davon habe ich nichts gesehen, als ich..."*

Abrupt bricht der Zwerg ab und schaut sich nervös um, ob ihn jemand gehört hat.

Mißmutig stapft er weiter und versucht, Dunkelelf und Wald gleichzeitig im Auge zu behalten. Was natürlich

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

schlecht möglich ist, nichtmal, wenn man ausgiebig schießt...

Alix hatte glücklicherweise den Kontakt zu dem voranstürmenden Zwerg nicht verloren und war im Einfluß des Amulettes geblieben. Sie bemerkte nichts von dem durcheinander was sich hinter ihr abspielte. Mit großen Schritten aber etwas verwirrt folgte sie dem Elf und dem Zwerg. *"Gibt es einen Grund warum ihr plötzlich so rennt?"*

*"Wir rennen überhaupt nicht!"* knurrt Buad, *"Wir laufen nur zielstrebig und..."*

Bei den letzten Worten hatte der Zwerg einen Blick zurück geworfen. Nun entfährt ihm ein überraschtes *"Bei Ingerimm!"*

Für einen Moment stockt er, fast scheinen sich seine kurzen Beine zu verheddern, dann prallt – wiedereinmal – mit einem Scheppern der Trabant gegen den Zwerg. Erstaunlicherweise führt der neuerliche Aufprall zu keinerlei Fluch. Stattdessen dreht sich Buad langsam und mit einem ungläubigen Gesichtsausdruck vollständig nach hinten um, die Kinnlade klappt herunter. Wenige Sekunden später, in denen der Zwerg nichts weiter tut als mit großen Augen zu staunen, wendet er und setzt seinen Weg fort mit den Worten: *"Vielleicht sollten wir noch etwas schneller laufen!"*

Weit hinten jedoch, noch jenseits des nun verlassenen Nachtlagers, steigt ein dunkler, unheimlicher Nebel aus dem Boden, aus dem ein leises, klagendes Wispern dringt, und sammelt sich als undurchdringliche, stetig anschwellende wallende Wand...

*"Moskitos!"* schreit der Streuner.

Bei dem gellenden Ruf des Streuners zuckt der Zwerg zusammen, verschwendet jedoch keine Zeit damit, sich umzudrehen, sondern zieht den Kopf tiefer zwischen die Schultern und beginnt nun wirklich zu rennen. Dabei nestelt er hektisch an der bauchigen Flasche an seinem Gürtel herum, bekommt sie aber nicht los.

Donnernd und krachend setzt sich auch der Trabant in eine schneller Bewegung, rücksichtslos alles niedertrampelnd, was ihm vor den Bug kommt...

Schreiend rennt – nein, stolpert – der Streuner vorwärts. So eine große Wolke Moskitos hat er noch nie gesehen. Als er an dem Trabant vorbeirent, denkt er noch: *"Warum flüchtet dieses Gerät auch? Da ist doch nichts auszusaugen... Oder etwa doch?"*

Auch das Eichhörnching verschwindet in seiner Baumhöhle, die Fee hinter sich herziehend. Schließlich soll die Fee ja nicht den Mücken zum, Opfer fallen...

Die Maden der Mumie machen sich zum Abwehrgesicht bereit, und kleiden sich in Rüstungen und nehmen ihre Waffen zur Hand... Der Wurmkrieg hat begonnen! (Oder steht kurz bevor.) Nur ein Wunder kann jetzt noch die Schlacht verhindern – zum Beispiel eine davonrennende Mumie...

Nur der Dunkelelf läßt sich nicht sonderlich beindrucken. *"Ich bin mal gespannt, was er jetzt macht..."* denkt der Streuner noch...

Was der Rest der Gruppe macht, bekommt der Streuner gar nicht mehr mit...

Alix zieht den Kragen ihre Jacke fest zu, in er Hoffnung, das das Leder der Hose und Jacke für Stiche undurchdringlich ist. Dann nimmt sie während des Laufens ihren Rucksack vom Rücken und aus einer Seitentasche eine Tube Mückenabwehrpaste. Nachdem der Rucksack wieder auf dem Rücken gelandet ist, schmirt sie sich das Gesicht mit der Paste ein, steckt die Dose weg und zieht die Lederhandschuhe an. Da sie aber nicht weiß, ob die Mückenschutzpaste auch gegen diese Moskitos hilft, läuft sie lieber etwas schneller und versucht den Zwerg zu überholen und hinter sich zu lassen. Denn wenn die Riesin erst mal aus dem Bannkreis des Amuletts entwischt ist und wieder ihre normale Größe hat ist eine Flucht deutlich einfacher.

Inzwischen hat der Zwerg den Dunkelelf hinter sich gelassen – erstaunlich, wie schnell man mit solch kurzen Beinen laufen kann. Der Dunkelelf dagegen sieht sich mit dem heranstürmenden, sicher mehrere Zentner schweren Trabant konfrontiert, der keine Skrupel kennt und Anstalten macht, den Elb kurzerhand über den Haufen zu rennen.

Schliesslich ist es dem Zwerg doch noch gelungen, die Flasche vom Gürtel zu fingern, doch hat dabei etwas

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

die Aufmerksamkeit dem ohnehin miserablen Pfad gegenüber gelitten. So entgehen ihm die dicken Schlingwurzeln, die den Weg queren, und noch bevor er die Flasche öffnen kann, verfängt er sich mit den Füßen in den schlangenähnlichen, sich windenden Strängen und stürzt mit einem Aufschrei zu Boden.

Die Mumie zieht den Schlapphut auf und setzt sich an den Baum in dem das Eichhörnchen verschwunden ist. Mit geschlossenen Augen wartet sie hier bis der 'Sturm' sich gelegt hat.

Mit einem lauten Fluch springt der Dunkelelf dem Trabanten aus dem Weg und entgeht nur knapp einem Rankengebüsch. Dann entdeckt auch er die Ursache der Aufregung, als sich eine Horde Mosquitos auf ihn stürzt und auf seinem immer bereiten Schutzschild sitzen oder besser schweben bleiben. Etwas ergrimmt schaut jener nun auf die ca. 50cm vor seinem Gesicht hängende Plage und kramt seelenruhig in seinen Taschen, während die panische Flucht um ihn herum weitergeht.

*"Ich hatte doch da noch was..."*

Kurz darauf streckt er schließlich eine Faust aus, die sofort von Mosquitos bedeckt ist. Alle Blutsauger ringsum stürzen sich ebenfalls sofort auf diese vorgestreckte Hand, die sich ruckartig öffnet. Ein seltsam schillernder Beutel kommt zum Vorschein, der die Insekten erbarmungslos einsaugt, bis zum letzten Exemplar. Grinsend bindet der Dunkelelf den Beutel mit den Mosquitos zu und blickt sich triumphierend um: *"Ich werde das Viehzeug behalten, vielleicht kann man noch mal jemanden damit ärg...äh, es zu was gebrauchen. Toller Beutel übrigens! Erschafft ein Dimensionstor! Was immer man hineintut, egal von welcher Größe, wird in einer Paralleldimension von beliebigen Ausmaßen solange versiegelt, bis man das Tor im Beutel mittels eines speziellen Siegelwortes wieder...äh....öffnet... und..."*

An dieser Stelle ist dem Dunkelelfen endlich aufgefallen, daß ihm die ganze Zeit überhaupt keiner zugehört hat und er wendet sich grummelnd wieder dem Pfad zu, wo ihm der zappelnde Zwerg auffällt. Neugierig beobachtet er nun, wie der Zwerg mit der Schlingpflanze kämpft.

Sowohl die Mumie, als auch ihre Begleiter kommen nun auch langsam aus der Ruhe.

Auch der Streuner kommt langsam wieder zum Vorschein – ganz grün überall und übersät mit blauen Flecken...

Von der ganzen Rennerei etwas erschöpft lehnt die Riesin an einem Baum und ruht sich aus. *"Vielen Dank Herr Elf, dass ihr uns vor den Moskitos gerettet habt!"*

Als die Geräusche der Moskitos um ihn herum verstummen öffnet die Mumie langsam die Augen und blickt sich vorsichtig um.

*"Zum Glück hat mein Körper nicht die richtige Temperatur für diese dummen Viecher... und wahrscheinlich auch den falschen Geruch."*

Als er sieht, das von der Moskito Plage nichts mehr zu sehen ist wendet er sich wieder dem Baum zu und ruft: *"Kleine Fee, ihr könnt wieder herauskommen, die Gefahr ist vorbei."*

Die Mumie gibt auch ein paar seltsame quick Geräusche von sich... es scheint sich aber nichts zu tun.

*"Hmm... ich frage mich was die beiden da in dem Baum machen. Hoffentlich ist ihnen nichts passiert."*

Nach einiger Überlegung beschliesst die Mumie aber nicht nachzusehen was in dem Baum vorgeht da er sie nicht noch einmal stören will. Mit diesem Gedanken wendet er sich den anderen zu um zu sehen ob sie es alle überlebt haben.

Fernab vom Ort des Geschehens, während ein Zwerg strampelnd und schreiend gegen den erbarmungslosen Griff einer armdicken Schlingpflanze ankämpft und mit zweifelhaftem Erfolg versucht, seine Streitaxt zu schwingen, in einer völlig anderen, zutiefst bösartigen und lebensfeindlichen Dimension, zerquetscht ein verärgerter Dämonengott mehrere Milliarden Moskitos mit einer einzigen kleinen Handbewegung, bis auf das letzte Insekt.

Erbost beschließt er, den Grund für das plötzliche Auftauchen der dämonischen Plagegeister zu ergründen und wendet seine mentale Aufmerksamkeit den vergangenen Resten der einst durch schwarze Magie belebten Mücken und dem Ort ihres Erscheinens zu...

Da der magische Beutel aber eine separat erschaffene, in sich geschlossene Dimension öffnet (zu welcher der

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Dämon keinen Zugang haben kann) und es sich damit um einen zweiten, scheinbar astral duplizierten Moskitoschwarm in einer anderen Dimension handeln muß, findet der Dämon natürlich auch kein passendes Dimensionstor, da dieses sich versiegelt in der anderen, ersten Dimension befindet. Er rastet darauf ein wenig aus, quält ein paar Mitdämonen und verliert das Interesse am rätselhaften Erscheinen der Mosquitos. Währenddessen beobachtet in einer ganz anderen Dimension der Dunkelelf gespannt den herumzappelnden Zwerg. Er dreht sich halb zu den anderen um und ruft: *"Wie siehst aus, möchte jemand auf den Ausgang des Kampfes wetten? Ich setze fünf Goldstücke auf die Schlingpflanzen..."*

Der Zwerg wirft einen halb verzweifelten, halb bitterbösen Blick zu dem Elfen – ein Blick, der Revanche verspricht. Inzwischen ist er nahezu völlig von der Anstrengung reißt er sich das magische Amulett vom Hals und wirft es vor die metallenen Füße des ihn der Nähe bewegungslos verharrenden Trabant. Dann keucht er, erstickt fast, ein kaum verständliches Kommando. Der Trabant, der an unverständliche Kommandos offenbar besser gewöhnt ist als andere, greift das Amulett mit einer aus der Front ausfahrenden Teleskopstange und setzt sich flussabwärts mit wachsender Geschwindigkeit in Bewegung. Bald schon ist der Zwerg aus dem Wirkungskreis des Amuletts ausgeschlossen. Wo die Schlingpflanze den Kräften des zwergs widerstehen konnte, ist sie gegenüber seiner "natürlichen" Größe machtlos. Verzweifelt versuchen die armdicken Schlingen den stetig wachsenden Zwerg zu umfassen, doch schließlich zerreißen sie mit einem häßlichen Knirschen und einem leisen Klagegelaute, und aus den zerfetzten Enden spritzt weit ein übel riechender, widerlich schmieriger und klebriger Saft, der die Kleidung des Zwergs und des in ungenügenden Nähe gespannt beobachtenden Dunkelelfen beschmutzt.

*"BAH!"* sagte Alrik verächtlich.

Alix, die träumend am Baum gestanden hatte und den Kampf nicht weiter Beachtung geschenkt hatte, bemerkte erschrocken, dass der Baum plötzlich kleiner war als sie. Verärgert sieht sie sich nach der Ursache um kann aber durch die dichten Bäume nicht viel erkennen. Vorsichtig, um die plötzlich unsichtbaren Mitreisenden nicht zu gefährden, beschließt sie im Fluß entlang zu gehen. Einige Schritte Flußaufwärts findet sie eine große Lichtung und beschließt auf die anderen zu warten.

Der Dunkelelf applaudiert grinsend.

*"Nicht schlecht, werter Zwerg, ich gebe zu, das war recht einfallsreich."*

Dann fällt ihm der vor seinem Gesicht rumwabernde Dreck auf. Und mit einem *"Oh!"* weicht er zwei Schritte zu Seite aus, so daß die Pflanzenreste vom Schutzschild auf den Boden abgleiten.

*"Nun gut, dann können wir ja weitergehen! Hoffen wir mal, daß hier nicht noch mehr Zeug rumliegt. Äh, wo ist eigentlich der Rest?"*

Nachdenklich schaut die Elfe die Fee an. So manches an dieser Truppe und deren Erlebnissen passt noch nicht so ganz zusammen. Schließlich fragt sie leise *"Sollten wir den anderen nicht langsam folgen? Wer weiß, was die sonst noch anstellen."*

Und ganz leise murmelt sie vor sich hin *"So eine große Horde Moskitos... Das ist sehr ungewöhnlich. ICH war das diesmal nicht, auch habe ich nicht gespürt, daß der Dunkelelf aktiv geworden wäre. Hat da noch jemand seine Hand im Spiel?"*

Inzwischen hat sich der Zwerg, noch ein wenig atemlos, hochgerappelt und überragt den Dunkelelfen nun bei weitem. Doch anstatt ihm die Ohren abzuschneiden, rennt er schreiend und gestikulierend dem noch immer flußabwärts stapfenden Trabant nach. Wie auch immer sein unverständliches Kommando gelaute haben mag – solch mechanische Konstruktionen nehmen es gewöhnlich sehr genau mit den Anweisungen. Vor allem aber fehlt ihnen der Verstand zu erkennen, wann sie dem Kommando ausreichend genug nachgekommen sind, und so befolgen sie mitunter Kommandos solange, bis ein entsprechendes Gegenkommando erfolgt...

Der Dunkelelf lächelt einen Moment verschwiegen, dann fuchtelte er kurz mit der rechten Hand herum und schaut befriedigt dem Zwerg hinterher, der plötzlich um ein so gewaltiges Maß beschleunigt, daß er den Trabanten innerhalb von Sekunden eingeholt hat. Der Aufprall scheint unvermeidlich.



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

... Ein ziemlich großer, seltsam dicklich aussehender Vogel, der sich gerade in den Wald verirrt hat – das ist nicht sein eigentlicher Lebensraum – schwirrt verwirrt herum. Diese Gegend kennt er gar nicht! Er versucht noch eben die Kurve zu kratzen, als er unter heftigem Gegacker mit einem Zwerg zusammenstößt...

Leicht benommen bleiben beide liegen.

Erst nach einem Weilchen werden sie durch herankommende Schritte aufgeschreckt.

Der Vogel – war es ein Dodo? – hüpf davon, ins Unterholz.

*"Argh!"* kreischt der Zwerg, der in seinem Leben erst ein einziges Mal mit einem Vogel zusammengestoßen ist (und das war auf einem unfreiwilligen Ritt auf einem fliegende Fass Tee und zählt deswegen nicht).

Dann, erneuten Verrat witternd, rappelt er sich in die Höhe, und während seine Beine ein gar merkwürdiges, vor allen Dingen aber schnelles Eigenleben entwickeln, beugt er den Kopf, Helm voran und bereit, die sich nähernden Schritte, von wem auch immer sie stammen mögen, durch einen beherzten Kopframmstoss in die Magengegend zu stoppen.

Durch Unterholz bricht aber nur der Zwergentrabant, bleibt neben seinem Herrn stehen und beginnt seltsam zu schnurren.

Die Fee beschließt unterdessen die Behausung des Eichhörnchen zu verlassen, da die Gefahr anscheinend vorbei ist und das Eichhörnchen endlich aufgehört hat, sie zu umklammern.

Sie fliegt wieder zur Elfe und das Eichhörnchen springt ihr hinterher. Da es vergessen hat, dass es nicht fliegen kann, fällt es auf Tuts Kopf, bleibt benommen liegen und rutscht langsam und unfreiwillig runter.

Die Fee ist mittlewweile bei der Elfe und stimmt ihr zu, bevor sie ein wenig voraus fliegt.

Tut nimmt den Schlaphut ab und verstaubt ihn. Danach hebt er das Eichhörnchen wieder auf seine Schulter.

*"Wollen wir mal nach dem seltsamen Vogel sehen?"*

Da das Eichhörnchen aber lieber Richtung Fee will und dies durch lautes Geschnatter und Rumgehüpfe unterstreicht folgt Tut widerwillig der kleinen Fee und blickt immer mal wieder bedauernd in die Richtung wo der seltsame Vogel verschwunden ist.

Alix hat es sich inzwischen auf der Lichtung bequem gemacht. Irgendwann werden die Wanderer wohl hier vorbeikommen wenn sie zu Baba Yuga wollen, denn gleich nach der Lichtung beginnt der Sumpf in dem die Frau wohnt.

Langsam rappelt sich Buad aus dem weichen Ufergras in die Höhe. Der Trabant hatte sich als robust genug erwiesen, selbst einen der gefürchteten Zwergenkopframmstöße unbeschadet zu überstehen. Dagegen war der Zwerg durch den Aufprall in eine sekundenlange Ohnmacht gefallen...

Etwas orientierungslos schaut er sich nun um und fragt sich augenscheinlich, was in Ingerimms Namen ihn so nahe an ein verdammtes Flußufer gebracht habe. Dann werden seine Augen groß und er stammelt:

*"Ich... ich bin... bin ein kleines... kleines, hüpfendes Gänsebl..."*

Schlagartig unterbricht er, schüttelt vehement den Kopf, schaut noch einen Augenblick etwas irritiert drein, und springt dann mit wiedererwachender Energie auf die Beine.

*"Yggdrasil!"* ruft er und *"Baba-Yuga!"*

Und dann, nach einem kurzen Erschauern, flüsternd: *"Der Neiddrache!"*

Eilig setzt er sich nun wieder flussaufwärts in Bewegung, dicht gefolgt von dem treuen, aber strunzdummen Trabant. Dabei hält er seine Axt griffbereit und mustert erneut mißtrauisch den Waldrand.

Inzwischen total konfus, beschließt der Streuner, alle zu einem Treffpunkt zusammenzurufen : Den zurückgebliebenen Typen mit dem Schlapphut, das Eichhörnchen, die Fee, die Elfe, den Dunkelelfen, die Riesin (?), und – vor allem(!) den "Gastgeber": Den Zwerg, mit seinem Trabanten.

*"So!"* ruft er *"Hallo, können wir uns mal wieder sammeln? Ich glaube, wir sollten besser zusammenbleiben!"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*Hab ich irgendwen vergessen, oder zuviel gezählt?"*

Vor allem wohl den Baum am Waldrand, an welchen der Dunkelelf gelehnt steht und gelangweilt auf ein paar Sonnenblumenkernen rumkaut. Halb verständlich nuschelt jener nun mit vollem Mund:

*"Die Dämmerung setzt bald ein. Wir sollten uns etwas beeilen..."*

Die Elfe schaut nachdenklich dem davoneilenden "Zwerg" hinterher. *"Meint ihr, der ist noch einzuholen? Mit dem Tempo, das er da vorlegt, könnte man meinen, er will heute noch ans Ende der Welt kommen. Wahrscheinlich hat er euch alle inzwischen wieder vergessen und macht lieber alleine weiter. Man weiß ja nie, was in diesen Zwergenköpfen so vor sich geht."*

Schauend und mit ziemlicher Geschwindigkeit stapft der Zwerg, nachwievor gefolgt von einem lauten Quietschen, an der sich langsam um den Streuner sammelnden Gruppe vorbei.

*"Steht hier nicht so faul herum!"* herrscht er sie an, *"Wir haben noch ein ganzes Stück Weg vor uns, bevor es dunkel wird!"*

Ohne eine weitere Reaktion der Herumstehenden abzuwarten, marschiert er an dem etwas abseits herumlungern den Dunkelelfen vorbei, weicht vorsorglich den noch immer zerfetzt auf dem kaum erkennbaren Pfad liegenden Schlingwurzeln aus und wandert eilig flußaufwärts weiter.

Zu der Elfe gewandt *"Also wirklich, wenn wir mit der Einstellung rangehen kommen wir nirgendwohin! Auf folgen wir dem Zwerg... wir sollten hier wirklich weg sein bevor es dunkel wird. Der andere Elf hat da schon recht."*

Mit einem Blick in die Runde... *"Und vielleicht sollten wir unseren Zwerg dazu bewegen sein Amulet endlich wegzustecken. Das ist ja richtig bescheuert wenn ihr ständig eure Größe verändert."*

*"Ich meine wir sind nunmal das was wir sind, jeder mit seinen Vor- und Nachteilen... warum dann diese Gleichmacherei?"*

*"Kommt ihr jetzt? Sonst verlieren wir ihn noch aus den Augen."* mit diesen Worten läuft Tut hinter dem fast nicht mehr zu sehenden Zwerg und seinem Trabanten hinterher. *"Hmm... zumindest ist seine Spur nicht zu übersehen."*

Das Heranrumpeln des Trabanten weckt Alix aus ihren Tagträumereien. Sie sieht wie der Zwerg und sein Trabant gerade die Lichtung betreten. Ausserdem hat sie Nähe des Amuletts wieder das übliche Chaos in ihrem Kopf verursacht als sie auf menschliche Größe verkleinert wird.

*"Hallo Herr Anführer! Da es schon wieder dunkel wird sollten wir wohl hier rasten. Die Lichtung ist groß genug und nach der Lichtung kommt der Sumpf indem Baba Yuga wohnt. Es ist bestimmt keine gute Idee diesen bei Dunkelheit zu betreten!"*

*"Wahrscheinlich baut er dann schnell seinen Trabanten in ein Sumpffloss um, damit er nicht untergeht."* kichert die Elfe.

Und dem Zwerg ruft sie hinterher: *"Hey Zwerg! Wußtest Du eigentlich, daß ein Sumpf zu mehr als 90% aus Wasser besteht?!"*

Eine Weile nach dem Zwerg trifft auch die Mumie mitsamt Eichhörnchen auf der Lichtung ein... und ärgert sich schon wieder über das Amulett.

*"Hat schon jemand ein Feuer gemacht? Nein? Dann hole ich etwas Holz. Komm kleines Eichhörnchen gehen wir etwas trockenes Holz suchen."*

Und schon wieder verschwindet die Mumie im Wald und damit aus dem Einflussbereich des Amulettes... allerdings hört man auf der Lichtung nur noch ein gedämpftes fluchen.

Die Fee hat mittlerweile auch die Lichtung erreicht und gerade noch mitbekommen, dass sie hier übernachten. *"Wer übernimmt die erste Wache?"*

Der Streuner stolpert nun auch endlich auf die Lichtung.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Indess stürmt der Zwerg, von einer eigenartigen inneren Unruhe angetrieben, am Ufer des Flusses voran. Er weiß nur eines: JETZT ist es noch nicht an der Zeit zu rasten. Jetzt zu rasten wäre gar nicht gut. So kommt es, dass er bereits nach kurzer Zeit die zum Rastplatz bestimmte Lichtung aus den Augen verloren hat. Zumindest hätte er das, wenn er sich umgesehen hätte. So jedoch marschiert er durch die erstaunlich schnell hereinbrechende Dunkelheit im festen Glauben, die anderen würden ihm schon folgen... Und dann ist er ganz plötzlich verschwunden, geradezu vom Erdboden verschluckt.

Du Mumie kommt mit einem Arm voll trockener Äste aus dem Wald zurück und stapelt sie in der Mitte der Lichtung auf.

Alix, erfreut darüber, daß endlich wieder alle da sind, ruft dem Zwerg hinterher: *"Hey Anführer kommt erst mal zurück, oder wollt ihr in der Dunkelheit im Sumpf versinken"*

Sie schaut in die Richtung in der der Zwerg verschwunden ist, weit weg kann er noch nicht sein, denn das Amulett wirkt noch, aber es ist nichts zu sehen oder zu hören. Seltsam.

Der Dunkelelf geht langsam um die Lichtung herum und beginnt, ein paar Bäume mit Runen zu versehen. Dabei murmelt er Sachen wie *"Schutzzauber"* und *"bescheuerte Idee, ausgerechnet hier übernachten zu wollen"*.

Schließlich schlendert er zum Sumpf hinüber, um sich auf ja keinen Fall entgehen zu lassen, was der Zwerg da treibt.

Die Mumie legt währenddessen beide Hände auf die trockenen Äste und murmelt etwas mit 'brenne' woraufhin der ganze Holzstoß plötzlich in Flammen steht.

*"AUTSCH! Verd... Feuer! Grmpl..igh... ..ompf..."*

Da die Mumie jetzt die Finger in den Mund gesteckt hat kann man nicht mehr verstehen was sie sonst noch so vor sich hinhurmelt.

Alix schüttelt amüsiert den Kopf. *"Muss man denn für alles Magie benutzen? Ich hätte auch Zunder und Feuerstein gehabt. Aber danke für das schöne Feuer."*

Tief aus dem Inneren der Erde ertönt dumpf das verzückte Juchzen eines Zwerges, unterbrochen von beinahe zärtlichen Kommentaren wie:

*"Na komm schon! Stell dich nicht so an! Es tut auch gar nicht weh!"* und ab und zu einem Ruf: *"Hey! Nicht weglaufen!"*

Weiter unten, ein Stockwerk tiefer, unterhalb der Lichtung, läuft gerade eine Gold-Trollin vor einem Zwerg davon...

Das weckt verständlicherweise die dunkelelfische Neugier. Nachdem der Drow die Öffnung im Boden gefunden hat, aus der die zwergischen Laute stammen, murmelt er einige Silben, macht einige greifende Gesten und reißt plötzlich beide Arme empor. Ein paar quietschende und grunzende Geräusche ertönen, dann sieht man eine Dreckfontäne mit reichlich Pflanzenteilen, Erdreich und zappelndem Zwerg in die Höhe schießen und am Rande des Lagers im Gebüsch niedergehen. Doch da ist noch etwas, an was hält sich der Zwerg da fest?

Das Etwas entpuppt sich als ein kleiner, lederner Beutel. Oder ist es eine Schatulle?

Zusammen mit Dreck und Zwerg fliegen zahlreiche, handtellergroße Spinnen mit dicken, behaarten Beinen und äußerst kräftigen Beißwerkzeugen durch die Luft. Die Fallgrube – denn in nichts anderes war der Zwerg hineingestolpert – enthielt Tausende der äußerst giftigen Insekten. Vor allem eine Spinnenart mit einem leuchtend roten, fetten und haarigen Leib erwies sich als ausgesprochen aggressiv. Hunderte der gefährlichen Gattung stürzten sich auf den vom Sturz benommenen Zwerg. Doch Spinnen sind weit intelligenter als ihr Ruf, und vor allem verfügen sie über äußerst sensible Sinnesorgane. Noch bevor die ersten Spinnen ihr Gift in den Zwerg spritzen konnten, nahmen sie den Geruch einer äußerst gefährlichen, weit giftigeren Substanz auf. Und dieser Zwerg war angefüllt mit einer Vielzahl davon. Was die Spinnen nicht wußten: Ein Teil eines sehr

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

seltene, edle Getränke zirkulierten unablässig durch die Adern des Alchimisten und machte ihn absolut ungenießbar.

Die Angriffswut der vielbeinigen Insekten verwandelte sich in Ziellosigkeit, schliesslich in zunehmendes Unwohlsein. Als der Zwerg dann aber die Spinnen wahrnahm und sofort deren Wert erkannte – wieviele wunderbare Tränke und Experimente würde man mit dem Spinnensekret machen können – schlug das Unwohlsein in blankes Entsetzen und in helle Panik um. Schlagartig verwandelten sich alle vorhandenen Spinnenarten, die bis dahin in der Grube ein ungestörtes Leben geführt und sich reichlich vermehrt hatten, in vom Aussterben bedrohte Arten um, als der begeisterte Buad Spinne für Spinne von den Wänden und Wurzeln pflückte und sie in verschiedene Beutelchen und Schächtelchen presste, und das mit einer solch unglaublichen Geschwindigkeit, die die sichere Ausrottung dieser seltenen Arten versprach.

Und dann entstand plötzlich dieser Sog von oben, hervorgerufen von einem Dunkelelfen, und die letzten Überlebenden erkennen ihre allerletzte Chance, das Aussterben noch etwas hinauszuzögern. Als verzweifelte Flut entkommen sie den tödlichen Händen des Zwergs, stürmen zum Teil in die Roben des Dunkelelfen und suchen dort vermeintlichen Schutz, und einige Hundertschaften sausen auf das in einiger Entfernung liegende Lager zu, um Sicherheit in Rucksäcken und Decken zu finden...

Derweil bringt sich eine golden glänzende Trollin durch einen halbverfallenen Tunnel, durch den sie den Spinnenopfern für gewöhnlich die übriggebliebenen Habseligkeiten abnahm, in Sicherheit, aufatmend, das der entsetzliche Zwerg ihrer nicht gewahr geworden war...

Leise fluchend schiebt sich die Trollin durch den engen Tunnel, während über ihr im Lager helle Aufregung herrscht, als Hunderte verängstigter Spinnen in Todesangst in allen möglichen und unmöglichen Ecken und Löchern Hilfe und Deckung suchen. Schon bald macht der Tunnel einen Knick und mündet in einem mannshohen, von leisem Feuerschein erhellten Hohlraum. Auf der gegenüberliegenden Seite gähnt die dunkle Öffnung eines weiteren Tunnels, der direkt unter den Sumpf zu führen scheint. In der Höhle liegen verstreut eine große Anzahl von Knochen aller möglichen Geschöpfe, darunter auch von Elfen, Zwergen und Menschen. Sogar einige Orkschädel sind dabei.

Mit einer Mischung aus Wut und Angst durchquert die Trollin die Höhle und kriecht in den anderen Tunnel hinein. Mit viel Hingabe und reichlich Magie hatte sie die Spinnen erschaffen und sie in die von ihr ausgehobene Fallgrube gesetzt. Viele Jahre lang sorgte das ungewöhnlich starke Gift der Spinnen, das gewöhnlich die Opfer lähmte und für viele Stunden vollkommen bewegungsunfähig machte, für eine unerschöpfliche Nahrungsquelle der Trollin: Sie brauchte nur regelmäßig durch den Tunnel in der Grube vorbeischaun, und für gewöhnlich lag ein Tier oder manchmal sogar ein Humanoider in dem Loch, die sie durch den Tunnel in die Höhle schleifen konnte und dort ihren Hunger und ihren Durst an dem köstlichen Fleisch und dem dunklen Blut stillen konnte.

Und dann fiel dieser vermaldeite Zwerg in ihre Grube, der sich als vollkommen immun gegen die Bisse der Spinnen erwies. Und viel schlimmer noch – das Opfer wurde zum Jäger und drehte den Spieß kurzerhand um!

Alix, aufgeschreckt durch den Lärm den der Zwerg machte, bemerkt die herannahenden Spinnen gerade noch rechtzeitig, um aus den Zweigen, die Tut herantragen hatte, einen Feuerring zu legen und sich in seinem Inneren in Sicherheit zu bringen.

Den schmalen Eingang des Ringes bewacht sie mit einer Fackel in der Hand, um eindringende Spinnen zu verbrennen. Leider hat sie vergessen, auch ihren Rucksack mit in den Ring zu nehmen. Die Frage ist nur, was passiert wenn das Feuer heruntergebrannt ist.

Währenddessen hat der Dunkelelf in blanker Panik eine Handvoll Gegengifte geschluckt, nur um sicher zu sein. Dann sammelt er hastig alles Krabbelnde aus den tiefen Fächern seiner Robe und verstaut die mit einer Kopfnuss notdürftig erlegten Spinnen in einem stabilen Kästchen.

Schliesslich bemerkt er aber, wie sich eine bleierne Müdigkeit über seine Glieder legt. Er war wohl nicht schnell genug. Und die Gegengifte nicht effektiv. Mit einem Gurgeln sinkt der Dunkelelf neben dem Feuer besinnungslos zu Boden.

Inzwischen ist der Feuerring fast heruntergebrannt, aber auch Spinnen sind keine mehr zu sehen. Sicher haben

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

sie sich in vielen Ritzen verkrocken.

Alix fegt die Reste der Glut auf einen Haufen und legt noch etwas Holz nach. Sie zieht ihre dicken Lederhandschuhe an und fängt an mit der Fackel in der Hand systematisch die Umgebung des Feuer nach Spinnen abzusuchen. Sie öffnet ihren Rucksack und schütten den Inhalt erst mal auf den Boden.

Hervorkriechende Spinnen fallen der Fackel zum Opfer.

Danach nimmt sie ihre Keule und schlägt damit kräftig auf den Rucksack, um auch darin versteckte Spinnen zu töten. Nach Umwenden und Auswaschen des Rucksacks schnallt sie ihn auf den Rücken, damit er erst mal vor weiteren Spinnen gesichert ist.

Schließlich folgt die Inspektion des Rucksackinhaltes. Alix nimmt die Flasche mit Heiltrank und überlegt ob wohl einige Tropfen davon dem bewußtlosen Dunkelelf helfen könnten. Nun, schlimmer als Spinnengift und Gegenmittel wird so eine Heiltrank wohl auch nicht sein denkt sie und schüttet dem Elf einige Tropfen auf die leicht geöffneten Lippen.

Da sie nun nichts weiter tun kann, macht sie sich mit Fackel und Keule bewaffnet auf die Suche nach weiteren Spinnentieren in herumliegenden Sachen.

Der Zwerg, viel zu glücklich über die unerwartete Beute um durch das plötzliche Hinausreißen aus der Grube durch dunkle Magie verärgert zu sein, hat sich inzwischen auch wieder am Feuer eingefunden und geht eifrig Alix zur Hand – mit dem Unterschied, daß er die armen Spinnen nicht verbrennt sondern sorgfältig für spätere Verwendungen aufbewahrt.

Dann, als auch die (wahrscheinlich) letzte Spinne gefunden und verstaubt wurde, schaut er etwas nachdenklich der Riesin zu, die einige Tropfen des Heiltrankes auf die dunkelelfischen Lippen träufelt. Sekunden später taucht ein verräterisches Funkeln in seinen Augen auf.

*"Ich kann ihm helfen!"* verspricht er vollmundig. *"Ich habe da noch einige Tränke oder Rezepte, die ich schon immer mal ausprobie... äh, ich meine, die garantiert wirken!"*

Die Riesin schaut den Zwerg skeptisch an. *"Ich denke wir sollten erst mal noch etwas warten wie die bisherigen Tränke sich auswirken ehe wir mit weiteren Tränken experimentieren. Der Elf atmet ruhig und gleichmäßig ich denke im Moment besteht erst mal keine Gefahr."*

Vorsichtig geht die Elfe zu dem Dunkelelfen hin. Sie betrachtet ihn lange mit einem seltsamen Blick, und meint dann zu Alix: *"Gut, daß Du ihm nicht mehr gegeben hast. Dieser Trank paßt nicht so ganz zu seiner Natur. Und das in Verbindung mit seinen eigenen Pillen und dem Spinnengift... Wenn man sich jetzt nicht etwas um ihn kümmert, würde er hier ein paar Wochen weiterschlafen, bis sich ein endgültiges Ergebnis ergibt, so oder so. Mal schaun, was sich so machen läßt."*

Sie setzt sich neben ihn und stimmt ein seltsames Lied an, das bei allen anderen ziemliche Desorientierung hervorruft, während der Dunkelelf plötzlich von einem blauen Schimmer umgeben ist.

Die Fee hat von dem ganzen Tumult nichts mitbekommen. Sie sah vorher in der Nähe des Flusses ein Glitzern und, neugierig wie sie ist, wollte sie sich das mal aus der Nähe betrachten.

Den Plan in die Tat umgesetzt schlich sie davon. Das Glitzern war allerdings nur die Spiegelung des hellen Mondes auf dem Wasser. Sie machte es sich am Ufer bequem und schaute vertäumt dem Glitzern zu, alles andere um sie herum vergessend, als sie plötzlich das Lied der Elfe wahrnimmt.

Wie magisch vom Lied angezogen geht die Fee zu der Elfe und setzt sich gegenüber sie, so dass der Dunkelelf zwischen den beiden liegt.

Während an der Lichtung eigenartige Gesänge ertönen, schleicht die Trollin, noch immer unterirdisch, bereits ein ganzes Stück entfernt, durch den pechschwarzen Tunnel. Der Gang führt allmählich in die Tiefe hinab und wird zunehmend feuchter, bis die Feuchte in Nässe übergeht und der Gang schliesslich ganz unter Wasser steht. Niemand außer der Trollin selbst vermag zu sagen, ob sie in die dunklen, modrig riechenden Fluten hinabtaucht oder ob sich das Wasser vor ihr teilt.

Nach einiger Zeit endet der überflutete Gang schliesslich an einer steil nach oben führenden Leiter. Mit erstaunlicher Behendigkeit erklimmt die Trollin die Leiter, taucht aus den schwarzen Fluten auf und steigt die glitschigen Sprossen sicher weiter zu einer schmalen, kantigen Öffnung hinauf, durch die schwach das

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

silberne Mondlicht schimmert. Nahezu geräuschlos zwängt sie ihren goldglänzenden Körper durch die Öffnung, die sich als hohler, halbverwitterter Baumstumpf entpuppt, und steht nun inmitten eines winzigen Eilandes. Der kleine Flecken mit hartem Sumpfgas bewachsene Erde ist von einem gurgelnden, bedrohlich wirkenden Sumpf vollständig umschlossen, über dem dünne, fahle Nebelschwaden liegen. Nicht weit, inmitten des fauligen Wassers zeichnen sich im Mondlicht die Konturen einer heruntergekommenen Holzhütte ab, die erstaunlicherweise auf einem Bein zu stehen scheint.

Zielstrebig schleicht die Trollin durch das Wasser direkt auf die still ruhende Hütte zu. Und obwohl das dunkle, den Tod verheißende Wasser überall gleich gefährlich blubbert und sich keine Stelle selbst dem geübten Auge durch nichts gegenüber anderen Stellen auszeichnet, kennt die Trollin einen Pfad, der sie sicher zur Hütte bringt. Es mured unmöglich an, doch sie scheint dabei kaum ins Wasser einzusinken, ja es wirkt gar so, als würde sie über das Wasser gehen...

Die Mumie beobachtet gespannt, aber leicht verärgert, wie einige Spinnen in seiner Hose und unter seinem Hemd verschwinden. Kurz darauf hört man mehrmals ein lautes zischen als die Maden auf die verängstigten Spinnen losgehen.

Mit lauter Stimme brüllt er *"Aufhören! Sofort aufhören! Und ihr verschwindet hier sofort."* und zeigt in Richtung Waldrand.

Daraufhin verlassen fast ein Dutzend Spinnen die Mumie und krabbeln hastig in Richtung Waldrand. Doch nicht nur diese folgen dem Befehl. Weitere zwei Dutzend Spinnen, die sich in der Umgebung unter Steinen, Blättern, Holzstücken, Rucksäcken, Decken und ähnlichem verkrochen haben, folgen ihren Kollegen zum Waldrand.

Alix ist wiederum fasziniert von all dem magischen Treiben um sie herum. Da liegt ein Dunkelelf blau leuchtend zwischen einer Elfe und einer Fee. Eine Mumie redet mit Spinnen und die machen auch noch was die Mumie sagt. Lächelnd setzt sie sich ans Feuer um ihren Rucksack wieder einzuräumen und gespannt abzuwarten, wie es nun weiter geht. Schließlich hat die Nacht gerade erst begonnen.

Plötzlich ändert sich das Lied der Elfe, so daß plötzlich allen, die in Hörweite stehen, die Haare zu Berge stehen. Auch der Dunkelelf setzt sich plötzlich auf, öffnet die Augen, starrt leer geradeaus, und fällt wieder nach hinten um.

*"So, das sollte es erst einmal gewesen sein. In ein paar Stunden ist er wieder topfit, solange er sich in Ruhe erholen darf, ohne daß irgend jemand seltsame Experimente mit ihm macht."* Bei diesen Worten schaut die Elfen besonders Buad intensiv an. Dann steht sie auf, geht mit den Worten *"Jetzt brauche ich auch etwas Ruhe"* auf einen Baum zu.... und kaum hat sie den berührt, scheint sie plötzlich verschwunden zu sein.

Alix blickt sich um, alles ist ruhig.

*"Vielleicht sollten wir alle erst mal etwas schlafen? Ich übernehme die Wache. Da ich schon heute Nachmittag etwas geschlafen habe, halte ich auch bis morgen früh aus."*

*"Ist gut, aber ich denke wir sollten die Wache aufteilen... oder kannst Du mich zumindest kurz nach Mitternacht wecken, damit ich ein wenig jagen gehen kann?"*

Damit rollt die Mumie die Decke aus und legt sich in die Nähe des Feuers.

*"Ich kann überhaupt nicht sehen, dass es dem Schneelben besser geht!"* mault Buad.

*"Wer ist diese Elfe überhaupt? Wahrscheinlich eine Hexe! Und bestimmt hat sie Marian verhext!"*

Bösartig funkeln die Augen des Zwergs, der sich um eine einmalige Gelegenheit betrogen fühlt, die Elfe an.

*"Ich schlage vor, ihr lasst es jetzt mal mich versuchen!"*

Und nach einer kurzen Pause der Besinnung:

*"Als erstes muss mal das ganze Zeug aus seinem Bauch heraus, das er geschluckt hat! Da könnten die tollsten Synergieeffekte auftreten, und nachher verwandelt er sich noch in ein schneeweißes Kaninchen... Und bestimmt würde ihm das gar nicht gefallen... Zu seinem großen Glück habe ich hier genau das richtige Werkzeug, um all die Chemikalien aus seinem Magen zu entfernen!"*

Bei diesen Wort wiegt der Zwerg seine Streitaxt in den Händen und scheint im Geiste bereits den Dunkelelfen fein säuberlich zerlegt zu haben...

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Zu seinem Pech wacht der Dunkelelf gerade in diesem Moment auf, kreidebleich und etwas verkrampft:  
*"Uhhh, ist mir schlecht..."*

Als er sich sitzend aufrichtet, sieht er nur den Zwerg angriffslustig dastehen, runzelt die Stirn, murmelt ein paar magische Worte, läuft dann aber wieder grün an und fällt erneut ins Koma.

Schon halb im Schlaf dreht sich die Mumie zu Buad um und meint:

*"Willst Du nicht lieber nachsehen wohin die Elfe verschwunden ist... ich meine das Werkzeug hast Du ja schon in der Hand und da drüben steht der Baum."*

Nach einem genaueren Blick auf den Baum.

*"Und um den Magen zu entleeren würde ich ein paar Blätter des Baumes verwenden... zwischen den Händen zerreiben und in den Mund des Elfen tropfen lassen... aber nur ein bis zwei Tropfen... soweit ich weiß erzeugt der Saft dieses Baumes einen starken Brechreiz... Du kannst aber natürlich auch die Elfe fragen, die kennt sich da besser aus... falls Du sie findest."*

Die Fee blickt buad nach Tuts Vorschlag böse, sehr böse an. Die Zähne zusammengepresst zischt sie leise und bedrohlich zum Zwerg *"Wehe du berührst den Baum auch nur mit deiner Axsst. Dann hattest du mal eine Axt gehabt."*

Grummelnd und giftige Blicke nach allen Seiten werfend zieht sich der Zwerg zurück. Nur einzelne Wortfetzen sind verständlich: *"Spielverderber!"* ist darunter und *"Typisch!"* und *"Beschneidung der Kreativität"*.

Noch eine ganze Weile ist das Grummeln unter einem der Bäume zu hören, wo sich der Zwerg fast am Rande des schwachen Lichtkreises des Feuers niedergebettet hat.

Doch schließlich verebbt auch das und wird von einem leisen, aber kräftigen Schnarchen abgelöst.

Alix läuft einige Runden um das Lager, stellt aber fest das glücklicherweise alles ruhig ist, bis auf einen laut schnarchenden Zwerg.

Dar Dunkelelf sieht zwar immer noch etwas verärgert aus, aber deutlich besser als nach dem Angriff der Spinnen. Eine Weile betrachtet sie auch den Baum in dem die Elfe verschwunden ist, er sieht ganz normal aus, eigenartiges Volk diese Elfen.

Als es nach den Stand der Sterne kurz nach Mitternacht ist, weckt Alix die Mumie und legt sich noch eine Weile am Feuer zum Schlafen nieder.

Tut geht erstmal zu dem Dunkelelfen und begutachtet ihn und wie es aussieht hat wohl niemand das mit dem Saft aus den Blättern ausprobiert... aber er scheint es auch so recht gut zu überleben. Dunkelelfen scheinen ziemlich hart im nehmen zu sein.

Da im Lager abgesehen von dem Zirpen der Grillen, Quaken der Frösche und den regelmässigen Atemgeräuschen ruhig ist schleicht Tut sich vorsichtig in den Wald. Nach vielleicht einer viertel Stunde hört man gedämpft den Schrei eines Tieres... woraufhin es für kurze Zeit totenstill ist bevor die normalen Nachtgeräusche wieder einsetzen. Eine Weile später erscheint Tut mit ein paar trockenen Ästen und einem zufriedenen Lächeln auf dem Gesicht und ein wenig Blut im Mundwinkel. Einen dieser Äste legt er ins schon fast ganz heruntergebrannte Feuer und legt die restlichen Äste daneben.

Danach rollt er seine Decke zusammen und setzt sich etwas abseits vom Feuer darauf. Als er sich abwesend über den Mund wischt bemerkt er etwas Blut auf seinem Handrücken, das er jetzt sorgfältig abschleckt.

Bis zum Morgengrauen sitzt Tut so da und beobachtet das Lager und das Feuer und legt ab und zu noch einen Ast nach.

Noch zeigt sich nur der erste schwache Schimmer des neuen Tages, da wird der Zwerg unruhig. Er wirft sich von einer Seite auf die andere, im Schlaf bewegen sich seine Beine mit unheimlicher Geschwindigkeit, als würde er sehr schnell rennen, dann breitet er die Arme aus und erweckt so den Anschein, zu fallen. Für einen Augenblick ist Ruhe, nur sein Mund bewegt sich unablässig wie in einer hitzigen Debatte. Doch dann springt er auf, den Mund in einem stummen Schrei weit geöffnet, und schon schwingt er die Axt. Seine Augen sind weit aufgerissen – trotzdem scheint er die unmittelbare Umgebung nicht wahrzunehmen. Doch offenbar führt

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

er einen verzweifelten Kampf gegen einen oder mehrere Gegner, und sein Gesichtsausdruck ist deutlich: die Gewissheit der Niederlage spiegelt sich in ihm wieder, dieser Zwerg kämpft nicht mehr um sein Leben, dieser Zwerg weiß bereits, dass er diesen Kampf nicht überleben kann. Erneut – wie schon in der letzten Nacht – wird das Gras durch den kämpfenden Zwerg niedergetreten und der Waldboden zerstampft, erneut fallen Zweige und junge Bäume der furchtbaren Axt zum Opfer. Und dann sinkt er mit verdrehten Augen auf die Knie und fällt schliesslich mit grotesk verrenkten Gliedern vornüber.

Das unheimliche an dem nur wenige Augenblicke dauernden Schauspiel ist, dass es völlig geräuschlos abläuft. Weder die Schreie des Zwerges, noch das wilde Stampfen seiner Füße oder das Krachen, wenn die Axt in das Holz der umstehenden Bäume fährt, ist zu vernehmen – als hätte jemand ganz einfach den Ton für diesen kleinen Bereich der Lichtung abgestellt.

Oben in den Bäumen hat sich inzwischen die Elfe auf den Weg gemacht. Außer Sichtweite des Lagers stieg sie auf den Boden hinab, und sammelte eine Menge seltsam riechender Blumen, die sie in einen Stoffbeutel steckte. Vorsichtig schlich sie sich in Richtung Lichtung und fing an, den Stoffbeutel zusammenzupressen, bis der Saft der Blumen heraustropfte. Diese Tropfen als Spur hinterlassend lief sie los bis zu einem Platz, der ihr als Treffpunkt der Waldwölfe im Morgengrauen bekannt ist. Und Waldwölfe werden durch den Geruch dieses Saftes sehr aggressiv und werden die Spur bis an ihr Ende verfolgen, das ist den Elfen seit grauer Vorzeit bekannt.

Nun läuft sie noch schnell zum Fluß, darauf achtend, daß nichts mehr von dem Saft auf den Boden tropft, vergräbt den Beutel im Uferschlamm und wäscht sich gründlich die Arme und Hände, damit an ihr auch kein Rest des Geruches mehr haftet.

Nach getaner Arbeit schleicht sie wieder zurück auf den Platz auf dem Baum, auf dem sie sich vorher ausgeruht hat, und wartet gespannt auf den Morgen und den "Besuch", den er bringen wird.

Kaum spürt die Elfe, daß die Wölfe nahen, wirft sie schnell ein kleines Säckchen mit einem Pulver ins Feuer, so daß Tutamun erst von dem Geräusch erschreckt in Richtung Feuer schaut und dann von einer plötzlichen Stichflamme geblendet wird.

Und dann ertönt plötzlich aus dem Wald ein lautes Wolfsheulen und ein Rudel von zehn aufgebrauchten Waldwölfen stürmt aus dem Wald in Richtung des Lagers.

Als sich die ersten Wölfe zähnefletschend dem regungslosen Zwerg nähern und Anstalten machen, ihn in Stücke zu reißen, kommt Bewegung in den Trabant. Die Konstruktion, der die Bisse der Wölfe nicht das geringste anhaben können, vollführt einen wilden Tanz und tritt und hämmert mit ihren spinnenartigen Metallbeinen auf die Wölfe ein. So mancher Wolf fliegt jaulend durch die Luft, und andere, die den Metallbeinen rechtzeitig ausweichen konnten, müssen auf sehr schmerzhaft Weise feststellen, dass es dem Gebiss nicht gut bekommt, wenn man kraftvoll in harten Stahl beißt. Einige der Raubtiere werden die nächste Zeit sogar auf weiche, breiige Kost umsteigen müssen.

Jene Wölfe, nie nach dieser Begegnung noch nicht jaulend mit eingeklemmter Rute im Wald verschwunden sind, machen fortan einen Bogen um Trabant samt ruhendem Zwerg – nur um sich umso vehementer auf andere Opfer zu stürzen.

Der Streuner liegt da und schläft. Er hat von all dem Trouble nichts bemerkt. Die Spinnen ihn übrigens auch nicht.

Alix von Lärm des Trabanten aufgeschreckt, schnappt sich ihre Keule und schaut sich um. Zwei Wölfe nähern sich ihrem Lager. Da es sich aber glücklicherweise nur um Waldwölfe handelt, hat sie kein Problem sie mit ihre Keule zu betäuben. *"Irgendwie haben es diese kleinwüchsigen Leute nicht leicht"* denkt sie. *"Überall lauern Gefahren. Es ist schon erstaunlich, dass es trotzdem so viele von ihnen gibt."*

Tut legt den linken Arm vor die Augen und murmelt etwas das im Wolfsgeheul untergeht. Schnell zieht er mit der rechten Hand sein Schwert und stellt sich mit dem Rücken zu einem Baum.

So steht er da und schlägt mit der blitzdenden Klinge zielgenau nach jedem Wolf der auf ihn zuspringt. Allerdings scheinen die Schwerthiebe doch nicht so zielgenau zu sein das sie den Wölfen tödliche Wunden zufügen können. Irgendwie scheint Tut obwohl er geblendet ist das 'Leben' um sie herum wahrzunehmen.



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Mitlerweile hat jeder der Wölfe die um Tut herumstehen ein oder zwei Schnittwunden was die Wölfe veranlasst etwas vorsichtiger zu sein. Langsam umkreisen sie Tut und suchen nach einer Gelegenheit ihm an die Kehle zu springen.

Tut senkt jetzt den linken Arm und scheint wieder sehen zu können, denn als ein besonders großer Wolf auf ihn zuspringt bleibt dieser mit durchgeschnittener Kehle röchelnd vor Tuts Füßen liegen, als die Klinge jetzt mühelos und schnell ihr Ziel findet.

Drei der Wölfe ziehen sich daraufhin entsetzt zurück. Zwei weitere scheinen aber zu sehr der Kampfeswut verfallen zu sein um die Gefahr zu bemerken und springen gleichzeitig auf Tut zu. Einem kann er gerade noch so die Schwertklinge in die Brust stossen. Dem anderen kann er aber nicht mehr rechtzeitig ausweichen da ihn das Gewicht des ersten Wolfes gegen den Baum drückt und die Kiefer des Wolfes schliessen sich um den linken Arm der Mumie. Verwirrt lässt der Wolf aber von Tut ab da seine Kiefer sich in lebloses Gewebe gebohrt haben und nicht in lebendiges warmes blutdurchströmtes Fleisch. Dies ist bestimmt keine geniessbare Nahrung.

Dies gibt Tut die Gelegenheit das Schwert aus dem nun leblosen Körper des ersten Wolfes zu ziehen und den Angriff eines weiteren Wolfes abzuwehren.

Als sich der zweite Wolf knurrend vor Tut zurückzieht folgen die restlichen Wölfe seinem Beispiel und wenden sich anderen Gegnern zu... wobei ein zwei Wölfe noch immer die Mumie argwöhnisch im Blick behalten aber nicht mehr angreifen.

Dadurch hat Tut etwas Zeit sich im Lager umzublicken.

Laut brüllt er *"Holt Euch brennende Äste aus dem Feuer! Und verscheucht die restlichen Wölfe."*

Mit diesen Worten springt er zum Feuer um sich einen brennenden Ast zu greifen, bemerkt aber das er den linken Arm nicht mehr gebrauchen kann. Fluchend springt er zu Alrik und tritt ihm in die Seite.

*"Aufstehen!"*

Neben Alrik stehend schlägt er auf einen Wolf ein, der den noch schlafenden Alrik für eine leichte Beute gehalten hat.

Mit einem gellenden Schrei fährt derweil Buad aus seinem Schlaf? seiner Bewusstlosigkeit? in die Höhe und schaut sich orientierungslos um. Dann aber grollt er: *"Wo ist meine Axt?!"*, und dem Ton nach zu urteilen bedeutet es den sicheren Weltuntergang, wenn er seine Axt nicht augenblicklich finden würde.

Als der Zwerg gewahr wird, dass er die Axt in den eigenen Händen hält, scheint er sich ein wenig zu beruhigen. Sein Blick wandert nun zu dem Geschehen am Feuer und beobachtet eine Weile das Treiben dort. Schliesslich springt er zornig auf, packt einen unvorsichtigen Wolf am Nackenfell und schleudert das erschrockene Tier trotz seiner gewaltigen Größe kurzerhand in die Zweige des nächsten Baumes.

*"Wir haben keine Zeit für solche närrischen Spielereien!"* tobt er, *"Wir müssen weiter! Schnell, schnell!"*

Und während sich nun auch der Trabant dem Kampfplatz nähert, verpasst der Zwerg einem der wenigen verbliebenen Tiere einen Fußtritt, der dieses aufheulend Reißaus nehmen lässt.

*"Wo kommen die verdammten Biester überhaupt her?"* brüllt er dem Wolf mit sich vor Wut überschlagender Stimme hinterher.

Alix sieht sich um und bemerkt, dass die Gefahr wie es scheint erst mal gebannt ist. Zu ihren Füßen liegen noch immer die beiden bewußtlosen Wölfe. Wenn sie so daliegen sehen sie richtig harmlos aus. Alix kann sich nicht entschließen sie zu töten, aber vorläufig sind sie ja auch keine Gefahr.

Sie stellt ausserdem fest, dass die Mumie Probleme mit ihrem Arm zu haben scheint. *"Kann ich Euch irgendwie helfen? Ich habe hier einige Verbände im Rucksack!"*

Da der Streuner noch etwas verwirrt in die Runde schaut und auch die anderen nicht so recht wissen was sie jetzt tun soll, ruft Alix dem Zwerg zu: *"Hallo Herr Anführer, der Tag hat gerade begonnen, vielleicht könnt ihr mal etwas über die weiteren Pläne verlauten lassen, bevor hier jeder in eine andere Richtung läuft!"*

*"Da lang!"* tönt es von dem Zwerg zurück, der flüßaufwärts weist. *"Und wir sollten uns etwas beeilen!"*

Er tritt näher ans Lager und mustert den noch immer bewußtlosen Dunkelelfen.

*"Ich habe ja geahnt, dass die andere Elfe – wo treibt die sich eigentlich rum? – ihm nicht helfen konnte!"*

Kurzerhand packt er den Dunkelelf, hebt ihn – scheinbar mühelos – hoch und wirft ihn nicht unbedingt sanft, aber auch nicht übermäßig brutal, auf den Deckel des Trabant.

Dann schaut er kurz zur Riesin, die sich sehr für Tuts Arm interessiert, ignoriert die von irgendwoher

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

aufkommende Frage nach einem Frühstück und schnappt:

*"Können wir nun endlich weiter?!"*

*"Hm von mir aus"* bemerkt die Riesin, *"wobei einen Tag mit Frühstück zu beginnen bestimmt gesünder ist als sofort loszurennen. Aber warum weiter flußaufwärts und warum so schnell? Ich denke wir wollen durch den Sumpf zu Baba Yuga?"*

Erschreckt war der Streuner hochgefahren. Neben ihm lag ein Wolf.

Nur langsam gewöhnte er sich an die neue Situation.

Nachdem er sich gefaßt hatte, bemerkte er etwas: Die Sonne ging bald auf!

Er wollte gerne zum Waldrand, die Sonnenstrahlen erhaschen, aber die anderen drängten weiter.

Mehr und mehr fühlte er sich in dieser Gruppe unwohl. *"Nachher vergessen sie mich wohl."* dachte er düster.

*"Ob ich mich alleine zum Sumpf aufmache?"*

*"Der Fluss entspringt im Sumpf!"* entgegnet der Zwerg. *"Wenn wir seinem Lauf flußaufwärts folgen, kommen wir logischerweise genau hin. Sogar hier ist der Boden schon feuchter und morastiger!"*

Mit wachsender Frustration hat die Elfe dem Kampf von oben zugeschaut. Daß die Wölfe so leicht in die Flucht geschlagen würden hatte sie nun wirklich nicht erwartet. Vor allem diese stupide Maschine war so effektiv gewesen. Wahrscheinlich müßte sie erst einmal die außer Gefecht setzen, bevor sie wieder einen solchen Versuch starten konnte.

Nun sucht sie erst einmal die Umgebung nach den Wölfen ab und heilt die Tiere, die es härter erwischt hat.

Nach einem Blick auf seinen Arm auf dem sich schon einige hundert Maden tummeln und damit begonnen haben die Wunden zu flicken meint Tut zu Alix:

*"Alix, ja ich denke ich könnte einen Verband gebrauchen. Aber nicht zu fest ziehen damit meine Maden arbeiten können."*

Zu den anderen gewandt meint er:

*"Und wenn jemand diese Elfe sieht dann sagt mir bescheid, ich will sie mit diesem Schwert hier" ...dabei fuchtelt er mit dem blutbefleckten Schwert in der Luft herum... "in klitzekleine Stücke hacken. Sie hat mich kurz vor dem Angriff der Wölfe geblendet."*

Nachdem er das Schwert begutachtet hat wischt er es im Gras ab und steckt es wieder weg.

Mitten in der Bewegung erstarrt der Zwerg bei den letzten Worten der Mumie.

*"Die Elfe hat... was?!"* fragt er eisig. Dann gewinnt die Wut in ihm schon wieder die Oberhand.

*"Ich wusste ja, dass man diesen Spitzohren nicht trauen kann! Ich schneid' ihr die Ohren ab, wenn ich sie kriege!"*

*"Pfff... Und was hilft euch das? Rachegeüste stillen?"* meint der hinzugekommene Streuner zu den beiden.

*"Nein. Es ist besser, diese Elfe außer Gefecht zu setzen, so daß sie uns nicht mehr stören kann. Nach getaner Arbeit können wir sie ja dann wieder freilassen."*

*"Bist du dir sicher, dass die Elfe dich geblendet hat, Mumie? Kann es nicht sein, dass ihr euch da täuscht? Wir sollten keine voreiligen Schlüsse ziehen."*

Alix, die mit Anlegen von Verbänden an dem Arm der Mumie gerade fertig geworden ist, bemerkt:

*"zumindest hab ich die Elfe während des Kampfes nicht gesehen. Ich denke wir sollen sie im Auge behalten wenn sie wieder auftaucht."*

Mit einem finsternen Blick zu der Fee sagt Buad: *"Sie ist eine Elfe – also ist sie schuldig! Ich sage, wir sollten ihr die Ohren abschneiden!"*

Und zu dem Streuner gewandt: *"Und außer Gefecht sollten wir sie noch zusätzlich setzen! Wir könnten ihr auch noch den Kopf abschneiden – immerhin ist sie eine Elfe!"*

Plötzlich verzieht der Zwerg das Gesicht, fässt sich mit der Hand an den Hals und ringt sekundenlang nach

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Atem.

*"Elfe oder nicht Elfe,"* sagt er dann ungewöhnlich leise, wobei seine Augen hektisch die Umgebung absuchen, *"wir sollten sehen, dass wir weiter kommen und endlich diese Hexe in ihrem verdammten Sumpf finden! Und zwar schnell!"*

Die Riesin mustert den Zwerg besorgt, er wirkt irgendwie besessen. Als würde er mit einem unsichtbaren Wesen ringen.

Hoffentlich kann die weise Frau im Sumpf helfen. Vor einiger Jahren erzählte ein Bauer, von dem die Riesin immer Mehl bezieht, dass die Hexe ursprünglich in einem Dorf wohnte und dort Leute und Tiere mit ihren Kräutern heilte. Aber als eine Seuche unter den Tieren ausgebrochen ist, wurde sie als Hexe verschrien und ihr Haus angezündet. Daraufhin flüchtete sie in den Sumpf, wo es ihr gelang sich mit den Sumpfbewohnern anzufreunden. Seit dem wohnt sie da und ist nicht mehr sehr gut auf Menschen zu sprechen.

Zur gleichen Zeit mitten im Sumpf: Das Licht der aufgehenden Sonne wird durch knorrige, alte Trauerweiden sowie Nebelfetzen gedämpft. Immer wieder steigen Gasblasen aus dem fauligen, dunklen Wasser auf, zerplatzen an der Oberfläche und setzen ihren stinkenden Inhalt frei. Die sich an einigen Stellen kräuselnde Oberfläche weißt auf erhebliche Aktivität unter der Wasseroberfläche hin, und man kann nur erahnen, was für entsetzliche Lebensformen in dem trüben Wasser nach Beute suchen.

Düster wirkt der Sumpf, nach Verwesung und Tod riecht er – und doch tummelt sich in ihm zahlreiches Leben – dessen Bestehen in dieser Umgebung fast an ein Wunder grenzt. Das Leben selbst ist sich hier zum allergrößten Feind geworden, eine tödliche Spirale schraubt sich unaufhörlich in die Höhe. Tödlichen Giften wird mit tödlichen Stacheln begegnet, dicke Hautpanzer sollen vor scharfen Dornen schützen – die Fantasie der Evolution scheint hier grenzenlos zu sein, und so versucht alles, tödlicher zu sein als alles andere. Es mutet nach einem Wettstreit nicht um das Leben, sondern um den Tod an...

Inmitten dieser fremden, beängstigenden Welt steht noch immer die halbverfallene Holzhütte auf ihrem einen Bein. Ein leiser, grunzender Fluch ist aus der Hütte zu hören: *"Dreimalverdammter Zwerg!"*

Die Elfe hat die letzten Gespräche zum Glück belauscht, bevor sie ins Lager zurückkam. Nun läuft sie schnell zum Rudelführer der Wölfe zurück und "unterhält" sich mit ihm kurz, so daß er ihr vorsichtig ein paar Kratz- und Bisswunden zufügt, und sich dann mit seinem Rudel etwas verwirrt weit zurückzieht. Dann läuft sie zum Lager und taumelt auf die Lichtung hinaus, stößt noch ein paar Satzketten wie *"...wollte sie aufhalten, waren zu viele..."*, *"...haben mich fast überrumpelt..."* und *"...nun sind alle vertrieben..."* hervor, bevor sie scheinbar bewußtlos vor Alix zusammenbricht.

Als Tut die Elfe sieht fährt seine Hand zu dem Schwertgriff hält dann aber dort an ohne die Finger um den Griff zu schliessen. Verwirrt blickt er auf die Elfe.

*"A... Aber... Aber sie hat ja gar keine... Ich dachte... Sie hat doch... Sie war doch..."*

Verwirrt blickt er zum Feuer scheint dort aber auch nicht das zu sehen was er zu sehen gehofft hat.

Dann blickt er zu dem Baum hoch wo er während des Kampfes aus den Augenwinkeln etwas lebendiges wahrgenommen hatte... oder zumindest vermutete das sich dort etwas lebendiges verbarg. Doch dort ist auch nichts... zumindest jetzt nicht mehr.

*"Ich... Ich dachte das sie... äh... einfach zu... äh... aber ich... aber sie hat doch geholfen... tut mir leid."*

Mit diesen Worten dreht er sich verlegen um und packt seine Sachen zusammen, reinigt seine Kleider von Blättern und Stöckchen, häuft etwas Erde übers Feuer, streicht erneut über seine Kleider und blickt sich um was er noch so tun könnte.

Weil ihm nichts mehr einfällt geht er zur Riesin:

*"Danke für den Verband, Alix. Er sitzt... äh... recht gut. Äh... wo hast Du gelernt so gute Verbände zu machen?"*

Abschätzend mustert der Zwerg die Elfe, die sich erschöpft an einen Baum lehnt.

*"Naja, wenn sie doch nicht die Wölfe auf uns gehetzt hat, können wir nun ja wohl endlich weiter – und zwar schnell! Wenn es nach mir ginge, würde ich ihr ja trotzdem wenigstens ein Ohr abschneiden – schliesslich ist sie eine Elfe, und irgendetwas haben die immer ausgeheckt! Aber seis drum – sie scheint einen guten Kampf geliefert zu haben, erstaunlich genug für ein Langohr..."*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*Also weiter – ich will den Sumpf spätestens zur frühen Mittagsstunde erreicht haben!"*

Mit diesen Worten setzt sich der Zwerg und sein Trabant, auf dem noch immer regungslos der Dunkeelf liegt, endgültig flußaufwärts eilig in Bewegung, die Hand griffbereit an der Axt und unentwegt das Dickicht musternd.

Inzwischen kommt in die halbverfallene Hütte mitten im Sumpf Bewegung. Es erscheint eigentlich unmöglich, mit nur einem einzelnen Bein zu laufen, aber irgendwie bringt das Holzhaus das Kunststück zuwege. Fast geräuschlos, nur von einem kaum hörbaren saugenden Gurgeln begleitet, wenn der Hüttenfuss aus dem Morast auftaucht, marschiert es langsam durch die lebensfeindliche Sumpflandschaft...

Alix verbindet die Bißwunden der Elfe, hilft ihr auf und schießt sich den anderen an.

Aufmerksam den Boden nach weiteren Fallgruben absuchend, stapft der Zwerg über den zusehends feuchter werdenden Pfad. Jedes Anzeichen für ein weiteres heimtückisches Loch wird eifrig untersucht – nur um dann enttäuscht feststellen zu müssen, dass die eine Grube wohl die einzige gewesen war, und somit ein weiteres Einsammeln von seltenen Spinnen ausfällt.

Allmählich wird der Wald dünner, mannshohe Sumpf- und Riedgrasbüschel, abgelöst von alten, knorrigen Weiden machen sich breit, und der Fluss selbst scheint kaum noch Gefälle zu haben und fließt träge und trüb dahin. Der Geruch nach morastiger Erde und Faulgasen nimmt immer mehr zu, während die Geräusche des Waldes, das Singen und unbeschwerte Trällern der Vögel hinter den Wanderern zurückbleibt. Das Wasser scheint inzwischen fast zu stehen und ist stellenweise mit einer dicken Schicht grün-brauner kleinblättriger Schwimmpflanzen bedeckt. Der Geruch nach Fäulnis und Verwesung wird jetzt fast unerträglich, und die Luft – im Wald noch klar – ist trübe und schränkt die Sichtweite erheblich ein. Die inzwischen weit am Himmel stehende Sonne ist durch die Dunstschwaden als rote Scheibe zu erkennen, doch ihr Licht ist diffus und spendet nur wenig Freundlichkeit.

Schliesslich verliert sich der kaum noch erkennbare, grasüberwachsene Uferpfad am Rande eines ausgedehnten Deltas. Vor der Gruppe liegt der endlos scheinende Sumpf und hüllt sich in unheimliche Dunstschwaden...

Alix versucht in dem Dunst etwas zu erkennen. *"Irgendwo muss doch die Insel sein, auf der das Haus der Hexe steht!"*

*"Das Ding ist meilenweit!"* knurrt der Zwerg, sichtlich angewidert von der faulenden Nässe.

*"Wir werden nicht weiter kommen ohne Floß!"* meint er dann.

Die Elfe schaut den Trabanten an. *"Schwimmt das Ding? Und kann es auch mehrere Personen tragen? Weil für ein Floß brauchst Du schwimmendes Holz, und das wirst Du sonst nur am Wald finden, weil alles, was hier so rumtreibt, wird bei Belastung untergehen oder auseinanderfallen. Und der Wald liegt nun schon über einen halben Tag hinter uns."*

Zweifelnd blickt Buad den Trabant an. *"Das Ding kann schwimmen, aber es wird ziemlich sauer werden, wenn wir es als Boot mißbrauchen wollen! Und alle passen wir da sowieso nicht drauf..."*

Bedächtig wiegt er seine Axt in den Händen. *"Nein, wir werden wohl oder übel einen der Bäume",* mit einem Nicken weist er auf eine der knorrigen Weiden, *"fällen müssen. Das ist frisches Holz, und sollte also auch schwimmen..."*

*"Vielleicht könnten wir hier warten, während ihr auf dem Trabanten zur Insel schwimmt, werter Herr Zwerg,"* bemerkte Alix. *"Eventuell könnte ja noch die Fee als Bote mitfliegen und uns Nachricht geben, falls ihr Hilfe braucht! Dann können wir immer noch ein Floß bauen. Wie mir scheint benötigen unsere beiden Elfen noch etwas Ruhe und hier am Baum ist gerade eine trockene Stelle."*

*"Wie wäre es,"* wirft der Streuner ein, *"dem Trabanten Stelzen zu verpassen?"*

*"Ha, wer braucht hier Ruhe!"* ertönt plötzlich eine zittrige Stimme von irgendwo oben. Es rumort ein wenig,

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

dann fällt ein für seine dunkle Haut immer noch erstaunlich blaß aussehender Dunkelelf vom Trabantendach. Auf allen Vieren im Riedgras hockend, kann man ein gemurmertes *"Uah, is mir schlecht..."* verstehen. Dann richtet sich die Gestalt auf und wankt zum Sumpf hin. Mit noch etwas krächzender Stimme erklärt er daraufhin theatralisch: *"Ich würde die Bäume gewöhnlicher Sumpf."*

*Wenn jemand nicht gefunden werden möchte, dann prepariert er die Wege gewöhnlich, indem..."* Er hält inne, weil ihm sein eigener Turm einfällt. *"Nun, äh, das ist nicht so wichtig. Hier ist ein Pfad vorhanden, er ist nur nicht für jedermann sichtbar. Und magisch geschützt, das heißt, er führt gern Leute in die Irre. Und diese Hexe ist zudem eine Ausgeburt an Bosheit. Seid also auf der Hut, der Pfad ist es nämlich auch...und nun folgt mir. Schließlich bin ich einer der wenigen, die hier schon mal lebend rausgekommen sind."*

Mit weiten Bewegung beschreibt der Drow übertrieben ein paar Kreise in der Luft und wirft einem seltsam glitzernden Pulver um sich. Dann legt er die Hände in Gebetshaltung aneinander, streckt sie weit nach vorn und schiebt sie langsam auseinander. Augenblicklich schieben sich auch die Nebelschwaden auseinander und man kann einen etwa 15 Fuß weiten überwachsenen Pfad erkennen, der wesentlich fester zu sein scheint als die braune Brühe ringsumher. Ohne sich noch einmal umzudrehen, geht der Dunkelelf mit einem arroganten *"Folgt mir schon"*–Winken voraus.

Unschlüssig sieht der Zwerg dem Dunkelelfen hinterher. Alles in ihm warnt vor Betreten des Pfades, doch schliesslich seufzt er, schultert die Axt und folgt widerwillig dem Elfen.

Auch die Mumie folgt dem Elfen und betastet von Zeit zu Zeit seinen linken Arm.

Die Holzhüte inmitten des Sumpfes ist inzwischen wieder zur Ruhe gekommen. Langsam nähert sich dem halbverfallenen Haus eine dunkle Wasserwelle. Kurz vor der Hütte teilt sich das Wasser, und ein monströser Leib erhebt sich aus den Fluten. Mehr als einen Fuß misst der Durchmesser seines langgestreckten, jetzt doppelt gebeugten Leibes, und an der Spitze geht er in ein nur wenig größeres, dreikiefriges Maul über. Lange, spitze Zähne ragen daraus hervor, und alle drei Kiefer schnappen auf und zu, einen dunkelroten Rachen entblößend, der bis tief ins Innere hinein mit Dutzenden rasiermesserscharfen und leicht nach innen gekrümmten Zähnen ausgestattet ist. Zwischen den Öffnungen der Kiefer lugen mehrere böseartig funkelnde Augen hervor. An der Vorderseite des Leibes hängen verkümmerte Gliedmaßen herab, die darauf hinweisen, dass die Evolution dieses gewaltige Tier einstmals als Landbewohner ausersahen hatte. Wie weit sich der Leib des Sumpfbewohners noch unter dem trüben Wasser fortsetzten mag, kann man nur ahnen...

Das Tier schnappt einige Male vor der Hütte mit seinen Kiefern, was von einem schmatzenden Geräusch begleitet wird. Dann glitzert es kurz golden durch die blinden Fenster der Hütte, und die schrille Stimme der Trollin ertönt: *"Besuch? Was für Besuch?!"*

Alix gib die Bemerkung des Dunkelelfen, dass die Hexe böse ist doch etwas zu denken. Alles was sie bisher gehört hatte ist, dass die Hexe nicht böse, sondern nur verbittert ist, weil man sie aus dem Dorf, in dem sie geboren wurde, verjagt hat. Vielleicht haben die Dämpfe des Sumpfes sie verwirrt. Aber wenn sie verwirrt ist wird sie ja kaum bei der Suche behilflich sein können.

Nachdenklich folgt die Riesin dem Dunkelelf.

Während sich der Streuner die Gegend um den Weg herum – und auch den "Weg" selbst – während er der Gruppe folgt mißtrauisch anschaut, fragt er sich laufend, ob dies die richtige Hütte sei...

Die Elfe schließt zu der nachdenklichen Alix auf. Nach einiger Zeit stillen nebeneinander–Wanderns meint sie plötzlich: *"Ich habe mal gehört, daß die Stimmung der Hexe ein Spiegelbild des Wahren Selbst dessen ist, der ihr eine Frage stellt. Und dann ist es kein Wunder, daß unser 'lieber' Drow Probleme mit ihr hatte."*

*"Oh, das ist ja interessant!"* antwortet die Riesin *"Vielleicht solltet dann besser Ihr oder eventuell die Fee nach dem Weg fragen! Bei unserem Anführer bin ich mir nicht so sicher, was der Spiegel des wahren selbst zeigt!"* Dann lacht Alix: *"Vielleicht sollten wir alle fragen, um uns besser kennen zu lernen!"*

Die Fee trittet derweil geistesabwesend den anderen hinterher. Den Kopf nach unten gesenkt starrt sie auf den Boden und auf die Füße des Vorgängers. Dann bleibt sie abrupt stehen, bereitet ihre Flügel aus und bevor

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

irgend jemand was gemerkt hat, ist sie lautlos davon geflogen.

Während die Gruppe noch unbehelligt den geheimen Pfad unter Führung des Dunkelelfen entlangschreitet, und während eine kleine Fee durch immer dichter werdende, stinkende Dunstschwaden flattert, ertönt die Stimme der Trollin aus der Hütte:

*"Das ER es überhaupt wagt, noch einmal hier zu erscheinen! Aber diesmal wird es sein letztes Mal sein! – Zerreißt ihn und diesen furchtbaren Zwerg; wollen wir doch sehen, ob er auch gegen Sumpfreißerzähne immun ist,"* die Trollin kichert böse, *"reißt sie in Stück, von mir aus freßt sie – Hauptsache, von ihnen bleibt nichts Lebendiges übrig! Was ihr mit der komischen frau, die groß aber klein ist, und diesem schwarzgekleideten Kerl, der von Leben wimmelt, aber noch nicht lebendig ist, anstellt, ist mir egal... Stillt euren Hunger mit ihnen, werft sie den Saugern vor, erfreut euch an ihnen im Pfuhl oder ersäuft sie einfach im Wasser. Die anderen aber, den Menschen, die Fee und vor allem die Elfe – denen krümmt kein Haar, bringt sie mir lebendig!"* Gierig klingt nun die Stimme der Trollin. *"Ihr saftiges, zartes Flesch wird mir munden, oh, munden wird es mir, eine Delikatesse – es ist schon Ewigkeiten her, seit ich mich das letzte Mal an zartem Feenfleisch gelabt habe, oh, was wird das für ein köstlicher Schmaus..."*

Für einen Moment ist es still, als sich die Trollin die zukünftigen Gaumenfreuden ausmalt. Dann wird ihre Stimme wieder barsch:

*"Und jetzt mach dich fort, verschwinde, und tue, was ich dir aufgetragen habe!"*

Der dreikiefrige, gigantische Sumpfbewohner senkt kurz das vordere, maul- und zahnbewehrte Ende seines Rumpfes, dann taucht er in das dunkle, unstete Wasser hinab und verschwindet.

*"Was riecht hier so faulig?"* wundert sich der Streuner.

Der Dunkeelf hält einen Moment inne:

*"Moment mal, habt ihr dieses Vibrieren eben auch gespürt? Ich frage mich, was das war..."* Natürlich war ihm in Wirklichkeit nur zu klar, was DAS nur gewesen sein konnte, schließlich war die Hexe noch nie gut auf ihn zu sprechen gewesen, und hatte schon des öfteren ihre grauenvollen Sumpfhaie ausgeschiedt. Ohne Erfolg....bisher.

Nervös blickt sich der Elf um.

*"Nun... \*räuser\*...da vorn hinter den drei verkrüppelten Weiden müßte es auch schon sein, falls sie nicht wieder im Sumpf rumwandert...äh...mit ihrem Haus."*

Der Sumpf beginnt in selben Moment stärker zu vibrieren. Der Drow dreht sich um und ruft finster grinsend: *"Was immer auch passiert, verlasst NICHT den Pfad! Es sei denn, ihr legt Wert auf Mittagessen mit euch als Hauptgericht..."*

Tut zieht sein Schwert und stellt sich mit dem Rücken zu den anderen möglichst in die Mitte des Weges und beobachtet die Sumpf Umgebung gespannt.

Alix nimmt die Keule fest in die rechte Hand und eine offene Tüte mit Pfeffer in die linke.

"Hinterhalt!" schreit wütend der Zwerg, als vor der Gruppe auf dem Pfad ein gigantisches, schlangenähnliches Wesen auftaucht. Mindestens 8 Meter mißt der über einen Fuß dicke Leib. Vorne geht er direkt in ein dreikiefriges Maul über, und der vordere Teil des Leibes ist aufgerichtet. Das hintere Ende geht in einen langen, spitz zulaufenden Schwanz über, der hinten mit scharfen, hohen Stacheln versehen ist. Das Wesen reißt den Rachen auf – groß genug, um einen ausgewachsenen Mann in einem Stück zu verschlingen – und stößt ein bedrohliches Grollen aus.

Auf beiden Seiten des Pfades plätschert nun Wasser, und als die Dunstschwaden kurz aufreißen, sind jeweils ein weiteres dieser Tiere zu erkennen.

Gleichzeitig fahren aus dem Nebel lautlos kräftige Schlingpflanzen heran, die die Elfe und die Riesin an Armen und um den Leib packen und auch nach dem Streuner tasten.

In ihrer Panik, plötzlich angegriffen zu werden, beschwört die Elfe einen Feuerball. Der läßt zwar die angreifenden Ranken verdorren, zerstört aber auch einen großen Teil des Weges und bringt das Sumpfwasser ringsherum zum Kochen. Das Blubbern und brodeln ringsumher hört sich nun ganz anders an, vor allem ist es

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

durchsetzt mit dem Kreischen der Schlangenwesen, als es ihnen plötzlich deutlich zu warm im Wasser wird. Nachdem sie sich etwas gefangen hat, nimmt die Elfe ihren Bogen, spannt ihn und beginnt, den Rachen und die Augen des Schlangenwesens vor Buad mit Pfeilen zu durchlöchern. An den harten Schuppen würden die Pfeile einfach abprallen, aber so ist das Vieh nach kurzer Zeit auf einem Auge blind... und nun noch viel wütender als vorher.

Schnell zog der Streuner seine neue Klinge, ein kurzes Schwert, daß er sich neulich gekauft hatte.

Im "Alten Kasernenhof", einem Gasthaus inklusive Karawanserei, das einmal eine Kaserne gewesen war, hatte er mit dem Schwert geübt, unter dem kritischen Blick des alten Wirtes, der selber einmal Schwertmeister gewesen war, vor dem Unfall.

Alrik ärgerte sich, daß er nur zu kurzen Kontakt mit dem Schwert gehabt hatte, um sich daran zu gewöhnen; aber jetzt gebot die Not, es zu benutzen, Gewöhnung hin oder her.

Er hieb mit seinem Schwert auf die Schlingpflanzen ein, merkte aber, daß sie viel zu schnell wieder nachwachsen. Es mußte etwas anderes geben...

Alix nahm ihre Pfeffertüte und streute Pfeffer auf die Schlingpflanzen. Den Pflanzen sagte wohl die Schärfe des Pfeffers nicht so recht zu, sie zogen sich eiligst zurück.

Und dann geschah es. Durch das brodelnde Wasser war eine riesengroße Faulgasblase, die sich im Schlamm gebildet hatte, frei geworden und stieg nun an die Oberfläche. Aus den Augenwinkeln, bestürzt den Bissen des vor ihm aufragenden und inzwischen überaus wütenden und trotz der ungeheuren Größe erstaunlich behenden Sumpfwesens ausweichend, bemerkt der Zwerg die runde, aufsteigende schmutzige Wassermasse zu seiner rechten, als das Gas sich an der Oberfläche ausdehnt. Geschult durch seine alchimistischen Erfahrungen wirft er sich reflexartig zu Boden, laut "Deckung!" kreischend und hoffend, dass einmal, nur einmal der Rest der Gruppe ohne Diskussion und augenblicklich seinen Worten nachkommen würde. Mit einem pfeifenden Geräusch entspannt sich das Gas, das unter hohem Druck gestanden hatte, und verbreitet einen erstickenden Gestank. Doch es sollte noch schlimmer kommen, als das hochexplosive Gemisch mit einem noch schwelenden Riedgrasbüschel – dem letzten Rest des elfischen Feuerballs – in Berührung kommt. Der sich anschliessende Knall ist ohrenbetäubend, und für einen kurzen Moment steht eine ausgedehnte, fahlblaue Flammenwolke in der Luft. Vom gewaltigen Explosionsdruck wird der Trabant wie ein leerer Pappkarton angehoben und vom Pfad hinab in das noch immer brodelnde Wasser geschleudert, und für einen Moment hat der Zwerg schwarze Schleier vor den Augen.

Da der Ruf des Zwerges ziemlich besorgt geklungen hat, warf sich die Riesin auf den Steg. Gerade noch rechtzeitig, bevor die Welle der Explosion über sie hinwegraste. Der Knall machte sie fast taub. Als es wieder etwas ruhiger wurde, hob sie den Kopf und sah sich vorsichtig um.

Da Tut sich gerade auf einen der 'Würmer' konzentriert kann er sich nicht schnell genug ducken. Für ihn versinkt die Welt von einem Augenblick auf den anderen in Schwärze als er einige Meter entfernt vom Weg mit dem Gesicht nach unten im Sumpf landet und so reglos liegenbleibt. Sein Schlapshut und sein Schwert landen mehrere Meter entfernt links und rechts neben ihm ebenfalls im Sumpf.

Der Streuner, der direkt neben der Gasblase gestanden hat, fliegt betäubt und halbblind in den Sumpf.

Nachdem sich die Elfe wieder vom Boden aufgerappelt hat, stellt sie fest, daß sie im Moment nicht viel mehr hört als ein lautes Pfeifen. Trotzdem schnappt sie sich sofort ein Seil, was am Boden liegt und wahrscheinlich dem Trabanten bei seinem Flug abhanden gekommen ist. Nun versucht sie sich im Lassowerfen, um den Streuner und die Mumie aus dem Sumpf zu retten. Denn von Schlingpflanzen oder Sumpfschlangen ist im Moment nicht mehr viel zu sehen.

Nach dem dritten Versuch erwischt sie auch den Arm des Streuners und beginnt nun, daran zu ziehen. Erst tut sich gar nichts. Aber dann flutscht der Streuner aus dem Sumpf (wahrscheinlich mit einem lauten Schmatzen, aber das ist dank Pfeifen im Moment für sie nicht hörbar), der Streuner fliegt auf den Rand des Weges und die Elfe auf ihren Rücken.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Immernoch benommen liegt der Streuner da.

Erst, nachdem das Amulett, das er immer bei sich trägt, kurz aufglimmt, kehren seine Lebensgeister zurück. *"AUUHH. Ich fühle mich furchtbar!"* stöhnt er.

Erst langsam merkt er, daß hier eigentlich ein Kampf stattgefunden hat, bzw. immernoch stattfindet. Als er zu diesem gräßlichen Untier hinschaut, bemerkt er, daß es leicht eingedellt aussieht; es hat also die Explosion auch nicht ganz ohne Folgen überstanden...

Dann bemerkt er die auf den Boden liegende Elfe, der er aufhilft. Sie schreit ihm viel zu laut ins Ohr: *"Da – im Sumpf ist die Mumie mit dem Schlapput! Wir müssen ihn da rausholen!"*

Alrik schnappt sich das Seil, das noch irgendwie an ihm dranhängt, macht es los, und wirft es ins Wasser bzw. in den Sumpf, hoffend, daß Mr. Schlapput danach greift...

Inzwischen retten sich einige Maden an Land.

Als die Riesin sich vorsichtig umsieht bemerkt sie einen Stofffetzen vor sich im Sumpf, der verdächtig nach dem Arm der Mumie aussieht, sie kriecht zum Rand des Steges und zieht an dem Stoff. Mit etwas Mühe gelingt es ihr die Mumie halb auf den Steg zu ziehen, die Füße der Mumie stecken allerdings noch im Morast fest.

Nachdem sich der Zwerg wieder gefangen und hochgerappelt hat bemerkt er, dass das Wesen vor ihm taumelnd und torkelnd und reichlich orientierungslos noch immer den Pfad versperrt. Trotzdem scheint es durch die Explosion schwer angeschlagen zu sein. Es ist daher ein leichtes, dem wehrlosen Untier mit einem guten Dutzend Axthieben den Rest zu geben.

Dann wendet sich der Zwerg zu den Seiten, doch die anderen beiden Wesen scheinen verschwunden zu sein, so dass er sich den anderen zuwenden kann. Mit einem Blick bemerkt er den Trabant, der zum Unterschied zu den beiden Gefährten nicht im Morast, sondern im Wasser gelandet ist und sich bereits zielstrebig zum Pfad zurückbewegt. Mit einigen Sätzen ist der Zwerg bei der Riesin und versucht nun mit ihr gemeinsam, die Mumie restlos aus dem saugenden Sumpf zu befreien.

*"Danke, allein hätte ich es wohl nicht geschafft. Der Schlamm gibt nicht so schnell wieder etwas her, scheint mir."* bemerkt Alix. *"Am besten wir legen die bewußtlose Mumie erst mal auf dem Steg ab und schauen mal nach den anderen."*

Mißtrauisch schaut sich Buad um. Langsam sickert der Dunst wieder zurück und breitet sich aus, ja schient sich sogar zu verdichten. Schon jetzt ist die freie Wasserfläche nur noch unmittelbar neben dem Pfad auszumachen, und die Stelle, in der der Streuner um ein Haar im morastigen Boden versunken wäre, ist bereits vollständig in den undurchdringlichen Schwaden verborgen.

Wenn die sie weiter so zunehmen, wird man schon in wenigen Augenblicken die eigene Hand vor den Augen nicht erkennen können...

Ein tiefes Grollen löst sich aus der Brust des Zwergs: *"Wo ist der Dunkelelf?!"*

*"Hoffentlich ist ihm nichts zugestoßen, sonst müssen wir wohl oder übel umkehren und auf dem Boden langkriechend nach dem Steg tasten,"* meint Alix besorgt.

Tja, wo war der Dunkelelf?

*"Momenf, iff hab's gleiff..."* ertönt plötzlich eine dumpfe, sehr dumpfe Stimme...von vorn, direkt aus dem Bauch des Sumpfungeheuers. Die Explosion hatte ihn leider voll erwischt und in den Rachen des Monsters geschleudert. Verwirrt blickt das Tier nun nach unten, auf seinen Magen, der sich gefährlich aufzublähen scheint. Panisch kreischend wirft es sich herum, um den höllischen Schmerz abzuschütteln, als es auf einmal in alle Richtungen auseinanderplatzt. Ganz einfach so, völlig undramatisch. Zum Vorschein kommt ein total mit grünem Schleim bedeckter, mörderisch stinkender Dunkelelf, der dazu auch noch verkehrt herum in der Luft in Monstermagenhöhe hängt. Als der Gravitation einfällt, daß sie ja was vergessen hat, plumpst jener unsanft auf den Sumpfpfad und reibt sich die stinkenden...pardon....schmerzenden Gelenke. *"Thhh, das stank vielleicht dadrin..."*

Sogar der Zwerg rümpft bei dem üblen Geruch, den der schleimbesudelte Dunkelelf verbreitet, die Nase.



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Beeindruckend!"* murmelt er, *"Was für ein Gestank!"*

Vorsichtig nähert er sich dem vor den Überresten des Tieres hockenden Elf. *"Puh!"* macht er, hält sich die Hand vor die Nase und versucht, möglichst wenig zu atmen.

*"Nichtmal Pups Donnerfuz hat so gerochen – und vor dem sind selbst die Orks geflohen!"*

Alix wischt verärgert einige Tropfen eines grünen Schleimes von ihrer Jacke. *"Ich glaube ich brauche ein Bad! Aber wenigstens sind wir das Monster los. Was nun gehen wir weiter zur Hexe? Das Loch in dem Plankenweg ist ja nicht allzu groß, wir sollten hinüberkommen. Oder kehren wir lieber um und suchen uns ein anderes Orakel?"*

*"Auf jeden Fall gehen wir weiter!"* knurrt der Zwerg und beobachtet besorgt die immer dichter werdenden Dunstschwaden.

*"Ich würde vorschlagen, dass wir uns erstmal alle an ein Seil binden, damit wir uns in diesem verdammten Nebel nicht verlieren!"*

Und mit einem Blick auf den Dunkelelfen: *"Und wenn Marian dann wieder vorgeht und den Weg sucht, brauchen wir nur dem Geruch zu folgen..."*

*"Ja, lacht nur..."* knurrt der Dunkelelf und wühlt wieder in seinen Taschen. *"Ich hatte noch irgendwo eine geruchstötende Tinktur...aber die Idee mit dem Seil ist annehmbar..."*

Alix kramt aus ihrem Rucksack ein Seil hervor und reicht ein Ende davon Marian. *"Na dann geht voran"*

*"Ja, möglichst weit voran!"* kann sich der Zwerg mit einem gehässigen Grinsen nicht verkneifen zu sagen und schnuppert demonstrativ in der noch immer verpesteten Luft.

Dann knüpft er das Seil locker an seinen Gürtel, so dass genug Spielraum für einige Meter Distanz zwischen ihm und dem Elfen bleiben, und reicht den Rest weiter.

Die sich langsam wieder zusammenfindende Gruppe überblickend, wird er plötzlich schlagartig aufmerksam: *"Verdammt, wo ist die Fee?!"*

*"Die Fee kann FLIEGEN!"* erinnert der Dunkelelf den Zwerg. *"Das ist mehr, als man von uns sagen kann..."* Mit diesen Worten bindet er sich das Seil um und geht voran, weiter in seinen Taschen kramend.

Erstaunt erwidert Alrik: *"Da hat sie ja nochmal Glück gehabt, daß sie so kurz vor der 'Schlacht' davongeflogen ist..."*

Im Nebel erscheint vor dem Elfen ein hellblaues Licht. Das Licht ist vielleicht nur ein paar Meter entfernt aber es könnten auch ein paar hundert oder gar tausend sein. Das Licht bleibt ganz ruhig an seiner Stelle. Eine Musik ertönt. Zuerst aus der Richtung des Lichts. Und dann hört man sie von überall. Mal lauter, mal schwächer. Es scheint, als ob die Dunstschwaden diese Melodie transportieren würden. Oder dient der Nebel sogar ihr?

Es ist das Flötenspiel einer einzigen Person. Die Musik ist langsam und leise. Auf die Gruppe wirkt sie entspannend und einschläfernd.

Alix lauscht auf die bezaubernden Flötentöne und geht wie in Trace, geführt von dem Seil.

Besorgt schaut der Zwerg auf die anderen Gruppenmitglieder, die schläfrig den Pfad entlangtorkeln und Anstalten machen, dem blauen Licht zu folgen. Als Vertreter einer Rasse, die seit jeher über besonderer Resistenzen verfügt, hat das wohlklingende Lied auf ihn weit weniger Wirkung als auf die anderen. Doch auch er spürt, wie ihn eine unbestimmte Ruhe auszufüllen beginnt.

*"Firlefanz!"* schnaubt er und betrachtet das blaue Licht, *"wenn's keine Sumpfgasfackel ist, ist's eines von diesen heimtückischen Irrlichtern, von denen ich gehört habe!"*

Für eine Weile kramt er vor sich hinmurmeln in seinem Trabant. Dann scheint er gefunden zu haben, was er suchte; man sieht, wie er sich etwas in die Ohren stopft, dann scheint er zu lauschen und klatscht einige Male kräftig in die Hände. Offenbar zufrieden mit dem Ergebnis, nickt er befriedigt.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der Dunkelelf scheint nichts zu hören. Er schnüffelt zwar etwas irritiert in der Luft herum, zuckt dann aber die Schultern, murmelt etwas wie "...seltsame magische Strömungen hier..." und zieht den lethargischen Rest der Gruppe hinter sich her. Es hat gelegentlich eben auch Vorteile, mit Tonnen von magischem und antimagischem Krempel beladen zu sein...auch wenn der momentan etwas streng riecht...

Die Riesin stolpert plötzlich über eine lockere Planke des Steges erwacht aus dem Trance und sieht sich um. Immer noch ist ringsumher etwas Nebel, die Sonne ist kaum zu erkennen und steht fast im Zenit. Wie es scheint endet der Steg wenige Meter vor dem Dunkelelf. Vor ihnen liegt eine feste Insel im Sumpf.

Das Licht, das eine große Ähnlichkeit mit dem hergezauberten Feenlicht vor einiger Zeit aufweist, verschwindet wieder. Aber nicht langsam, sondern ganz abrupt, als ob es nie dagewesen war. Gleichzeitig hat auch die Musik aufgehört zu spielen.

Hinter dem Streuner zeichnet sich im Nebel eine menschenähnliche Gestalt ab deren Hände hinter dem Rücken versteckt sind. Sie nähert sich langsam und tritt dann aus dem Nebel. Es ist die Fee.

Sie wirkt müde. Die Augen sind leicht errötet und glanzlos. Die Haut ist noch blasser als sonst und überhaupt bewegt sie sich wie in Zeitlupe. Jeder Schritt ja jede Bewegung fällt ihr wohl schwer. Trotzdem zaubert sie ein einfaches Lächeln hervor und spricht leise und sanft "*Ist auf der Insel nicht eine Hütte?*" als ob sie die nie Gruppe verlassen hätte.

Hinter ihrem Rücken versteckt sie eine Flöte...

Der Dunkelelf blickt die Fee durchdringend an. "*Ja, tatsächlich, da ist die Hütte...*" sagt er dann gedehnt. "*Möchte jemand hineingehen? Ich bin bin wegen des Mißgeschicks vorhin etwas...nun...indisponiert...*"

Kurzerhand schiebt der Zwerg den Elfen beiseite, befreit sich vom Seil und stapft auf die Hütte zu, sicherheitshalber die Axt griffbereit.

Knarrend und stöhnend wiegt sich die Hütte auf ihrem einzelnen Bein, und aus der Nähe betrachtet hat dieses eine verdächtige Ähnlichkeit mit dem Bein eines gigantischen Huhns.

Plötzlich fliegt die Tür der Hütte auf, und von einem hellen, goldenen Glanz geblendet reißt Buad die Arme vor die Augen.

"*Aah!*" schreit er.

"*Aah!*" kreischt die Trollin, "*Der entsetzliche Zwerg!*"

In einer dramatischen Geste reißt sie beide Hände nach oben und schreit einige unverständliche Worte, und wie aus dem Nichts tauchen zahlreiche Sumpfwesen rund um die Insel auf, die Gruppe vollständig umschliesend. Es sind zu viele, als dass die wenigen Gefährten auch nur den Hauch einer Chance hätten.

Knirschend und bebend schwingt die Tür der Hütte leicht hin und her, und die blinden, dreckverkrusteten Fensterläden zittern in einem unbekanntem Rhythmus.

"*Tötet sie!*" brüllt nun die Trollin, "*Tötet sie alle! Zerreißt sie!, Zerfetzt sie! VERNICHTET sie!*"

Und wie ein einziges Wesen setzen sich die dreikiefrigen Wesen fauchend in Bewegung, und das Schicksal der Gruppe scheint besiegelt.

Da plötzlich geht ein Aufbäumen durch die Hütte, und mit einem dumpfen Krach schlägt die zuschwingende Tür der Trollin genau gegen den häßlichen Kopf, wirft sie ins Innere der Hütte, wo sie betäubt liegenbleibt. Sofort verharren die Wesen in der Bewegung.

Und dann, mit dem knorrigen Klang alten Holzes, ein Wimmern, das von der Hütte selbst zu stammen scheint: "*Helft mir!*"

Alix wickelt das Seil wieder auf und verstaut es im Rucksack, dann bewegt sie sich vorsichtig auf die Hütte zu. Die um Hilfe rufende Stimme klingt nicht unfreundlich. "*Gehen wir hinein?*" frag die Riesin.

Sie öffnet die Tür zur Hütte und blickt hinein. Die Trollin liegt mit einer großen Beule scheinbar bewußtlos am Boden. Die Hütte selbst ist erstaunlich geräumig. In der Mitte hängt ein großer Kessel in dem eine gut riechende Suppe kocht. an der rechten Seite steht eine Art Schrank, links ein Tisch und eine Bank. An der hintere rechten Seite hängt eine Vorhang der wahrscheinlich ein Bett verbirgt.

Erneut schlägt die Tür zu, und fast hätte es dabei der Riesin die Finger gequetscht. Dann weicht die einbeinige

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Hütte einige Schritte zurück und klappert verzweifelt mit den Fensterläden.

"*Helpf mir, bitte!*" ist erneut zu vernehmen, und jetzt ist es ganz deutlich: die Stimme kommt nicht aus der Hütte, sie stammt von der Hütte selbst!

Alix schaut sich verwirrt um. "*Die Hütte spricht!*"

Dann fragt sie: "*Hallo Hütte, wie kann ich Dir helfen?*"

"*Wahrscheinlich sollen wir die Hütte von ihrer Herrin befreien!*" vermutet der Dunkelelf mit einem Blick auf die Goldtrollin. "*Gar kein Problem. Unser professioneller Goldschmied macht das sicher gerne. Aber erstmal müssen wir sie ja noch was fragen...*"

Der Dunkelelf fuchtelt wild herum, stößt Laute aus, die entfernt an wüste Beschimpfungen erinnern und zeigt dann auf die Trollin. Diese richtet sich wie in Trance auf und steht dann blaß und schwankend mitten in ihrer Hütte.

"*Okay, eure Fragen...ich halte sie unter Kontrolle...Nun? Vielleicht die Hütte zuerst?*"

Der Zwerg, der sich noch immer nicht ganz von seiner Überraschung erholt hat – eine Hütte, die spricht und es fertigbringt, mit einem einzigen Bein ganz normal zu laufen, hat er noch nie zuvor gesehen – blickt zwischen Trollin und Hütte hin und her.

"*Was ist das für eine verdammte Hütte, und wieso SPRICHT sie?*" knurrt er.

Unter dem Bann des Dunkelelfen stehend antwortet die Trollin schleppend:

"*Baba–Yuga wollte nicht hören. Musste bestraft werden. MEIN Sumpf!*"

Trotz des Zaubers, unter dem die Trollin steht, beginnt sie nun widerwärtig zu kichern und sich die Hände zu reiben.

"*Baba Yugas Geist in das Holz der Hütte verbannt! Mächtiger Naturzauber! Baba Yuga ist gefangen in der Hütte, hihi, und kann nur durch mich befreit werden! Ich groooooße Naturzauberin!*"

Das 'nur' spricht die Trollin dabei mit offensichtlicher Selbstgefälligkeit und zerreibt das kurze Wort genüßlich auf der Zunge, bevor sie es ausspuckt.

Alix ist entsetzt. "*Das ist ja grausam! Wir müssen Baba Yuga befreien! Habt ihr eine Idee wie man die Trollin überreden könnte den Zauber rückgängig zu machen?*"

Der Streuner fühlt sich seltsam erholt und erfrischt. Er bemerkt die näherkommende Fee, die erschöpft zu sein scheint. "*Setz dich am Besten mal hierhin, und ruh' dich etwas aus.*" sagt er zu ihr. Dann geht er weiter. Ein Abenteuer wartet.

Am "Hühnerbein" angekommen, fragt sich Alrik erst einmal, wie ein in die Hütte hinaufkommen soll. Das Bein ist viel zu hoch für ihn.

Er sieht ein Seil vom "Dachboden" – also der Hütte selbst – herunterbaumeln. An diesem Seil könnte er hochklettern.

Da plötzlich hat er wieder einen seiner verrückten Gedanken: "*Was passiert eigentlich, wenn ich dieses Hühnerbein kitzele?*" denkt er laut vor sich hin.

"*Wohl gar nichts, Hühnerbeine sind in der Regel wesentlich unempfindlicher als humanoide Fußsohlen...*"

überlegt der Dunkelelf. Dann wendet er sich an die Riesin: "*Wozu die Hexe befreien, die ist sowieso schlecht auf mich...äh... uns zu sprechen. Da sie ja scheinbar durch die Hütte sprechen kann, soll sie sagen, was wir wissen wollen, dann gehen wir auch wieder. Als Aufwandsentschädigung könnten wir ja die Trollin entsorgen...*"

"*Nein!*" protestiert Alix. "*Das widerspricht ja jeder Form von Ritterlichkeit und Ehrlichkeit. Wir fesseln die Trollin befreien die Hexe und reden mir ihr. Sie kann dann entscheiden, was sie mit der Trollin machen will. Bestimmt wird die Hexe uns helfen weil wir ihr geholfen haben!*"

Der Zwerg brummt etwas von "*magischem Firlefanz*" und arbeitet sich dann durch die inzwischen wieder zur Ruhe gekommene Tür ins Innere der Hütte vor, wo er die starr stehende Trollin genau betrachtet. "*Is' ja gar kein echtes Gold!*" hört man ihn sagen, und schlagartig verliert er das Interesse an der Trollin und untersucht

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

statt dessen das Innere der Hütte. Vor allem der Vorhang weckt seine Neugier. Mit einem Ruck zieht er ihn zur Seite, und fährt erschrocken zurück.

Hinter dem Vorhang steht die lebensgroße, hölzerne Statue einer alten, gebeugten Frau, die abwehrend ihre Hände erhoben hat und in deren Gesicht eine Mischung aus Unglauben und Entsetzten eingefangen ist. Als Angehöriger einer Rasse, bei der die Handwerkskunst in hoher Blüte steht, erkennt der Zwerg sofort die Meisterlichkeit der Arbeit, die jedes noch so kleine Detail lebensecht wiedergibt. Dann untersucht er die Statue genauer. Ein kalter Schauer läuft ihm über den Rücken, und er wird zunehmend von Unbehagen befallen. Auch nicht die kleinste Spur eines Werkzeugs, wie es Holzschnitzer üblicherweise verwenden, ist zu entdecken, und Buad gewinnt immer mehr die Überzeugung, dass diese Statue nicht das Werk eines Künstlers ist, sondern vielmehr tatsächlich den Moment einfängt, den sie darstellt. Dieses Holz wurde nie bearbeitet, und vermutlich war es auch nie Teil eines Baumes. Dieses Holz ist so gewachsen, wie die alte Frau nun zu sehen ist!

*"Kommt her und schaut euch das an!"* ruft er den anderen zu.

Der Streuner klettert nun das Seil hoch.

Im Inneren der Holzhütte sieht er, wie sich der Rest der Truppe um eine hölzerne Statue einer Alten Frau versammelt – warum bloß?

*"Gibt's da was kostenlos?"* fragt er – mehr sich selbst als die anderen.

Im Blickwinkel sieht er zwischen den Leuten, daß da eine einfache Holzstatue steht.

Alrik ist verwirrt. Eine "einfache Holzstatue" – kann es wohl nicht sein, sonst würden die anderen sie nicht bestaunen wollen. Vorsichtig arbeitet er sich weiter zur Statue hin vor, um sie selbst in den Augenschein zu nehmen.

Der Schock trifft ihn tief; er erkennt es sofort: *"Diese Statue lebt!"* ruft er aus.

*"Wie lange hält der Bannzauber die Trollin eigentlich fest?"* fragt Alix besorgt.

*"Ich hoffe mal wenigstens noch eine Weile, damit wir in Ruhe einen Plan machen können und uns nicht schon wieder mit den Sumpfbewohnern prügeln müssen. Ausserdem wie groß ist die Gefahr, dass uns die Trollin auch in Holzstatuen verwandelt? Ich verstehe sowieso nicht, was die Trollin dazu gebracht hat, sich plötzlich gegen die Hexe zu wenden. Sie scheinen ja bisher ganz gut miteinander ausgekommen zu sein, die Suppe hier im Topf ist noch nicht sehr alt. Also sehr lange kann die Verzauberung noch nicht her sein."*

Kritisch beäugt der Zwerg den Kessel mit der Suppe. Als er jedoch nach kurzem Umrühren den Inhalt oder die Beilage erkennt, wird er bleich und lässt den Kessel Kessel sein.

*"Bei Ingerimm!"* entfährt es ihm, *"Ich glaube nicht, dass die Hexe und Baba–Yuga irgendwann mal gut miteinander ausgekommen sind! Zumindest kann ich mir nicht vorstellen, dass Baba–Yuga sowas essen würde!"*

Er fährt herum und seine Augen funkeln gefährlich, als er die Trollin erneut mustert, und viel hätte nicht gefehlt, und er wäre mit der Axt auf sie losgegangen. Nur ihre momentane Hilflosigkeit scheint sie vor seiner Wut zu bewahren.

*"Wie lange schon hältst du Baba–Yuga gefangen?!"* faucht er wütend.

Noch immer unter dem Bann stehend, antwortet die Trollin kichernd:

*"Schon immer mein Sumpf! Baba–Yuga eingedrungen! Nur eine Frau ist erlaubt, nur eine!"*

Und dann:

*"Viele Wechsel! Baba–Yuga viele Blätterwechsel gefangen!"*

*"Dann hat die Trollin die Suppe gekocht! Ohh! Arme Baba Yuga!"* Alix streichelt mitleidig die Holzstatue.

Die Wut des Zwerges ist verraucht. Nachdenklich, die mächtige Axt auf den Boden der Hütte gestützt, streicht er sich über den Bart.

*"Wenn das hier schon immer der Sumpf der Trollin war",* erklärt er schliesslich mit nüchterner Stimme, *"dann ist Baba–Yuga der Eindringling, der der Trollin ungefragt ihr Revier streitig machte!"*

Bei den Worten des Zwergs geht ein Beben durch die Hütte, und ein leises Wimmern erklingt.

Ungerührt fährt Buad fort:

*"Ich werde nicht eher etwas unternehmen, bevor ich weiß, was hier wirklich geschehen ist! Da mag sie noch*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*so sehr ein verdammter Troll mit abscheulichem Geschmack sein!"*

Der Dunkelelf grübelt: *"Das mit der EINEN Frau im Sumpf liesse sich beheben."* Er schenkt der Trollin ein finsternes Grinsen. *"Und der Beherrschungszauber hält noch lange vor. Je intelligenter der Beherrschte, desto schwerer die Beherrschung und umso kürzer die Wirkungsdauer. Da haben wir hier wohl keine Probleme..."* Dann mustert der Drow wieder die Statue: *"Also für mich sieht das wie ein simpler Verwandlungszauber aus, allerdings ist das arkane Muster mir unbekannt, um nicht zu sagen, zu primitiv. Ich fürchte, ich kann das nicht brechen."*

*Das Problem mit solchen Sprüchen ist auch, je länger der Spruch dauert, desto mehr wird der Verzauberte auch vom Wesen her zu dem, worin er gefangen ist. Eine Umkehr wird dann immer schwieriger..."*

*"Nagut, fassen wir erst mal zusammen" bemerkt Alix "Die Gerüchte über eine Hexe im Sumpf existieren schon seit etwa 20 Jahren. Sie entstanden etwa ein Jahr nachdem die arme Frau aus dem Dorf verbannt worden ist. Seit dem muss es auch die Hütte gegeben haben. Der Sumpf war den Dorfbewohnern schon immer unheimlich, weil Leute verschwanden, aber man sagt, seit die Hexe dort wohnt sei es noch schlimmer geworden. Ich vermute Baba Yuga hat doch eine Weile hier gewohnt bevor sie von der Trollin entdeckt worden ist. Die Hütte hier sieht, mal vom Hühnerbei abgesehen, sehr nach Menschenwerk aus. Fragen wir doch einfach mal Baba Yuga, seit wann sie im Holz gefangen ist."*

Seit Entdeckung der Statue hat die Elfe wie in Trance die Holzstatue angestarrt. Nun schüttelt sie plötzlich den Kopf und meint zu dem Elfen: *"Kein Wunder, daß Du das arkane Muster nicht verstehen kannst. Du bist keine Frau. Und es gibt auch in den magischen Sphären Dinge, die männlichen Wesen für immer verschlossen sein werden."*

Vorsichtig berührt sie die Statue, und bei der Berührung wandert ein goldenes Leuchten durch das Holz. *"Aber in einem Punkt hat die Trollin recht. Sie selbst ist der Schlüssel zu dieser Verwandlung. Und wir dürfen sie im Moment nicht vernichten, denn dadurch würden wir den Schlüssel zerstören. Sie selbst könnte die Umkehrung in Gang setzen, wenn sie wollte, aber ich befürchte, daß sie das nicht freiwillig macht."* Nun wendet sie sich von der Statue ab und starrt den Drow mit durchdringenden Augen an. *"Die Trollin kann aber auch als Schlüssel benutzt werden, um die Rückwandlung zu initiieren, aber dadurch würde sie einen sehr großen Teil ihrer Kraft verlieren. Das Problem dabei ist, keiner von uns kann es alleine schaffen. Zusammen mit der Fee.... und mit Dir... in einem Bund könnte es klappen. Aber ich weiß nicht, ob wir zwei durch einen solchen Bund mehr verlieren als wir gewinnen können."*

Die Hütte bebte zwar und klapperte mit den Fensterläden, aber mehr als ein leiser Seufzer ist auf die Frage nicht zu vernehmen.

Stirnrunzelnd bemerkt daraufhin Buad:

*"Ich versteh zwar nichts von Magie. Aber möglicherweise benötigt Baba Yuga viel Kraft, um sich in ihrer jetzigen Form mitzuteilen, und mit ihrem Hilferuf und ihrem Widerstand gegen die Trollin hat sie sich vermutlich verausgabt und ist jetzt zu erschöpft, um Auskunft zu geben."*

*Außerdem wäre ihre Aussage kaum objektiv, ich glaub weder ihr noch der Trollin! Wir brauchen einen echten Beobachter oder die Aussagen beider, um zu erfahren, was hier wann geschehen ist!"*

Der Zwerg wendet sich an den Dunkelelfen, doch noch bevor er ihn ansprechen kann, geht ein Ächzen durch die Hütte und den Gefährten ist es, als würde für einen Moment die Luft dicker und irgendwie schmierig. Mit einem Schmerzensschrei geht der Zwerg zu Boden, rappelt sich aber augenblicklich wieder in die Höhe und fährt herum zur Trollin.

Mit überraschten, klaren Augen, die deutlich erkennen lassen, dass sie wieder ihre eigene Herrin ist, wirft sie einen Blick auf den Zwerg, an dessen magischer Resistenz ihr Verwandlungszauber gescheitert ist. Noch bevor irgendjemand reagieren kann, wendet sie sich um und flieht durch die Tür, die hinter ihr mit einem Krach zuschlägt.

*"Verdammt!"* brüllt der Zwerg und reibt sich mit schmerzverzerrtem Gesicht den rechten Arm, der gefühllos an seiner Seite baumelt. *"Haltet sie!"*

Dann ertönt aus vor der Hütte ein dumpfer Knall, gefolgt von einem panischen Hilferuf. Die Tür fliegt auf und

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

die Trollin stürmt herein und sucht hinter den verdutzten Abenteurern Schutz. *"Rettet mich!"* kreischt sie, *"Rettet mich vor lebender Kiste!"*  
Vor der Tür jedoch ist das Knirschen der mechanischen Gelenke des Trabanten zu hören, und irgendwie klingt es zornig...

Alix lacht: *"Ganz einfach, werte Frau Trollin, entzaubert Baba Yuga, so dass wir mit ihr sprechen können, dann verschwinden wir mit der Magischen Kiste und ihr seid wieder allein mit Baba Yuga und könnt Euch mit ihr über die Herrschaft im Sumpf einigen, wobei ich denke der Sumpf hat genug Platz für beide und gemeinsam seid ihr viel stärker!"*

*"Niemals!"* entfährt es erschrocken der Trollin, *"Baba Yuga böse Hexe! Baba Yuga tötet meine Vertauten und macht schlechten Pfad in Sumpf! Baba Yuga auch mich töten will!"*

*"Es ist mir wurscht, wer hier wen tötet, ersäuft euch von mir aus gegenseitig in diesem miesen Wasserloch, wenn ihr nicht miteinander umgehen könnt!"* schnaubt der Zwerg, der noch immer versucht, das Gefühl in den Arm zurückzureiben.

*"Wir wollen nur wissen, wie wir zur Welteneche Yggrasil und zu Urd und zu..."* den letzten Namen unterschlägt der Zwerg, *"ihm kommen!"*

Mit neuem Interesse schaut die Trollin den Zwerg an. *"Ihr sucht Weg zu Drachensäule?"*

Als der Trabant plötzlich auf die Trollin losging fiel die Mumie unsanft auf den Boden. Stöhnend erhebt sie sich und reibt die Augen.

*"Kann man hier nicht mal in ruhe Schlafen?"*

Als Tut dann gewohnheitsmässig nach seinem Schwert tastet bemerkt er das es sich nicht am Gürtel befindet. Da er sich wohl nicht erinnern kann was passiert ist und wo sein Schwert ist murmelt er einen Wiederfindenspruch.

Zur Hütte gewandt ruft er: *"Ich bin kurz mal weg mein Schwert holen."*

Damit stapft er zielstrebig den Weg den die Gruppe gekommen ist zurück und verschwindet im Nebel.

Den Blick des Dunkelelfen ausweichend setzte sie sich im Schneidersitz auf den feuchten Weg. Das folgende Geschehen beobachtete sie zwar neugierig, aber immer wieder musste sie auf die schlafende Mumie blicken. In ihren Händen hielt sie weiterhin die Flöte fest umklammert.

Als die Mumie sich auf der Suche nach seinem Schwert macht, steht sie kurzentschlossen auf und ruft *"Warte, ich helfe dir. Nachher verirrst du dich sonst noch im Nebel."* Die Flöte steckt sie zwischen dem Gürtel und ihrem Rücken fest. Dann läuft sie los, um Tut noch einzuholen und hakt sich bei ihm ein.

Der Dunkelelf setzt sein gewinnendstes Lächeln auf, als er zu der Elfe sagt: *"Also im Bund mit mir könnt ihr eigentlich nur gewinnen. Aber das hat Zeit. Versuchen wir es erst mal anders..."*

Er richtet seinen Blick auf die verschreckte Trollin und spricht ein Wort aus. Gleichzeitig läßt er blitzschnell eine Handvoll Regenwürmer auf sie herabrieseln. Die Augen der Trollin weiten sich vor Entsetzen, als sich ihre Füße in ein Knäuel von grünlich ekligen, schleimigen Würmern verwandeln, die alle irgendwie mit ihrem Körper verbunden zu sein scheinen. Auch wenn sie scheinbar noch stehen kann, springt sie doch entsetzt zurück, fassungslos wimmernd beobachtend, wie sich langsam auch ihre Waden in die widerliche Brut verwandeln. Mit finsterem Grinsen wendet saich der Drow an die Trollin: *"Du hast noch eine Weile Zeit, bis die Verwandlung abgeschlossen ist. Wenn die Hexe bis dahin wieder ihre normale Gestalt hat, werde ich die Verwandlung rückgängig machen."* In Gedanken fügt er hinzu, 'allerdings nur, wenn ich gute Laune habe...'. *"Also überleg nicht zu lange..."*

Doch dann sieht man, wie die Trollin konzentriert ihre Augen schließt und sich ihre Lippen kaum bemerkbar bewegen.

Sorgenvoll runzelt der Zwerg die Stirn. *"Ich weiß nicht, Marian, ich glaube fast, du unterschätzt ihre Intelligenz..."*

Die die Ausbreitung der Würmer nimmt nun an Geschwindigkeit zu, scheint sich zu vereinheitlichen, und hat inzwischen bereits auf das Haar der Trollin übergegriffen, obwohl sie als Gestalt noch immer zu erkennen ist.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Ihre Haar wachsen, nehmen die Gestalt von Schlangen an, die boshaft nach den sprachlos staunenden Umstehenden schnappen, unter den Haaren verändert sich der Kopf der Trollin in den Kopf einer wunderschönen Frau und rückwärtig wächst ihr ein langer, geschuppter Schlangenschwanz, und dann endlich scheint die Verwandlung zu Ende zu sein.

*"Eine Medusa!"* stöhnt Buad entsetzt, *"Ingerimm steh' uns bei! Sie hat sich in eine Medusa verwandelt!"*

Nach kurzer Zeit erreichen die beiden eine Stelle auf dem Weg wo es bestialisch riecht. Überall liegen Reste des Wurmes herum. Selbst die Mumie die an abscheuliche Gerüche gewohnt ist verzieht angewiedert das Gesicht.

Am Rande des Weges bleibt Tut stehen. *"Ah hier muss es sein."* An die Fee gewandt. *"Hoffentlich ist das Schwert noch nicht zu tief gesunken. Es ist ein altes Familienerbstück. Meine Verwandten würden sich wahrscheinlich Ihren Sarkophagen umdrehen wenn ich das Schwert verliere."* Etwas leiser zu sich selbst. *"Zum Glück bekommen sie die Deckel von innen nicht auf. Da hatte ich richtig Glück das so ein dummer Grabräuber meinen Deckel aufgemacht hat. Und wenn ich an sein Gesicht denke als er mich sah..."* Diese Gedanken scheinen Tut ziemlich zu erheitern und er kann sich ein Lachen nicht verkneifen. Doch dann erinnert es sich wieder weswegen er hier ist.

*"Rei, passt Du hier auf meine Maden und meine Sachen auf wenn ich versuche das Schwert wiederzuholen?"* Mit diesen Worten zieht Tut sich aus und behält nur das nötigste an. Als er den Verband abnimmt kann man sehen das die Wunde bereits vollkommen verheilt ist. In dem Verband tummeln sich tausende von Maden die jetzt auf den Weg krabbeln und dort eine Art Kreis aus verschlungenen Linien bilden. Dieser Kreis befindet sich ständig in Bewegung und verändert seine Form als die Maden anfangen sich langsam im Kreis zu bewegen und einen monotonen Gesang anstimmen. Wer zu lange auf den sich verändernden Kreis schaut dem wird langsam schwindelig und er wird sehr sehr müde, was durch den Gesang noch verstärkt wird. Es ist daher unmöglich sich die entstehenden und vergehenden Muster zu merken.

*"Bitte pass auf das Ihnen nichts passiert, durch sie kann ich wieder zurückkommen sollte ich nicht mehr alleine aus dem Sumpf kommen können. Und schau sie nicht zu lange an."*

Vorsichtig wadet Tut zu der Stelle wo sein Schwert versunken ist und fängt an mit den Armen im Sumpf herumzuwühlen. Dabei sinkt er immer tiefer in den Sumpf ein.

Wie er durch das Madenschauspiel zurückkommen kann ist für die Fee zwar unbegreiflich, da aber die Mumie schon im Sumpf verschwunden ist, kann sie ihn auch nicht mehr fragen.

Eine Weile beobachtet sie die Muster und schüttelt dann augenverkniffen den Kopf um wach zu bleiben. Sie kniet sich hin und malt mit einem Stock, der auf dem Boden rumlag, gedankenverloren irgendwas in den Sumpfboden ohne sich zu fragen, was überhaupt. Ab und zu schaut sie in die Richtung in die Tut verschwunden ist und stört versehentlich die Maden bei ihrem Schauspiel. Sofort zieht sie natürlich den Stock wieder zurück und schaut neugierig, was die Maden nun machen.

*"Beeindruckend",* klatscht der Dunkelelf in die Hände. *"Optisch nicht zu unterscheiden!"* Er hält einen Augenblick inne und betrachtet die Medusa: *"Aber da wir alle noch nicht zu Stein geworden sind, hat ihre Verwandlungskraft doch ihre Grenzen... Ich frage mich allerdings, wie wir ihr beikommen wollen, wenn ihr sowas zu gefallen scheint. Na gut, dann können wir das ja lassen..."*

Der Dunkelelf fuchtelt wieder mit den Fingern herum, und die Würmer sind verschwunden, als wären sie nie dagewesen. Nur der Goldton der Trollin ist jetzt ein wenig blasser und sie sieht auch nicht so glücklich aus, ihr Medusenantlitz wieder zu verlieren.

*"Werte Frau Trollin"* bemerkt Alix *"da ihr es schon einmal geschafft habt, die Hexe in eine Hütte zu verwandeln, werdet ihr es auch notfalls noch mal schaffen. Aber ich denke da ihr der Frau Eure Macht demonstriert habt, macht sie jetzt sowieso was ihr wollt und ihr braucht sie nicht mehr zu verwandelt. Also könnt ihr sie auch Entzaubern und wir können mit ihr reden. Ich denke wenn ihr sie näher kennengelernt habt, versteht ihr sie bestimmt viel besser. Wißt ihr Menschenfrauen sind z.B. sehr gut im Kochen und Backen. Ihr könntet mit der Hexe gemeinsam verschiedene Speisen kochen und Euch gegenseitig zum Essen einladen. Ausserdem ist es doch viel schöner nicht so allein im Sumpf zu leben sondern in guter Gesellschaft."*

Die Riesin reicht der Trollin einen Honigkeks: *"hier kostet mal, solche leckeren Sachen kann man backen"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Die Trollin, noch immer etwas unzufrieden über die Rückverwandlung, gleichzeitig aber auch eingeschüchtert, beäugt kritisch den Keks, und ohne ihn auch nur zu berühren, schnuppert sie daran. Der ohnehin schon schwächere Goldglanz ihrer Haut verblasst daraufhin noch weiter, und fast weicht er einem Silberton.

Mit großen, entsetzten Augen starrt sie auf die Riesin und weicht langsam zurück, hilfeschende, fast flehende Blicke zum Dunkelelfen werfend.

*"Nicht das!"* ächzt sie, *"Ich großer Frau nichts tun! Ich alles für sie machen! Aber bitte nicht weiter so grausam zu mir sein, nicht foltern und quälen!"*

Inzwischen kauert sie neben dem Dunkelelfen und beginnt, ihn mit ihren Klauen sanft zu streicheln, schneller, als irgendwer reagieren kann. *"Netter Elf!"* flötet sie dabei, *"Ganz anders als große, grausame Frau!"*

Und damit versucht sie sich an den perplexen Dunkelelf anzuschmiegen. *"Mächtiger Finsterelf nicht zulassen, dass große Frau mir weh tut, jaja? Großer Dunkelelf mich vor Folter von großer Frau schützen, bittäja?"*

Eine der Maden löst sich aus dem Kreis und blickt wütend zur Fee empor. Leider kann man wegen dem gemurmelt der anderen Maden nicht verstehen was sie der Fee zuruft. Aber vielleicht ist es auch gut so. Die anderen Maden haben die entstandene Lücke schnell ausgefüllt und führen ihren Tanz fort. Die eine Made bleibt ausserhalb des Kreises und beobachtet die Fee misstrauisch.

Kurze Zeit später hört man von der Stelle im Sumpf wo Tut verschwunden ist ein wütendes Schmatzen als der Sumpf seine so sicher geglaubte Beute hergeben muss. Im selben moment erscheint eine völlig mit Schlamm und Sumpfpflanzen bedeckte Mumie im Kreis der Maden. In seiner rechten Hand hält er triumphierend das wiedergefundene Schwert.

Sofort krabbeln die Maden an Tut hoch und beginnen damit ihn zu säubern was erstaunlich schnell geht. Danach verschwinden sie in Tut's Mund, Nase und Ohren. Als alle Maden verschwunden sind beugt Tut sich vor und hebt die eine Made vorsichtig auf. *"Was ist denn los kleine Made?"*

Ziemlich aufgeregt erzählt die Made über den Sabotageversuch der bösen Fee und wie sie ganz alleine die Angriffe der Fee zurückgeschlagen hat. Immer wieder blickt die Made böse in richtung Fee und streckt ihr zum Schluss die Zunge heraus.

Lächelnd erwidert Tut: *"Das hast Du gut gemacht, ich bin stolz auf Dich. Willst Du jetzt mit den anderen feiern? Die haben schon angefangen. Es gibt auch was ganz besonderes... das habe ich unten im Sumpf verschluckt."* Mit diesen Worten setzt Tut die Made in seinen Mund die sich daraufhin beeilt zu den anderen Maden zu kommen.

Mit einem grinsen auf dem Gesicht: *"So Rei, erzähl mal was vorgefallen ist. Manche meiner Maden übertreiben manchmal ein wenig. Ich ziehe mich währenddessen schonmal an."* Tut fängt an sich anzuziehen und ärgert sich über die noch immer Schmutzverkrusteten Kleider. Das Schwert steckt er, nachdem er es gereinigt hat, in die Scheide.

Während sie noch überlegt, wie sie die Made beruhigen könnte, erscheint Tut. Der Geschichte der Made hört sie verschmitzt lächelnd zu, natürlich so, dass die Made ihr lächeln nicht sieht. Nachdem sie die Geschichte beendet und nun zu den anderen gelangen will, spricht die Fee laut genug und voller Ehrfrucht, so dass sie es noch verstehen kann *"Die Made hat mich tapfer in Schach gehalten. So eine mutige Made habe ich noch nie erlebt."*

*"Sie hat wirklich etwas übertrieben. Ich habe sie nur mit einem Stock ausversehen gestört. Könntet Ihr mit bitte helfen aufzustehen?"* und streckt die rechte Hand hoch zu Tut.

Tut reicht noch immer grinsend der Fee die Hand. *"Ja so sind meine Maden. Sollen wir wieder zu den anderen zurück?"*

Nach einer kurzen Weile... *"Uhm... Du weisst doch wie wir zu den anderen zurückkommen?"* Hilflös blickt Tut sich im Nebel um.

*"Nun da es nur diesen einen Weg gibt müssen wir da lang."* Kurzentschlossen geht sie den Weg zurück, den sie gekommen sind, und lässt Tut einfach stehen. *"Nun beeil dich schon oder willst du hier verrotten?"* ruft sie ihm keck aber nicht unfreundlich zurück.

*"Verrotten?"* Schmolldend folgt Tut der Fee und murmelt vor sich hin: *"Immerhin gebe ich mir große Mühe*



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*nicht zu verrotten..." dabei riecht er an seinem Arm "...und der Geruch kommt nur vom Sumpf... wenn ich mich erst mal richtig gebadet habe dann..."*

*"Nun hab dich nicht so." Die Fee bleibt stehen, wartet auf die Mumie und schmiegt sich dann an seinen Arm.*

Inzwischen in der Hütte...

Alix ist über die Rede der Trollin völlig verwirrt. Sie besieht sich den Keks von allen Seiten. Er sieht ganz normal aus, riecht auch ganz normal. *"Warum fürchtet sich die Trollin vor dem Keks?"* fragt sie ihre Mitreisenden.

*"Manche Wesen haben eben einen gänzlich anderen Geschmack als andere Wesen..."* entgegnet der Zwerg mit einem breiten Grinsen angesichts der Trollin, die sich bemüht, den Dunkelelfen zu tätscheln.

*"... Frau Oberinquisitorin..."* setzt er dann nach, wobei sein Grinsen noch einiges in die Breite geht.

*"Und was für den einen ein delikates Mahl ist, erscheint dem anderen als gräßliches Folterwerkzeug. – Wirf mal einen Blick in ihren Suppentopf..."* empfiehlt er nach einigem Nachdenken der Riesin. *"Wenn du sowas essen müsstest, würdest du es dann nicht auch für übermäßige Grausamkeit halten?"*

*"Naja vielleicht kann sie einfach nicht kochen! Das Angebot an frischem Gemüse hier im Sumpf ist bestimmt auch nicht so groß. Ein Grund mehr sich mit Baba Yuga anzufreunden um endlich besser kochen zu lernen!"* Aber vielleicht ist das eine Möglichkeit die Hexe zu befreien denkt Alix. Sie wendet sich wieder der Trollin zu: *"Also gut, wenn Du meinen Keks nicht möchtest gebe ich ihn an Baba Yuga, du muss sie nur von dem Zauber befreien!"*

*"Niemals!"* greint die Trollin und versucht, sich hinter dem Dunkelelfen zu verstecken.

Die Elfe schaut Alix an: *"Vielleicht können wir ja das Essen der Trollin noch etwas nachwürzen. Mit so guten Sachen wie Honig, frischen Kräutern, und ähnlichen Sachen. Und sie dann die Suppe auslöffeln lassen..."*

Alix riecht am Suppentopf. *"Ich weiß nicht ab man da noch was retten kann, mal sehen"* Sie kramt in ihrem Rucksack: *"Ich hab hier etwas Kamille, Zwiebeln und etwas Petersilie, wir könntes es erst mal mit einigen Zwiebelringen versuchen"*

*"Vielleicht wäre es aber auch gar keine schlechte Idee, hier mal gründlich sauberzumachen. Wenn ich den Topf z.b. mal mit etwas klarem Wasser fülle und Seife hinzugebe, könnte ich die Gardinen und Vorhänge waschen. Inzwischen könnten wir gründlich fegen und den Holzboden schrubben. Vielleicht wird die Trollin freundlicher, wenn auch das Haus freundlicher aussieht?"* Der Blick der Riesin fällt auf eine Große Holzwanne in der Ecke. *"Oder wir lassen erst mal Badewasser ein!"*

Da alle ihre Gefährten mehr oder weniger hilflos in der Gegend herumstehen und nicht weiter wissen, nimmt Alix den Suppentopf springt aus der Hütte schüttet die Suppe weg, wäscht den Topf aus und füllt ihn mit klarem Wasser. Danach hängt sie das Wasser über das Feuer und schnappt sich inzwischen den Besen und fängt an die Hütte zu kehren.

*"Ich denke ich fange schon mal an sauberzumachen. Wir werden wahrscheinlich hier in der Hütte übernachten müssen, denn der Weg zurück durch den Sumpf bei Nacht ist wohl nicht sinnvoll. Die Hütte ist glücklicherweise groß genug, dass wir alle auf dem Fußboden schlafen können. Es wäre natürlich trotzdem nett wenn wir zuvor Baba Yuga befreien könnten und sie um Erlaubnis fragen."*

Mit wachsendem Erstaunen schaut der Zwerg der Riesin zu, während sich die Trollin wimmernd zu Füßen des Dunkelelfen windet und ihre furchtsamen Augen jeder Bewegung der Riesin folgen.

*"Meine Güte!"* entfährt es Buad, *"Wenn du die Trollin dann auch noch badest... Das hätte ich dir nun als allerletztes zugetraut! Marian kann wahrhaftig bei dir in die Lehre gehen, was Foltermethoden angeht, hast du wirklich den Dreh heraus, da kann der Dunkelelf mit seiner allein auf Schmerzen und angeblicher seelischer Qual ausgerichteten Methode nicht mithalten!"*

*Sieh sie dir an!"* wendet er sich an den Elf, *"DAS ist wahrhaftig eine meisterliche und personenbezogene Form der Folter!"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der Dunkelelf kann sich bei den häus- und mütterlichen Bemühungen der Riesin ein Grinsen nicht verkneifen, ahnt sie doch nicht, daß ihre Anstrengungen in die falsche Richtung laufen und die Trollin nur noch mehr vor den Kopf stoßen. Diese hatte schon das Ausleeren ihres Topfes mit einem herzerreißenden Wimmern begleitet, aber sich natürlich nicht getraut, einzugreifen.

Der Drow dreht den Kopf zurück zu der festgeklammerten Trollin und sagt: *"Überleg es dir gut! Verwandele die Frau zurück und ich mach, daß SIE aufhört!"*

Die Elfe zieht plötzlich etliches Gemüse und Gewürze aus ihrem Päck heraus und fängt an, in dem Topf etwas zu kochen. Schon nach kurzer Zeit verbreitet sich in der Hütte ein Duft, der allen das Wasser im Munde zusammenlaufen läßt... gut, allen außer der Trollin. Deren Gesichtsfarbe wechselt nun vom silbernen ins bronzene, dann zu einem wunderbaren Kupferrot, noch über ein paar weitere Metallfarben bis es schließlich in einem matten bleiernen Grau endet.

Fröhlich schaut die Elfe die Trollin an und fragt: *"Na, Hunger? Komm her, ich fütter Dich auch..."*

Alix riecht den Duft der Suppe. *"Hmmm, das riecht lecker."*

Die Riesin schnappt sich den Badezuber und geht damit aus der Hütte um ihn zu reinigen.

Laut beginnt der Zwerg zu lachen, doch es klingt keineswegs humorvoll oder fröhlich.

*"Prima!"* ruft er und gestikuliert mit dem linken Arm herum, *"Sie kochen eine Suppe und nehmen dafür das alte, abgestandene Wasser aus der Tonne! Wahrscheinlich ist das Sumpfwasser, oder, das könnte ich mir auch vorstellen, der Abort der Trollin..."*

Mit schiefgelegtem Kopf schaut er der Riesin zu. *"Ein Bad im Sumpfwasser, na, wenn das mal nichts ist!"*

Erneut schaut er zur Trollin hinüber, die schicksals ergeben noch immer vor den Füßen des Dunkelelfen kauert.

*"Aber bevor unsere Oberfoltermeisterin erfolgreich ist,"* fährt er dann fort, *"will ich wissen, was hier geschehen ist! Nachher erweist sich die gefangene Baba Yuga als geringeres Problem als die zurückverwandelte!"*

*"Habt ihr irgendein Problem mit Wasser, werter Zwerg?"* frag die Riesin. *"Ich habe das Wasser doch nicht aus der Tonne geholt. Falls ihr es bemerkt habt, neben der Hütte ist ein kleiner Hügel und darauf eine Quelle! Ich denke mit folgendes. Baba Yuga wurde vor Jahren aus ihrem Dorf vertrieben, sie fand diesen Sumpf und den Hügel mit Quelle. Sie baute sich, wie auch immer diese Hütte. Bis auf das Hühnerbein ist sie doch ziemlich praktisch eingerichtet. Das Hühnerbein hat den Vorteil, dass bei Hochwasser die Hütte nicht überschwemmt wird. Irgendwann wurde sie von der Trollin überrascht und verzaubert. Wenn wir Baba Yuga befreien wird sie denke ich, ihre Abneigung gegen Menschen vergessen und uns helfen!"*

*"Also erstmal, um das klarzustellen: Ich habe kein Problem mit Wasser!"* behauptet der Zwerg.

*"Zweitens: und wenn es noch so eine Quelle ist – sie ist mitten im Sumpf, und mehr als Sumpfwasser wird daher dort nicht herauskommen!"*

*Und drittens",* jetzt wendet er sich zu der Trollin und blickt sie streng an, *"was sagst du zu der Geschichte mit Baba Yuga?"*

Noch immer eingeschüchtert dem Dunkelelfen zu Füßen kauern, wirft die Trollin einen ängstlichen Blick auf die Riesin und wirkt unentschlossen. Schließlich jedoch überwindet sie sich und beginnt in einem kaum verständlichen Kauderwelsch zu stammeln:

*"Ganz anders. Menschenhexe kommt in Sumpf mit Hütte. Entdeckt Weg nach Hause zu Drachensäule. Zerstört Weg – bööse Hexe! Ich nicht zurück kann zu Herrin, und Sumpf bekommt böse – gefangen in böse Sumpf, selbst werde wie Sumpf, geändert sein, ich. Aber Kraft ich habe, stärker als Hexe, Kraft von Drachensäule, nicht genug Kraft für Weg öffnen. Ich gefangen – Hexe gefangen. Ich frei – Hexe frei!"*

*"Irgendwie verstehe ich kein Wort"* bemerkt die Riesin. *"Wer ist die Herrin, was ist das für eine Säule?"*

*"Ich auch nicht..."* sagt Buad und starrt die Trollin an, als käme sie aus einer gänzlich anderen Welt. *"Wer*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*wird wie der Sumpf, und der Sumpf wird böse? Was soll mir dieser Unfug?!"*

Nachdenklich streicht er sich über den Bart und meint dann: *"Bevor wir die Hexe befreien – wenn uns das jemals gelingt – sollten wir unbedingt mit ihr mental Kontakt aufnehmen!"*

Der Streuner fängt schon an, aus den Schränken Teller und Schöpfkellen heranzutragen und sie fein säuberlich auf dem Tisch zu verteilen. Es reicht komischerweise für alle. *"Vermutlich hat – wer auch immer hier zuerst wohnte, die Hexe oder die Trollin – manchmal Besuch gehabt, vermute ich, sonst wären hier nicht so viele Teller da"* denkt sich der Streuner.

Gemeinsam wandern die Fee und die Mumie auf dem Weg entlang, hoffentlich zurück zur Hütte. *"Woher weisst Du in welche Richtung wir gehen müssen? Der Weg sieht in beide Richtungen gleich aus."*

*"Na ganz einfach. Deine Maden haben doch vor mir doch diese Muster gezeichnet. Da ich näher zur Hütte als deine Maden war, müssen wir hier lang. Ganz einfach oder? Und schau da ist sie doch schon."* erwidert die Fee.

*"Na ja, es liegt wohl an diesem uralten Teleportationszauber... danach ist man meist etwas orientierungslos. Aber das hat sich bald wieder."* Nachdem Tut etwas geschnuppert hat. *"Riecht lecker. Komm wir gehen rein bevor die anderen aufgegessen haben."* Mit diesen Worten macht er die Tür auf und tritt in die Hütte ein. *"Bin wieder da, gibt es noch was zu essen? Bin nämlich ein wenig hungrig."* Als er sieht das der Tisch gedeckt ist meint er zur Fee gewandt: *"Komm kleine Fee setzen wir uns, wir kommen gerade rechtzeitig."* Mit einem zufriedenen Lächeln setzt er sich an den Tisch ohne gross auf die anderen zu achten.

Der Dunkelelf grübelt und wendet sich dann an die Trollin: *"Okay, so machen wir das. Du befreist die Hexe und ich werde einen Weg finden, deinen Weg zu finden...äh...oder so."* Vielleicht auch nicht, denkt er sich, aber wenigstens geht es dann weiter. Der Sumpf langweilt den Dunkelelfen allmählich. *"Da die Hexe den Weg verzaubert hat, muß sie ihn auch wieder entzaubern, du mußt also als erste handeln..."* Er blickt die Trollin an, wartet ab und legt sich in Gedanken ein paar starke Abwehrzauber zurecht, um gegen eine eventuell unfreundliche Hexe gewappnet zu sein.

Mit anhimmelnden Blicken schaut die Trollin zum Dunkelelfen auf, schüttelt aber trotzdem verneinend den Kopf. Statt dessen steht sie auf und geht schleppenden Schrittes, einen möglichst großen Abstand zu Alix wahrend, zu einer der Holzwände. Dort richtet sie sich zu ihrer vollen Größe auf, und erst jetzt sieht man, wie riesig sie ist. Mit dem ausgestreckten Finger einer Hand fährt sie über die Hüttenwand. Wo ihr Finger das alte Holz berührt, bildet sich ein goldener Glanz, der die Skizze eines Mundes bildet. Dann tritt die Trollin zurück und sackt wieder zusammen, sich zu Füßen des Dunkelelfen hinkauernd.

Der Goldton an der Hüttenwand aber verblaßt allmählich. Statt dessen bildet sich inmitten der Wand ein riesiger Mund, der irgendwie hölzern wirkt.

*"Was..."* staunt der Zwerg. Er hatte unbewußt einen Schritt nach vorne gemacht, als die Trollin die goldene Skizze zeichnete, und sah nun ein wenig enttäuscht auf den hölzernen Mund.

Dieser hub nun mit knorriger, nach trockenem Pergament klingenden Stimme zu sprechen an:

*"Ich kann reden – endlich! Das wurde auch höchste Zeit, du Monster,"* damit meint die Stimme ganz offensichtlich die Trollin, *"...und jetzt befreie mich endlich aus dieser lächerlichen Verwandlung, bevor ich dich in meinen Backofen stecke!"*

Mit zunehmendem Erstaunen starrt der Zwerg auf den Mund. *"Bist du diese Baba Yuga?"* fragt er dann.

*"Baba Jaga!"* schnauft die Stimme, *"ich heiße Baba Jaga, du stinkender kleiner Mistkerl! Mit Betonung auf dem letzten a!"*

An derlei Höflichkeiten gewöhnt, reagiert der Zwerg nonchalant: *"Stinken tut hier nur der Elf – deswegen wird er wohl auch von seiner neuen Freundin so angehimmelt. Aber egal. Würdest du, Baba Jagà, und nun mal erzählen, warum du von einer Trollin hier in diese Hütte verbannt wurdest und was ihr Kauderwelsch vorhin zu bedeuten hatte?"*

Und nach wenigen Augenblicken, die der hölzerne Mund mit einem die ganze Hölle beleidigenden Fluch verbringt, fügt er im besten Plauderton hinzu:

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Weist du, man sollte sich wirklich überlegen, ob man jene, die man eben noch winselnd um Hilfe angefleht hat, als stinkende Mistkerle bezeichnet. Wie wär's, als Entschuldigung, mit der Wahrheit?"*

Alix vergißt vor lauter Neugier die gut riechende Suppe auf dem Tisch. Eine sprechene Hütte! Was es nicht alles gibt in der Welt der kleinwüchsigen. Sie starrt den Mund an und fragt: *"bist Du die weise Frau deren Hütte von Dorfbewohnern verbrannt worden ist und die sich hier in den Sumpf geflüchtet hat?"*

*"Wie kannst du es wagen mich daran zu erinnern, du ungezogenes Weib!"* keift der Mund. *"Ich werde dich in einen Frosch verwandeln und den Störchen zum Fraß vorwerfen! Ich werde deine Gedärme zu flüssigem Blei werden lassen! Ich werde dein Blut zum Kochen bringen und deine Augäpfel fressen! Ich werde..."*

So geht es noch eine ganze Weile weiter. Mag sein, dass Baba Jaga früher eine weise Frau war. Jetzt scheint sie vor allem ziemlich wütend und wenig umgänglich zu sein, und in ihre Flüche und Verwünschungen schliesst sie auch noch die am Tisch Sitzenden mit ein, die es wagen, von ihren Tellerchen und Schüsselchen essen zu wollen und denen eine kurze Zukunft als Futter für verschiedene Raubtiere versprochen wird. Schließlich wird es dem Zwerg zu bunt. Kurzerhand nimmt er seine Axt in die Linke und lässt sie so wuchtig mit dem Kopf auf den Boden der Hütte schlagen, dass das ganze Haus erbebt.

*"Ruhe!"* donnert er, *"wenn du willst, dass wir dir helfen, schlucke deinen Ärger hinunter Baba Yu... Jaga! Wir können auch anders..."*

Damit zeigt er dem Mund seine Axt und deutet Hiebe an, die die Hütte in einen Haufen Brennholz verwandeln könnten.

*"Es ist hier zwar verdammt feucht, aber wenn die Hütte klein zerlegt ist, kriegen wir den Haufen Holz sicher zum Brennen! Also hüte dich und überlege, wie du mit uns redest!"* droht er weiter.

Als Tut sein gemütliches Abendessen im Geiste schon verloren sieht wendet er sich an den Zwerg: *"Können wir vorher noch essen?... und vielleicht auch noch die Nacht in der Hütte verbringen? Hier ist es bestimmt bequemer als unter freiem Himmel zu übernachten. Ok? Morgen helfe ich Dir dann mit dem Hacken und Feuermachen."*

*"Also war es DOCH die falsche"* stößt der Streuner wutentbrannt hervor. *"Wo ist die richtige?"*

Der Dunkelelf schaut den Streuner etwas irritiert an und fragt rhetorisch: *"Wie meinen?"*

Schulternzuckend wendet er sich dann dem Mund zu. *"Nun, euer Großmüligkeit, nachdem der Zwerg für etwas Besänftigung gesorgt haben sollte, kommen wir doch mal zum Thema. Wir verlangen nur eine klitzekleine Wegbeschreibung für die unendliche Güte und Aufopferungsbereitschaft, dich wieder in ein humanoides Wesen zu verwandeln. Überleg es dir, weitere Flüche und Ausflüchte werde ich nämlich nicht tolerieren..."*

Sehr zu seiner eigenen Überraschung nickt Buad zu den Worten des Elfs und fügt sogar, zum Mund gewandt, noch hinzu:

*"Und das mit seiner Toleranz solltest du verdammt ernst nehmen! Er braucht nämlich nur aufzustoßen, und schon brennt dein jetziger Körper lichterloh..."*

Der Mund verzieht sich und setzt zu einer böartigen Erwiderung an, schluckt aber im letzten Moment den Fluch hinunter.

*"Na gut, na gut!"* räumt er statt dessen ein, *"Ich bin vielleicht ein wenig gereizt. Und vielleicht war ich ja tatsächlich ein ganz klein wenig unhöflich. Aber es gibt keinen Grund, mich zu zerhacken und niederzubrennen, und wenn diese Bande nicht augenblicklich von meinem Tisch aufsteht und ihre schmutzigen Finger von meinen Tellerchen und Schüsselchen und Becherchen nimmt, dann verwandel ich sie alle in..."* Der Mund hält inne und kaut auf den Worten herum, bevor er dann zerknirscht fortfährt: *"Oh, äh, aha, ahaaa, na gut, war gar nicht so gemeint, bleibt ruhig sitzen..."*

Und nach einem kräftigen Räuspern:

*"Was also wollt ihr von mir?"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Alix antwortet: *"Ganz einfach, wir suchen Yggdrasil und haben gehört, dass Du weißt wo er wächst. Da wir aber nun einmal hier sind, wollen wir aber auch gleich noch wissen, was mit der Trollin wirklich passiert ist, wer ist ihre Herrin, was sucht sie für einen Weg. Mich persönlich interessiert noch, wie kommt das Hühnerbein an die Hütte? Aber die Antwort auf die letzte Frage ist nicht wesentlich, es interessiert mich nur, weil ich mich für alles interessiere was irgendwie interessant aussieht und so eine Hütte ist sehr interessant und praktisch!"*

*"Eigentlich waren alle Fragen bis auf die nach dem Weg zu Issdra...äh...Dings nicht wesentlich."* ergänzt der Drow.

Bei der Redeflut und den unzähligen Fragen der Riesin setzt der Mund erneut zu einer Verwünschung an, besinnt sich aber rechtzeitig und knurrt nur zynisch *"Und der Sinn des Ganzen – an dem bist du wohl nicht interessiert, wie?"*

Dann schweigt der Mund für eine Weile, obwohl sich die Lippen bewegen, bevor er schließlich doch beginnt. *"Ich bin vor vielen Jahren in den Sumpf gekommen, um ungestört zu sein und meine Ruhe zu haben."* erzählt sie, jetzt mit gänzlich anderer, viel weicherer Stimme. *"Damals war der Sumpf ein zwar nahezu wegloser und undurchdringlicher, jedoch nicht unfreundlicher Ort. Sumpflumen wuchsen hier und es gab viele Tiere, die nicht mehr taten, als sich ihres Lebens zu erfreuen. Und es gab noch jemanden, eine Art Nympe, die durch den Sumpf streifte und eine eigentümliche Aura ausstrahlte. Ich freundete mich mit ihr an, und wir verbrachten viele nette Nachmittage zusammen und sie ließ mich die schreckliche Vergangenheit vergessen."* Bei den sehnsüchtig klingenden Worten des Mundes nickt die Trollin betrübt, und den Gefährten scheint es, als würden ihre Augen feucht schimmern.

*"Doch diese Nympe verschwand zu unregelmäßigen Zeiten, und bei all meiner Macht konnte ich sie nicht aufspüren. Ich dachte mir damals nichts weiter dabei, warum auch?"*

*Bei meinen Streifzügen durch den Sumpf entdeckte ich dann doch einen Weg, einen magischen Weg, der nicht in unserer Ebene existierte. Er führte zu zwei mitten im Sumpf stehenden Weiden, deren Stämme sich gegeneinander lehnten und so etwas wie ein Tor bildeten. Als ich mich dem Ort näherte, schien ich diese Existenz zu verlassen, und trotzdem war ich noch hier. Und der Sumpf veränderte sich. Ich sah grüne Wiesen, einen See mit kristallklarem Wasser, auf dem drei schwarze Schwäne schwammen. Ich wollte die Schwäne nicht verschrecken, und so hielt ich Abstand, allein einige unbekannte Blumen der Wiese pflückte ich, da sie einen herzhaften Duft hatten. Ich besuchte diesen Ort des öfteren, doch die Weide und den See sah ich nie wieder – dafür immer andere Orte, die nicht weniger schön waren. Sie waren voll von Leben, und immer kam ich reichlich beladen mit Pflanzen, Insekten und kleinen Tieren zurück, und einmal fand ich soagr eine wunderschöne schwarze Schwanenfeder. Doch allmählich veränderte sich daheim der Sumpf. Ich erblickte das erste Mal Tiere, die sich auf andere Tiere stürzten und sie zerfleischten, Schlingpflanzen, die hungirg nach Beute suchten. Und dann war da dieser Nebel... das Wasser wurde dunkel und gefährlich, und etwas Böses war in den Sumpf gekommen. Auch die Nympe schien sich zu verändern, ihre Schönheit verblasste zusehends, und ihr Körper schien sich grotesk zu verrenken."*

Erneut seufzt der Mund, und jetzt ist es deutlich zu erkennen, dass die Trollin lautlos weint.

*"Ich wollte das Böse aufhalten"* fährt der Mund fort und klingt nun ganz und gar zerknirscht. *"Doch ich wußte nicht, wo es herkommt! Ich sprach einen Zauber, der meine Blick klären sollte, und hoffte so, das Wesen des Bösen ausfindig machen zu können. Und dann, eines Tages, als ich mit diesem Zauber wieder auf dem magischen Pfad wanderte, sah ich es: Ich blickte in das Dickicht einer gewaltigen Höhle, ausgefüllt mit entsetzlichem Gestank und undurchdringlichen Dickicht. Ich spürte ein Wesen von großer Bosheit, dass jedoch vor meinen Blicken verborgen blieb, und dann sah ich die Nympe: Ihre Arme waren zwei Schwänenflügel, schwarz wie die Nacht, und sie schien mit jemandem zu sprechen, doch konnte ich ihre Worte nicht verstehen. Die Wiesen, die Blumen, der See – alles nur Illusionen! Ich eilte zurück und traf Vorbereitungen, den Weg zu zerstören, um das Böse auszusperren und den Sumpf zu retten. DOch ich brauchte zu lange. Zwar gelang es mir, den Weg unbeschreitbar zu machen und so den Zugang zu dieser Anderswelt zu verschließen, doch die Nympe war zurückgekehrt, und der Sumpf war bereits infiziert. Sie kam zu mir, verlangte, den Weg wieder zu öffnen, doch ich weigerte mich aus Furcht vor dem großen Bösen, was jenseits des Weges lauerte. Sie verschwand, und jedesmal, wenn ich sie danach wiedersah, war sie verändert und bekam immer mehr Ähnlichkeiten mit einem Troll, und mit ihrer äußeren Veränderung verlor sie auch ihre Maske der Güte, die sie sicher nur vorgetäuscht hatte, und zeigte ihr wahres, böses Gesicht."*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*Der Sumpf begann zu einem Ort des Verderbens zu werden, ein Ort des Todes, und wo zuvor lebendige Fröhlichkeit regierte, erschienen nun Verwesung und Gewalt. Ich machte Jagd auf die Nymphe, die nun die Gestalt eines goldenen Trolls hatte, um mit ihr das Übel auszumerzen, doch ich hatte ihre Macht unterschätzt. Als ich einmal die Gestalt eines der selten gewordenen Vogels borgte, schlich sie in meine Hütte, verzauberte meinen leblosen und hilflosen Körper, und als ich ahnungslos zurückkehrte, verbannte sie meine Seele in die Hütte. Immer wieder forderte sie mich auf, den magischen Weg zu reparieren, verspottete und verhöhnte mich, ließ ihre Bosheit an mir und den restlichen unschuldigen Geschöpfen des Sumpfes aus, der immer tödlicher und bösartiger wurde – doch ich blieb standhaft."*

Verzweifelt schüttelt die Trollin verneinend den Kopf und vergräbt ihn schließlich in ihren klauenbewehrten Händen und winselt: *"Nach Hause! Zurück zu Herrin! Dann alles wieder gut..."*

*"Hört bloß nicht auf sie!" schnauft der Mund, der nun wieder die gewohnt harte und schrille Stimme hat, "Das hat sie bei mir auch versucht! Faselte etwas von einer Drachensäule, die Leben und Tod gleichermaßen spendet, und ihre Herrin muss jenes abgrundtief böses sein, der grausame Höllendämon, mit dem sie dort drüben sprach!"*

*"Skuld!" schluchzt da die Trollin. "Herrin Skuld!"*

*"Interessant", gähnt der Dunkelelf, "und wo geht es jetzt zu diesem... äh... Riesenbaum?"*

*"Schöner Elf, guter Elf hört nicht zu", seufzt die Trollin, "zu spitz die Ohren um zu hören richtig, oder zu kompliziert es? – Weg zu Baum verloren. Weg von Baba Yuga..."*

*"Baba Jagà, du erbärmliche Ausgeburt der Hölle!" verbessert der Mund scharf.*

*"...zerstört..." fährt die Trollin fort. "Kein Weg Baum, kein Weg nach Hause – kein Weg irgendwo hin..."*

Nachdem sich die Elfe von dem Schock, den die Erwähnung des Namens "Skuld" bei ihr ausgelöst hat, etwas erholt hat, schaut sie die Trollin intensiv an.

*"Ich frage mich, was ihre Wahre Gestalt ist. Die der Trollin, oder die der Nymphe. Und ob sie aus dieser oder einer anderen Realität stammt. Und führt der Weg in das Reich der 'Herrin', oder hat diese ihren Einfluß erweitert? Denn das wäre nicht das erste Mal."*

*"Das bringt uns doch alles nicht weiter", mault der Dunkelelf. "Selbst wenn der Weg zum Reich der Herrin führt, würde ich lieber einen indirekteren Weg zum Baum vorziehen, als gleich den Nornen in die Arme zu rennen... Aber so kommen wir nicht weiter."*

Erneut mischt sich der hölzerne Mund ein:

*"Skuld!" schimpft er, "Skuld, ja, ich kenne dieses alte Weib! Glaubt, sie würde das Schicksal in den Händen halten, aber tun tut sie nichts, die alte Vettel! – Aber der Weg", fährt sie nach kurzer Besinnung in weniger giftigem Tonfall fort, "führt sicher nicht direkt zu den Nornen. Wenn die schönen Landschaften doch mehr als eine Illusion gewesen sein sollten, dann führen sie praktisch überall hin, nicht nur zu den Nornen. Verstanden habe ich den Weg sowieso nicht..."*

Die Trollin nickt bestätigend zu den Worten des Mundes.

*"Sumpf: Wasser. Wasser: Leben und Tod. Wasser: Mitte. Sumpf: Nabe..."*

*"Ich hab' kein Wort verstanden!" knurrt der Zwerg, "Aber eines weiß ich ganz sicher: Wir werden den Weg beschreiten müssen!" Dann wendet es sich an die Trollin:*

*"Heb den Zauber auf, der Baba Jaga..."*

*"Baba Jaga, du stinkendes Wichtelmännchen!"*

*"...Jaga in die Hütte bindet, und, bei meiner Axt, wir werden einen Weg für dich zurück finden!"*

Und zu dem Mund gewandt:

*"Und wir werden auch eine Möglichkeit finden, das Böse zurückzuhalten! Seid ihr damit einverstanden?"*

*"Und, bei Ingerimms Hammer!" fährt er augenblicklich fort, "Wenn euch beiden das nicht passt, haue ich der Trollin den häßlichen Schädel ab..." ein entsetztes Queecken kommt von der Trollin, "und verarbeite die Hütte zu Kleinholz..." austöhnend zieht sich der Mund, "und suche mir einen anderen Weg!"*

Nachdenklich nickt die Elfe. *"Es war keine Illusion, die Baba Jaga am Weg gesehen hat. Es waren verschiedene Seiten der Wirklichkeit. Und wenn der Weg wirklich zum Herzen führen sollte, dann kann man*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*über ihn überall hingelangen, wenn man ihn zu benutzen versteht. Wahrscheinlich kennt die Trollin einige seiner Geheimnisse, und entweder hat sie den Weg hinter sich verbogen, um Baba Jaga zu verwirren, oder sie kann ihn nicht ganz kontrollieren und mußte deshalb suchen. Wenn allerdings wirklich die Herrin die Kontrolle über das Herz des Weges hat, dann ist dessen Benutzung mehr als gefährlich."*

Kopfschütteld wendet sich der Streuner an die Trollin. *"Und wir stehen hier in der Mitte, der Kreuzung aller Wege?"*

Die Trollin scheint einen Augenblick zu überlegen, neigt den Kopf schief und mustert den Streuner aus erstaunlich klaren, irgendwie nicht-trollisch wirkenden Augen. Dann nickt sie und erklärt in ihrerer eigentümlichen Sprache:

*"Sumpf überall sein. Er eins ist, alles andere vieles sein und woanders sein. Sumpf ist Quelle von allem – Lebensquelle, überallhin, wenn Weg da."*

*"So ein Blödsinn!"* kreischt da der Mund höhnisch, *"Dieser Sumpf die Quelle von allem – lächerlich! Das hier ist nur ein ganz gewöhnlicher Sumpf mit Giftkröten, Blutekeln und leckeren Schleimlingen, nichts weiter!"* Schneller als ein Gedanke wirbelt die Zwergenaxt auf die Lippen in der Hüttenwand zu und verharret nur eine Handbreit vor ihnen.

*"Du solltest erstmal ruhig sein, wenn du zurückverwandelt werden willst, alte Frau!"* meint der Zwerg betont ruhig. Dann wendet er sich wieder der Trollin zu:

*"Mein Angebot steht!"* sagt er nun. *"Ich für meinen Teil werde mit dir zusammen nach dem Weg suchen. Es wäre jedoch viel einfacher, wenn die Hexe uns hierbei entgegenkommen würde. Verwandelt sie zurück, und du kannst auf meine Axt zählen!"*

*"Baba Yuga..."*

*"Jaga, du Mißgeburt eines..."*

*"...mich töten wird!"*

*"Bei meiner Axt!"* meint da Buad, *"Du hast mein Wort als Zwerg, dass ich sie in Stücke hauen werde, wenn sie dir auch nur ein Haar krümmt!"*

Zweifelnd schaut die Trollin zu dem grimmigen Zwerg. Dann blickt sie erneut hilfeschend zu dem Dunkelelfen auf, zu dessen Füßen sie kauert.

*"Was ich tun soll?"* flüstert sie, *"Wird stattdessen Dunkelelf mich vor schrecklichem Zorn Baba Yugas..."*

*"Jaga, du..."*

*"...beschützen?"*

*"Natürlich,"* nickt der Dunkelelf. *"Als sie mich vorhin als überbelichteten Bastard einer breitgetretenen Vogelspinne bezeichnet hat, weckte das in mir...nun...gewisse Bedürfnisse."* Ein sehr unheilversprechendes Grinsen steht wie eingemeißelt im Gesicht des Drow. *"Ich gebe es ungern zu, aber ich unterstütze diesmal den Zwerg voll in seiner diesbezüglichen Position."*

Noch immer unsicher richtet sich die Trollin langsam auf und bewegt sich zögernd zu der hölzernen Statue, immer wieder hilfeschende Blicke zu dem Dunkelelfen werfend.

Dann steht sie schliesslich vor der Statue. Sie legt ihre eine Hand auf das makellose Holz, mit der anderen berührt sie die Hüttenwand. Für einen Moment schliesst sie die Augen, doch die Gesänge und Murmeleien, wie sie von Magiern gewöhnlich bei ihren Zauberritualen gebraucht werden, bleiben aus.

Ein Seufzen geht durch die Hütte, die Luft wird schmierig und dick, und den Gefährten, schutzlos einer fremdartigen, gewaltigen magischen Strahlung ausgesetzt, wird es kurzzeitig schwarz vor den Augen. Selbst der von Natur aus resistente Zwerg und sogar der durch diverse Zauber geschützte Dunkelelf haben dieser Magie kaum etwas entgegenzusetzen und taumeln leicht, als die Zeit den Atem anzuhalten scheint. Schließlich weicht die Trollin von der Statue zurück und versteckt sich hinter den Roben des Dunkelelfen, wo ihr leises Wimmern zu vernehmen ist. Das Seufzen hört auf, die Luft wird wieder normal und die Zeit lässt ihren angestauten Atem wieder entweichen. Leben kommt in die Statue, die hölzerne Farbe verschwindet, wandelt sich bei den Füßen beginnend in ein altes Grau, zieht sich dann aufwärts und schliesslich ist alles hölzerne verschwunden.

In der Nische steht eine alte, runzlige Frau, gänzlich in ein graues Gewand verhüllt, die die jahrelang in Abwehr erhobenen Arme nun sinken lässt. Sie wirft den von langen, grauenstaubigen Haaren bewachsenen

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Kopf in den Nacken und stößt ein meckerndes Lachen aus.

*"Ich bin frei! Endlich frei!"* kreischt sie mit einer Stimme, die den Klang trockenen Pergaments hat.

*"Und jetzt",* sie senkt den Kopf und ihre Augen blitzen gefährlich, *"empfängt den 'Dank' von Baba Jaga!"*

Allerdings war Baba Jaga wohl durch den jahrelangen Schönheitsschlaf in ihren Hexenfähigkeiten etwas eingerostet. So überrascht sie der in ihre Richtung gepustete Atem des vor sich hinsummendenden Dunkelelfen ein wenig, der sie an die Wand schiebt und regungslos verharren läßt. Der Dunkelelf summt noch ein wenig weiter, dann sagt er: *"Wir Drow sind relativ gut darin, Leute an solchem Unfug zu hindern."*

Die Hexe ist einen Moment lang verwirrt, lacht dann aber noch einmal meckernd, als sie bemerkt, daß sie sich wieder frei bewegen kann: *"Das war schon alles?"*, kreischt sie. *"Du lausige Grubenkröte, jetzt wirst du erleben, was es heißt, sich mit einer Frau meines Kalibers anzulegen. Ich werde deine Eingeweide so aufbereiten, daß die Trollsuppe wie eine leckere Gemüsebrühe dagegen aussieht."*

Wieder lacht sie und beginnt sofort mit einem Gegenzauber.

Zu ihren Erschrecken aber ist das Einzige, worauf sie sich konzentrieren kann, die summende Melodie des Dunkelelfen, die durch ihren Kopf tobt und alle anderen Gedanken spielerisch herumtollend beiseite schiebt.

*"Ich finde, wir sollten uns unterhalten..."*, grinst der Dunkelelf.

Die Elfe setzt sich in eine Ecke und versinkt kurz in einer Trance. Als sie wieder die Augen öffnet meint sie: *"Beide stehen direkt unter äußerem Einfluß. Ich werde einmal versuchen, ob ich die Linien unterbrechen oder umlenken kann."* An die Gruppe gerichtet fügt sie hinzu: *"Seid vorsichtig, vor allem du, Buad, denn in dem gleich erscheinenden Bannkreis ist keine andere Magie möglich. Und es wäre nicht gut, wenn in dieser Hütte dein Amulett plötzlich versagt."*

Sie fällt wieder in eine Trance, und um die Hexe und die Trollin herum beginnt die Luft zu flimmern. Beide reißen erschrocken die Augen auf, können sich aber nicht aus der flimmernden Kugel herausbewegen. Die Trollin beginnt plötzlich, sich zu verändern. Ihre ganze Form wird immer untrolliger, immer zierlicher... Auf dem Gesicht der Hexe breitet sich ein friedlicher Ausdruck aus.

Plötzlich schreit die Elfe auf: *"Sie sind zu stark!"* und sackt in sich zusammen. Das Flimmern in der Luft hört auf. Die Trollin und die Hexe taumeln auch beide zu Boden. Das Gesicht der Hexe verhärtet sich sogleich wieder, aber die Trollin (oder Ex-Trollin? So genau ist das im Moment nicht zu erkennen) scheint in einem Kampf mit jemandem zu stehen. Vielleicht hat sie nun endlich den Ansporn gefunden, gegen die Herrschaft ihrer 'Herrin' anzukämpfen.

Die Hexe, hin- und hergerissen wie ein Blatt im Winde zwischen der drowschen Magie der beiden Elfen, versucht verzweifelt, zu ihrer Konzentration zurückzufinden, kann sich aber gegen den erbarmungslosen magischen Griff des Dunkelelfen nicht zur Wehr setzen.

Während der Drow seine überlegene Macht an der fassungslosen Hexe genüßlich auskostet, ist inzwischen auch die "Trollin" wieder zur Ruhe gekommen. Erschöpft und atemlos liegt sie am Boden der Hütte, doch hat sich im Laufe des Kampfes ihre Gestalt immer mehr verändert. Nichts der zierlichen, wunderschönen und sehr leicht bekleideten jungen Frau erinnert an das häßliche Erscheinungsbild der goldenen Trollin. Allein das Haar der erschöpften Frau hat den gleichen goldenen Glanz wie deren Haut.

*"Was... wer bist du?"* fragt der Zwerg aus respektvollem Abstand, sich an die Warnung der Elfe erinnernd.

Mit einer Stimme, deren silberheller, reiner und melodischer Klang so gar nicht zu dem widerwärtigen Sumpf passen will, antwortet die fast nackte Frau erschöpft:

*"Ich bin die Jungfrau Yaskinde, Schülerin und Gehilfin von Skuld der Weisen."*

Der Drow stellt mit leichtem Bedauern fest, daß sich das fast nackte Mädchen nicht mehr an ihn klammert, nun, wo es vom Aussehen her interessant geworden ist. Er mustert sie interessiert: *"Bist du eigentlich noch Jungfrau?"*

Trotz ihres geänderten Aussehens ist der Blick, den die schöne Nymphe dem Dunkelelfen zuwirft, nachwievor anhimmelnd.

*"Ich bin die Jungfrau Yaskinde."* wiederholt sie sanft mit ihrer melodischen Stimme, wobei sie das 'Jungfrau' mit Nachdruck ausspricht. Dann lächelt sie den Dunkelelfen liebevoll an, erhebt sie sich vom Boden, und nun erst wird ihre ganze überirdische Schönheit und ihre Grazie deutlich. Zögernd wendet sie sich zu Anthea.



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Habt dank für Eure Hilfe, schöne Elfe." beginnt sie, "doch ich fürchte, Eure Einmischung wird nicht lange anhalten – und wohl auch nicht unbemerkt geblieben sein." Bedauern klingt nun in ihrer Stimme.*

*"Solange das Portal in die Anderswelten geschlossen ist, ist mir nur ein Aufschub vergönnt. Das Portal ist ein wichtiger Teil des Sumpfes, ohne es ist er abgeschnitten von seiner eigenen Existenz. Und so wie ein abgeschlagener Arm verfault, so verdirbt nun der Sumpf. Es ist mein Fluch, dass mein Wesen dem des Sumpfes entspricht, und so werde ich schon bald wieder zu jenem bösartigen Untier werden, als das ihr mich kennengelernt habt."*

Niedergeschlagen lässt die Jungfrau nun den Kopf hängen und fährt leise fort: *"Ich verstehe nur nicht, warum der Sumpf so extrem boshaft geworden ist! Nur mit dem geschlossenen Portal kann das eigentlich nicht erklärt werden..."*

Der Dunkelelf zuckt mit den Schultern: *"Ich wette, das hat mit der Hexe zu tun. Und da die hier sowieso keiner leiden kann, könnte man sie, falls sie uns nicht helfen will..."* Den Satz läßt der Drow offen und fährt sich statt dessen lächelnd mit dem Zeigefinger über die Kehle.

*"Tja, aber dazu müßte man erstmal die Hexe wieder in eine Form bringen, in der das geht. Oder willst du hier jahrelang Holz schnitzen ? (Obwohl ich ziemlich sicher bin, daß du auch andere Methoden anwenden würdest...)"* wirft der Streuner ein.

Verwirrt und zugleich ratlos blickt der Zwerg erst den Streuner, dann die Hexe an, die noch immer nach ihrer verlorengegangenen Konzentration sucht. Dann breitet sich Verstehen über seinem zerknüllten Gesicht aus, und kurzerhand tritt er zur Seite, um auch dem Streuner den Blick auf die inzwischen wieder Fleisch gewordene Baba Jaga freizugeben.

*"Viel Spaß beim Schnitzen..."* murmelt der Dunkelelf lakonisch und wendet sich wieder an die Hexe: *"Um endlich mal auf den Punkt zu kommen, sag uns, wie wir den Weg wieder öffnen oder mach es selbst, und wir gehen wieder. Und wenn du nicht versuchst, uns reinzulegen oder zu beseitigen, lassen wir dich sogar am Leben."*

Die Hexe, die mittlerweile ihre aussichtslose Lage erkannt zu haben scheint, murmelt etwas unverständliches, bevor sie erwidert:

*"Ich kann den Weg wohl öffnen, und ich werde es sogar tun, wenn ich euch anders nicht loswerden kann! Aber erlaubt, Herr Elf, dass ich mich zuerst etwas ausruhe – ich war viele Jahre in der Hütte gefangen und bin daher noch nicht ganz die alte. Außerdem ist es bereits fast ganz dunkel, und der Sumpf ist nicht mehr das, was er früher einmal war! Nichteinmal Euch würde ich es empfehlen, ihn jetzt zu durchqueren – der Tod ist nicht das Schlimmste, was Euch widerfahren könnte!"*

Und mit einer unerwarteten Freundlichkeit breitet sie ihre Arme zu einer einladenden Geste aus: *"Seid meine Gäste für diese Nacht, und lasst euch von mir bewirten! Und morgen, beim ersten Licht des jungen Tages, werde ich euch den Weg zeigen und ihn für euch öffnen!"*

*"Seid auf der Hut, Freunde!"* ist da warnend der Zwerg zu vernehmen, *"Mich dünkt, sie plant Verrat!"*

Der Dunkelelf nickt: *"Das ist wohl offensichtlich..."*

Dann zeigt er auf die Hexe und murmelt ein einfaches Wort, worauf die Hexe sehr, sehr schläfrig wird und gerade so zum Bett taumeln kann, bevor sie in tiefen Schlummer versinkt. Der Drow gähnt: *"Eine großartige Idee übrigens, meine magischen Kräfte sind reichlich angeschlagen. Machen wir morgen weiter..."*

*"Yaskiinde!"* giftet die Fee sie an *"ihr seid doch der Grund für die Bösartigkeit hier. Ihr entspricht doch nicht dem Sumpf, sondern der Sumpf zeigt dein wahres Gesicht. Wahrscheinlich hast du das Portal selber noch geschlossen, damit du ungestört hier schaffen kannst."*

Zu den anderen gewandt *"Vertraut ihr bloß nicht. Sie ist böse, abgrundtief BÖSE!"*

Der Dunkelelf zuckt mit den Schultern: *"Und? Damit kann ich leben. Theoretisch. Na schön, soll ich sie auch schlafen legen?"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Traurig blickt die Nymphe die Fee an. *"Ich kann Euch verischern, dass nicht ich das Übel in diesem Sumpf bin. Aber ich kann es Euch auch nicht verübeln, wenn Ihr so denkt – nach allem, was vorgefallen ist!"* Die Nymphe seufzt.

*"Auch Baba Yuga – oder Jaga, wie sie selbst sich nennt – ist nicht der Ursprung des Bösen hier, wenn sie ihm auch durch ihre Taten die Pforten geöffnet zu haben scheint. Doch entsprang all ihr Tun der Absicht, Gutes zu tun. Sie mag eine sehr eigensinnige und merkwürdige Frau sein, doch gewiss hat sie kein böses Herz. Hätte sie nur nicht..."*

Der Rest ihrer Worte geht in ein Gurgeln über. Die Nymphe fast sich an den Hals, schlägt die Hände über dem Gesicht zusammen und krümmt sich, als hätte sie furchtbare Krämpfe. Ihre zarten Glieder verlängern sich, die schlanken Finger werden zu häßlichen Klauen, und unter den erstaunten Blicken der Gefährten wird aus dem schönen Mädchen wieder die häßliche goldene Trollin.

Böse Blicke auf die Fee werfend sitzt sie fauchend auf dem Boden der Hütte und zeigt drohend eine Reihe gelblicher, spitzer Zähne. Ein tiefes Grollen wie bei einem wilden Raubtier dröhnt aus ihrer Brust, und dann geht sie mit einem gewaltigen Satz auf die Fee los!

Der Drow sieht gebannt zu, wie sich die beiden Damen am Boden wälzen.

Die Fee springt zurück und stößt sich dabei den Kopf an der Hüttenwand. Durch die Erschütterung fällt eine Bratpfanne herunter, die vorher noch seelenruhig an einem Nagel baumelte. Genau vor die Füße der Fee. Gedankenschnell hebt sie die Bratpfanne auf und will schon selber auf die Trollin losgehen...

Tut, der sich beim Erwähnen von dem Wort Jungfrau herumgedreht und dem Gespräch aufmerksam gelauscht hat, springt nun auf, um die Trollin aufzuhalten. Dabei stürzt er aber unbeholfen über seinen Stuhl und bleibt erstmal am Boden liegen... genau hinter den Füßen der Trollin.

Der Dunkelelf steht daneben und amüsiert sich köstlich.

Natürlich stolpert die Trollin, wie zu erwarten, und fällt damit genau in die ausgestreckte Bratpfanne. Es ertönt ein heftiges Scheppern, dann geht sie besinnungslos zu Boden. Alle Umstehenden sehen sich verblüfft an.

Erstaunt blickt die Fee zuerst auf die Bratpfanne, die sie weiterhin in er Hand hat, und danach auf die bewusstlose Trollin. Dann dreht sie sich um, schmeißt die Bratpfanne hinter sich, die mit dem Rand auf den Kopf der Trollin knallt und scheppernd neben ihr liegen bleibt. *"Pah"* schimpft die Fee.

Dem Streuner wird das alles langsam zu unheimlich. Magie hier – Magie dort – ein geheimnisvoller, verlassener Weg, ein Sumpf, der böse wurde, eine Trollin, die eigentlich eine Fee oder wasauchimmer ist – eine Hexe, die im Sumpf wohnt, der durch sie zu dem wurde, was er heute ist – es wird ihm langsam zu bunt. *"Aber...ich wollte eigentlich nur 'etwas erleben', Schätze finden, unbekannte Stätten entdecken, andere Leute kennenlernen – und was ist dabei herausgekommen ? Ein Sumpf."* denkt er sich. *"Abenteuer habe/hatte ich jedenfalls genug – und es ist ein komplizierteres Abenteuer geworden, als ich es mir je hätte träumen lassen"* sinniert er.

*"Hmpf..."* stöhnt der Zwerg resignierend und weicht einem staubigen, ausgestopftem Krokodil aus, dass an der Decke der Hütte mit zwei Fäden befestigt war, sich durch die jüngsten Ereignisse aber von einem der Haltefäden gelöst hatte und nun wie ein Pendel durch die Hütte flog. Gleich beim ersten Pendeln hatte es – vermutlich als späte Rache für seinen jetzigen Zustand – unter ohrenbetäubendem Scheppern einen großen Teil des an allerhand Haken und Ösen befestigten, metallenen Kochgeschirrs heruntergefegt, und nun kullerten Töpfe, Schüsseln und anderes Gerät durch die Hütte.

*"Und mir wirft man vor ich würde immerzu Chaos anrichten!"* murmelt er und wirft dabei der Riesin einen anklagenden Blick zu, die bereits damit beginnt, alles wieder aufzuräumen.

*"Zwei hübsche Geschichten haben die Hexe und die Trollin – wie nannte sie sich? – erzählt!"* meint er dann. *"Wahrscheinlich sind beide gelogen, aber mir ist das egal, solange wir nur weiterkommen! Sollte die Trollin allerdings tatsächlich eine Schülerin von Skuld sein, nun, äh..."* Buad räuspert sich vielsagend.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Ich schlage vor, wir binden beide, vorsichtshalber. Und morgen nehmen wir beide mit, die Hexe soll das Portal öffnen und die Trollin uns den Weg zu Skuld weisen. Denn wo Skuld ist, wird auch Urd nicht weit sein, und vielleicht können wir ja unser erstes Ziel somit erreichen..."*

Der Dunkelelf, der gerade krampfhaft versucht, seinen Fuß aus einer der heruntergefallenen Teekessel zu befreien, stimmt zu: *"Ja, richtig! Und dann sollten wir auch gleich einen Umweg nehmen, damit wir Skuld nicht gleich über den Weg laufen...äh, wenn wir den Weg mal offen haben, meine ich."*

Da niemand Einspruch erhebt, verschwindet der Zwerg kurz aus der Hütte und kehrt einen Augenblick mit einem fingerdicken Seil zurück. Mühelos schleift er die Trollin zu dem Bett, auf dem die Hexe in dem dunkelelfischen magischen Schlummer liegt, bringt beide in eine sitzende Position und bindet sie, Rücken an Rücken, mit dem Seil aneinander fest, ohne die Stricke jedoch zu fest zu ziehen.

*"Wir sollten noch den Besen der Hexe suchen!"* meint er dann. *"Wenn sie aufwacht und verrückt spielt, ist ihr Besen sicher ein gutes nichtmagisches Druckmittel, um sie zur Mitarbeit zu 'überreden', falls er in unseren Händen ist!"*

Mit diesen Worten beginnt er, unter den in dunklem Rot funkelnden Augen des von der Decke herabhängenden, ziemlich toten Alligators in der Hütte herumzustöbern.

Der Dunkelelf sieht sich ratlos um, als ihn ein Geräusch aufblicken läßt. Tatsächlich, es war wohl von dem Alligator gekommen. *"Sagt mal,"* erwidert der Dunkelelf gedehnt, *"Ein Besen hat doch gebundenes Reisig und einen Stiel, oder? Etwa wie das, was die Echse da oben im Maul hat?"*

Er überlegt einen Moment, als ein Ruck durch den Alligator geht und die roten Augen wild aufleuchten.

Der Dunkelelf weicht vorsorglich ein paar Schritte zurück: *"Sieht nicht so aus, als würde er den freiwillig wieder hergeben."*

Der Zwerg, der gerade den Inhalt einer Kommode untersucht, hält inne.

*"Das ist nur ein ausgestopftes Krokodil mit roten Augen und, äh, einem Besen im Maul!"* ist von ihm zu vernehmen.

*"Das Ding ist tot und daher völlig ungefährlich!"* behauptet er und macht Anstalten, nach der staubigen Deckenzierde zu greifen.

Warnend wirft die Elfe ein: *"Hexenbesen haben meist ein gewisses Eigenleben. Als könnte es schon sein, daß der Besen sich etwas wehren wird. Und das Krokodil... nur ein kleiner gut gemeinter Hinweis: Es ist nicht das, was es zu sein scheint."*

*"Sei ein braves Krokodil!"* sagt die Fee mit beruhigender Stimme und geht langsam zum Krokodil. Sie streckt den Arm ganz langsam aus und will den Besen fassen, als das Krokodil zuschnappen will. Der Besen hat sich in den Zähnen verfangen, so dass er nicht herunterfällt.

Die Fee fällt von der plötzlichen Attacke nach hinten um. Nachdem sie sich vom Schrecken erholt hat fragt sie mit wütender Stimme *"Wo ist die Bratpfanne hin?"*

Fassunglos starrt Buad auf den ausgestopften Lurch.

*"Aber... aber das Ding ist tot!"* keucht er. *"Ausgestopfte Tiere sollten nicht nach Leuten schnappen, da bin ich mir ziemlich sicher! Es hat ja nichtmal mehr richtige Augen..."*

Abschätzend kneift der Zwerg die Augen zusammen und betrachtet das Krokodil, das leicht an seiner Halterung hin- und herschwingt, ansonsten aber recht leblos wirkt.

*"...sondern nur zwei Rubine!"*

Genau in diesem Moment leuchten die Rubinaugen hell auf, so daß jeder im Raum geblendet ist. Gleich darauf ist ein lauter Plumps zu hören, als das Krokodil sich aus der Deckenhalterung löst und zu Boden fällt.

Ist es jetzt Absicht oder Zufall, daß das Maul des Krokodiles dabei Buads Bein umfaßt und mit den Zähnen auftritt.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der Dunkelelf, der eben noch am Grübeln war, entspannt sich daraufhin grinsend: *"Na dann, Buad, hol sie dir..."*

*"Argh!"* schreit der Zwerg wütend, *"Ich hasse tote Krokodile, die einem harmlosen Zwerg versuchen, ins Bein zu beißen!"*

Damit beginnt er fluchend und noch immer mit einem Bein im Rachen des Alligators steckend, das Krokodil vehement mit seiner Axt zu bearbeiten. Schon bald mischen sich die dicken Staubwolken, die von der ledrigen Haut des toten Reptils aufsteigen, mit Sägespänen, Federn und merkwürdigen Kügelchen. Schon nach Kurzem füllen die dicken, muffig riechenden und undurchdringlichen Schwaden den gesamten Raum aus und nehmen allen Anwesenden – so sie nicht ohnehin schon schlafen – den Atem und verdecken ihnen vollkommen die Sicht.

Hustend und spuckend wacht der Streuner auf, der sich eben hingelegt hatte.

*"Was soll...?"* fängt er an, als er erkennt, das er nichts mehr erkennt. In der düsteren Hütte ist alles voller erdbrauner Staubschwaden.

Kleine Kügelchen rollen auf dem Hüttenboden herum.

*"Was ist den das ?"* fragt der Streuner, der daraufhin hustend und spuckend erkennen muß, daß man in diesem Staub kaum atmen, geschweige den sprechen kann.

Er nimmt eines dieser Kügelchen in die Hand, das daraufhin plötzlich heiß zu werden scheint. Seine Farbe oder Form verändert das Kügelchen nicht – anscheinend.

In seinem Geiste blitzt kurz das Bild eines gewaltigen Tores auf – so gewaltig und dadurch zugleich unrealistisch, daß es nicht von dieser Welt stammen kann.

Das Kügelchen ist nun so heiß geworden, daß Alrik es vor Schmerz fallen läßt.

Das Bild verschwindet wieder, ebenso schnell, wie es gekommen ward.

Nach einer kurzen Phase des Nachdenkens fängt der Streuner an, in der Luft herumzuwedeln, merkt aber bald, das das nichts bringt. Fenster zum Öffnen gibt es nicht, also hilft nur eines: Hinausrennen und warten.

Natürlich wird aus dem Rennen nichts, und so tastet sich der Streuner vorsichtig nach draußen, an die frische Luft, vorbei an dem Krokodil...

*"Wundervoll gemacht!",* hustet auch der Dunkelelf, *"Macht doch mal einer das Fenster auf...krächz..."*

Inzwischen kann man in der Hütte die Hand vor Augen nicht mehr erkennen. Der Zwerg hält in seinem Tun inne, vor allem deswegen, weil er gar nicht mehr sehen kann, wo er mit der Axt eigentlich hinschlägt. Dank seines dicken Bartes, der wie ein Hochleistungsfilter wirkt, kann er noch recht frei atmen; nur seine Augen tränen.

*"Die Rubine!"* denkt er, *"Wo sind die Rubine! Die Dinger müssen ein Vermögen wert sein!"* Er lässt sich auf die Knie sinken und tastet nun den hölzernen Fußboden ab, umgeben vom Husten und Krächzen der anderen.

Die Elfe reißt die Tür des Hauses auf und schnappt nach frischer Luft.

Ganz erstaunt sieht sie dann, daß jedes mal, wenn eines der "Krokodilteilchen" auf den Boden draußen fällt, ein silberner schimmer durch den ganzen Sumpf läuft, und der Weg, der bislang nicht direkt zu sehen war, langsam deutlich wird.

Sie ruft in die Hütte: *"Schnell, alle Krokodilreste nach draußen!"*

Eigentlich hört der Zwerg ja nicht auf Elfen (erst recht nicht, wenn er sie nicht sehen kann!), doch irgendwie hat er diesmal das Gefühl, es könnte sich um etwas Wichtiges handeln. Deshalb packt er das erste, was ihm bei dem Herumsuchen auf dem Fußboden in die Hände kommt, und befördert es dank seiner Zwergenkraft schwungvoll mit einem Ächzen in die Richtung, in der er die Tür vermutet.

Nacheinander erklingen die Entsetzensschreie des Streuners und der Elfe, dicht gefolgt vom Poltern zweier aus der Tür stürzenden Personen.

*"Oops!"* macht der Zwerg und ist froh, dass man ihn in der undurchdringlichen Staubwolke nicht sehen kann, *"Das war wohl kein Teil des Krokodils, dass ich da erwischt hatte! – Tut mir leid, Alrik!"* ruft er und streicht sich verlegen über den Bart.

*"Aber wenigstens..."* fährt er dann frohgemut fort, *"...habe ich die Tür getroffen! Was kann ich dafür, wenn da*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*jemand drinsteht...*"

Inzwischen kann auch der Dunkelelf wieder etwas klarer sehen und atmen. Mit melodischer Stimme intoniert er einen Singsang, der nur noch vom Rauschen einer aufbrandenden Windböe übertönt wird. Und tatsächlich, nach und nach werden die Schwaden zur Tür hinausgeschoben, inklusive der meisten leichteren Möbelstücke, der Fee und des Zwergs.

Am Boden erkennbar sind nur noch ein paar dunkle Flecke an der Stelle, über welcher vorher die Echse gehangen hatte. Von den Rubinen selbst fehlt jede Spur.

Von einigen blauen Flecken übersät, richtet sich Alrik fluchend auf.

Einerseits ist er nun froh, an der frischen Luft zu sein und endlich wieder atmen zu können, andererseits flucht er, weil ihm ein etwas schmerzloserer Weg nach draußen lieber gewesen wäre...

Rings um ihn herum leuchten kleine, runde "Dingers" auf, wie Glühwürmchen sehen sie fast aus...

Nicht ganz so zerschlagen wie Alrik, da dieser ihren Sturz abgefangen hat, schaut sich die Elfe fasziniert um. Mit jedem Krokodilteilchen, was auf den Boden fällt, wird die ganze Stimmung im Sumpf klarer und freundlicher. Der Weg wird immer deutlicher, und hinter der Hütte erscheint langsam ein riesiges Tor. Versonnen blickt sie sich um und ruft dann in die Hütte: *"Tut sich etwas mit den 'Gefangenen'? Weil hier draußen ist ganz schön was los!"*

Der Zwerg, unfreiwillig mit Zauberkraft nach draußen bugsiert, rutscht wiederum auf den Knien umher und sucht in den leuchtenden Teilen des Krokodils nach den beiden kostbaren Rubinen...

*"Endlich wieder Luft"* denkt sich die Fee und bereitet, nachdem sie aus der Hütte verschwunden ist, die Flügel aus und schwebt für einen Augenblick über den Köpfen der anderen, bevor sie sanft auf dem Boden landet. Erstaunt blickt sie sich über die veränderte Landschaft um. *"Was ist geschehen? Was war bloß das Krokodil?"* fragt sich die Fee.

*"Ich vermute, das Krokodil wurde als Schlüssel geschaffen"* antwortet die Elfe. *"Ich befürchte auch, daß der Zwerg seine Rubine nicht mehr finden wird. Es gab vorhin zwei rote Erscheinungen, als sich das Tor gefestigt hat."*

*"Erscheinungen???"* hakt der Dunkelelf nach.

*"Meinst du die zwei Dingers, die die Säulen festgehalten haben?"* fragt der Streuner. *"Oder waren das die Säulen selber?"*

Mißmutig kauert der Zwerg auf dem sumpfigen Boden.

*"Mir wären die beiden Rubine wichtiger als zwei dumme Säulen!"* mault er, späht aber doch angestrengt in die einbrechende Nacht.

*"Ich kann gar nichts erkennen!"* meint er dann, *"Außer zwei rötlich schimmernden Bäumen, die sich gegeneinander lehnen und eine Art Tor bilden. Und einem schimmernden Band, das von hier mitten durch den Sumpf genau auf die Bäume zuführt – sieht aus wie ein Weg oder so. – Von den Rubinen nichts zu sehen, tut mir leid Leute, lasst euch nicht unterkriegen, nur Mut, wir finden sie sicher oder wenigstens Ersatz! Also Kopf hoch, es gibt Schlimmeres als zwei verloren gegangene Edelsteine..."*

*"Eben",* meint da der Dunkelelf aufgeräumt: *"Vergessen wir einfach mal die Klunker und schauen uns das Tor näher an, solange Trollin und Hexe noch schlafen..."*

Vorsichtig späht die Elfe in die Hütte hinein. Das ganze Inventar ist durch die Reinigungsaktion des Drows sehr durchanandergewirbelt worden. Was aber sehr auffällig ist, ist die Trollin... oder besser gesagt: Ex-Trollin. Die ist im Moment eine Art Zwischending zwischen Trollin und Nymphe. Der Zustand des Sumpfes scheint also doch Rückwirkungen auf ihren Zustand zu haben.

Alrik schaut auch nochmal in der Hütte nach, ob er nichts vergessen hat, bevor sie sich wieder auf den Weg

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

machen, da entdeckt er bei den Resten des Krokodils eine kleine Voodoo-Puppe. Er ist sich nicht ganz sicher, ob sie die Trollin oder die Hexe darstellen soll...

Er nimmt sie in die Hand, und entfernt die paar haarfeinen, darinsteckenden Nadeln. Aus der Ecke, in der Hexe und Trollin liegen, ist ein leichtes Seufzen hörbar...

Bevor er geht, nimmt er noch das unter einem Schrank hervorschauende Gummihuhn und den Roten Hering mit... Man weiß ja nie, ob man sowas nicht mal gebrauchen kann...

In dieser Sekunde drängt sich dem Dunkelelfen eine merkwürdige Assoziation von einem dreiköpfigen Affen auf. Verwundert schüttelt er den Kopf und geht dann zielstrebig zu dem Tor.

*"Willst Du da einfach so durchgehen?!"* staunt der Zwerg und versucht, in der immer mehr zunehmenden Finsternis den Gesichtsausdruck des Dunkelelfen zu erkennen. *"Äh... und wenn's das falsche Portal ist?"*

Nach kurzem Nachdenken fügt er jedoch wesentlich weniger argwöhnisch hinzu:

*"Aber womöglich sind die Rubine auf die andere Seite gekullert! Vielleicht liegen sie da einfach so rum und warten darauf, dass sie jemand aufhebt! Und außerdem..."*

*"Was wohl außerdem sein mag,"* sagt er nicht. Doch er erhebt sich, schultert entschlossen seine Streitaxt und setzt sich samt seinem treuen Trabant Richtung Portal in Bewegung...

Die Riesin, die neugierig und erstaunt dem ganzen Chaos um sie herum zugeschaut und inzwischen aus ihren Kleidern den Staub ausgeklopft hatte, läuft noch schnell zurück in die Hütte und löst die Fesseln, die die bewußtlose "Halb"-Trollin und die schlafende Hexe Rücken an Rücken aneinander binden.

*"Wer weiß, wann wir wieder zurückkommen!"* denkt sie und ist gespannt, was hinter dem Portal auf die Abenteurer wartet, *"Und die beiden wären ja ganz hilflos, so aneinandergebunden!"*

Der Dunkelelf ist inzwischen am Tor angekommen und untersucht es fachmännisch.

*"Sehr starker Magiestrom..."*, erläutert er dann, *"aber auch ein sehr hohe Fluktuationsrate! Das könnte die Dimensionsschwankungen erklären... Wenn wir es betreten wollen, dann zügig hintereinander, sonst kommt die Hälfte von uns ganz woanders raus..."*

Der Zwerg steht neben dem Dunkelelfen, hört seinen Fachsimpeleien düster dreinschauend zu, grummelt etwas von *"magischem Hokuspokus"* und *"Schnickschnack"* und wartet darauf, dass der Rest der Gruppe am Portal eintrifft.

Derweil versucht er, irgendetwas zwischen den beiden gegeneinander gelehnten Bäumen zu erkennen; es scheint aber alles so zu sein, wie es sein soll.

Da die anderen etwas herumbummeln, stößt er mit dem Fuß gelangweilt einen morschen, fast völlig schwarzen herumliegenden Holzstrunk herum und schießt ihn schließlich gedankenlos zwischen den beiden Bäumen hindurch.

*"Hey...!"* schnappt er überrascht und reißt die Augen weit auf.

Das Holzstück fliegt durch das Portal und bleibt dahinter liegen. *"Scheint ja ein sehr tolles Portal zu sein"* meint die mittlerweile hinzugekommene Fee. *"vielleicht muss man ja noch einen Zauberspruch aufsagen, bevor man es benutzen kann, die Trollin kennt ihn bestimmt."*

Kritisch schaut Buad die Fee an.

*"Ja, ich weiß jetzt gar nicht, wieso sie eigentlich schläft!"* stichelt er dann.

*"Ist einfach so umgefallen, als hätte sie eines mit einer Bratpfanne auf den Kopf bekommen! Möchte mal wissen, wer dafür wohl verantwortlich sein mag!"*

*"Ach nun bin wohl ich wieder am ganzen Schlamassel Schuld, wie? Zwerge, alle sind sie gleich. Pah!"*

Beleidigt dreht sich die Fee um und will zu den anderen gehen, als der große hässliche Kopf der Trollin aus der Hütte auftaucht. *"Die schon wieder!"* stöhnt die Fee, und ohne den Zwerg anzusehen fordert sie ihn auf:

*"Reiche mir mal die Bratpfanne. Die kann gleich ihr blaues Wunder erleben."*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Als die Trollin näher kommt, verwandelt sie sich mit schwindender Entfernung zum Tor mehr und mehr in das liebliche Feenwesen, das sie schon einmal war. Das veranlaßt den Dunkelelfen natürlich, der anderen Fee die Bratpfanne wegzunehmen: *"Wir wollen doch erst mal hören, was sie so zu sagen hat. Immerhin ist ihr Weg jetzt wieder da. Nun, mehr oder weniger..."*

*"Oh !"* beginnt sie *"ihr habt es also – geschafft ? Ich kann kaum glauben, was ich da sehe..."* Sie sieht etwas verwirrt aus.

*"Wahrscheinlich bin ich nun schon so lange fortgewesen..."*

*Das also ist dann das Tor – wenn es denn das richtige ist – das dorthinführt, wo ich herkomme.*

*Wenn ihr dort hindurchschreitet, werdet ihr da herauskommen, wo der Regenbogen endet."* verspricht sie.

*"Ich glaube, ich sollte besser mitkommen..."* sinniert sie mit ihren Gedanken ganz bei dem Tor und ihrer "Heimat"...

Sie schaut sich intensiv das rot schimmernde Tor an.

*"Äh, und da fehlt noch ein Zauberspruch... Mein Gedächtnis..."*

*"Wollt ihr Yaskinde etwa trauen. Sie ist eine Hexe, eine böse Hexe!"* giftet die Fee. *"Jedenfalls ihr Elfen müsstet doch auch ihre dunkle Aura spüren können!"* Ein leichtes Zittern liegt in ihrer Stimme. *"Ich werde jedenfalls nicht mit dieser Person weiterziehen."*

Der Dunkelelf zuckt mit den Schultern: *"Wieso, was ist gegen eine dunkle Aura einzuwenden? Vorsichtig muß man eh immer sein..."*

Prüfend schaut der Zwerg im flimmernden Rot der beiden leuchtenden Bäume von einem zum anderen.

*"Ich schlage vor, wir versuchen es erstmal mit der, äh, Troll... also Yaskinde."* meint er dann.

*"Zur Not habe ich ja immer noch meine Axt!"* Drohend hebt er die zwergische Waffe und zeigt sie der Nymphe, und mit Befriedigung registriert er ihren furchtsamen Blick.

*"Dafür werdet Ihr keinen Grund haben, Herr Zwerg!"* lautet ihre Antwort. *"Aber wenn Ihr nichts dagegen habt, werde ich die fehlende Komponente zu dem Portal hinzufügen, damit wir zurück in meine Heimat gehen können – und doch noch alles gut wird!"* Unsicher schaut sie sich um, tritt dann vor die beiden Bäume und hebt ganz leicht die Hände, die Finger weit voneinander gespreizt. Im Gegensatz zu anderen Magiern scheint sie auf jede Art von Singsang verzichten zu können – zwischen den Bäumen wird es plötzlich heller und ein Glänzen in allen Farben des Regenbogens tut sich auf. Ein angenehm frischer Windzug schlägt den Gefährten ins Gesicht, und wenn auch keine Einzelheiten zu erkennen sind, so ist es doch deutlich, dass die Tür geöffnet wurde.

Die Nymphe jedoch weicht einen Schritt zurück, und in ihren schönen Augen spiegelt sich starke Verunsicherung wider.

*"Etwas ist anders!"* flüstert sie. *"Das Muster ist verschwommen, und ich kann den richtigen Weg nicht erkennen – es sind so viele!"*

*"Da hört ihrs?"* kreicht die Fee hysterisch *"sie will uns alle nur reinlegen, damit wir ihr nicht mehr in die Quere kommen. Das sind alles nur Lügen von ihr, nichts als Lügen. Wahrscheinlich gibt es gar keinen richtigen Weg und sie hat das alles nur erfunden, bestimmt. Und wenn wir jetzt da durchschreiten,"* sie zeigt auf das Portal, *"sind wir bestimmt irgendwo für immer gefangen!"*

Verblüfft betrachtet Buad die Fee. So aggressiv hat er sie noch nie erlebt – was hatte sie nur gegen die Nymphe?

*"Aber die Hexe hatte als erste von dem Portal gesprochen!"* warf er ein, *"Also muss zumindest etwas Wahres dran sein und das alles nicht nur eine fixe Idee von, äh... Yaskinde sein. Und die Hexe hat erzählt, sie sei mehrere Male durch das Portal und wieder zurück gekommen, also scheint's gar nicht schwer mit dem Rückweg zu sein!"*

Nach kurzem Zögern fährt er fort:

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Ich schlage vor, dass wir es probieren. Um sicher zu gehen, dass uns auf der anderen Seite nicht etwas Gräßliches erwartet, sollten wir jemanden vorschicken – z.B. den Grauschneelben –, den wir anleinen oder so. Und wenn er dreimal an der Leine zieht, kommen wir nach, dann ist alles in Butter. Und wenn er gar nicht zieht, ziehen wir ihn einfach wieder zurück. Im besten Fall – äh, ich meine natürlich schlimmstenfalls ist die Leine leer und von etwas großem, sehr hungrigen samt seinem Ende abgebissen..."*

*"Wahrscheinlich ist sie eifersüchtig, weil jetzt jemand da ist, der schöner ist als sie,"* wirft die Elfe mit einem hämischen Grinsen ein.

*"Oh, nein",* lehnt der Drow dankend ab. *"Die grandiose Idee stammt von euch, edler Zwerg, die Ehre des Vortritt gebührt also euch allein. Außerdem sind Zwerge wegen ihrer Robustheit für solche Selbstmordkomman...äh, Forschungsexpeditionen viel besser geeignet. Oh, Moment mal..."* Der Dunkelelf hält inne und zeigt irgendwo vage auf das Tor. *"...seht ihr auch das Glitzern da im Gras? Sind das vielleicht die Rubine? Oder gar Gold?"*

*"Einer muß es ja tun."* tritt der Streuner hervor.

*"Eine Waffe habe ich – "* er läßt kurz seine Klinge aufblinken, *" und ein Überlebenskünstler kann ich auch sein, wenn es sein muß.*

*Ich denke, ich komme schon irgendwie zurecht,"* meint er.

Zu sich selber sagt er: *"Neue Länder entdecken, andere Wesen treffen...nun ja, sie können auch argwöhnisch sein... neue Sprachen (kennen)lernen... Abenteuer wird es wohl genug geben, schließlich muß ich mich erst einmal 'einarbeiten'..."* sinniert er.

Dann dreht er sich noch einmal zu den Gefährten hin um, und sagt: *"Bis irgendwann !"* und winkt kurz. Dann dreht er sich wieder um und macht den ersten Schritt in das Portal.

*"Was, was?"* ruft der Zwerg und entfaltet hektische Aktivität. Dabei späht er angestrengt in das flimmernde Portal.

*"Wo denn?"* Seine Augen glitzern gierig. *"Ich kann gar nichts erkennen! Schnell ein Seil, bevor jemand anderes sie findet!"*

Mit diesen Worten bindet er sich eilig ein Seil um die Hüfte und ruft dem in der Nähe herumlungern den Trabant eines jener unverständlichen Kommandos zu, worauf sich die mechanische Konstruktion in Bewegung setzt.

Kurz vor dem Portal jedoch verharrt der Zwerg.

*"Moment mal!"* argwöhnt er, *"Du willst mich doch nur..."*

Weiter kommt er nicht. Der Trabant, einmal in Bewegung gesetzt, kann so schnell nicht auf das plötzliche Verharren seines Meisters reagieren und prallt prompt gegen den Zwerg. Durch die unaufhaltsame Vorwärtsbewegung wird dieser zwischen die beiden Bäume, mitten hinein in das regenbogenfarbige Flimmern gestoßen. Der Nymphe entfährt ein Warnschrei, und dann ist der Zwerg und sein Trabant mit einem kurzen Aufblitzen verschwunden. Nur das Seil ragt in das Flimmern, wo es plötzlich mitten in der Luft wie abgeschnitten aufzuhören scheint.

Ungläubig schüttelt die Fee den Kopf. *"Na dann will ich hier aber nicht allein bleiben,"* sagt sie zu sich und zur Nymphe *"Und du kommst schön mit."* Bevor sie noch reagieren kann, schubst die Fee sie durch das Portal und beide landen ebenfalls in der Höhle.

Schnell springt auch die Elfe allen hinterher, um den Anschluss nicht zu verlieren.

Finsternis und der Gestank nach Schafen umfängt den Zwerg.

*"Bäh!"* schnaubt er und zerrt kurz an dem Seil, das ihn an der Hüfte festhält. *"Hier gibt's gar keine verdamnten Rubine!"*

*"Nein",* antwortet eine dunkle, volltönende Stimme irgendwo einige Meter über ihm. *"Hier gibt es nur mich. Nun, vor kurzem gab es hier noch ein paar Schafe und Hammel und ein paar hinterhältige Abenteurer unter Führung eines gewissen Edossys, die meinen feinen Käse gefressen haben, aber..."* Die Stimme hält inne, und



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

stattdessen erklingt ein Schnüffeln.

*"Ich rieche einen... Menschen!"* sagt sie dann mißtrauisch. *"Und etwas anderes... äh... Puh! Das stinkt ja schlimmer als ein Schaf, das eine Woche tot in der Sonne gelegen hat!"*

*"Oh, ich hoffe, Ihr meint nicht mich?"* argwöhnt der Dunkelelf, der in sicherer Entfernung hinterhergekommen ist... *"Nein, sicher den Zwerg. Aber ich könnte tatsächlich ein Bad brauchen...Solltet Ihr also ein Bad oder einen Weg zu diesem äh...Baum in Reichweite haben, sagt Bescheid, ansonsten schert euch weg...Und keine Dummheiten, Einauge, ich habe einen Zwerg dabei und kann damit umgehen!!! Und er ist sogar so groß wie Ihr..."* Damit schleicht der Dunkelelf sich aufmerksam umsehend durch die Höhle, wobei ihm das Fehlen jeglichen Lichtes überhaupt nichts auszumachen scheint.

*"Also jetzt riecht es hier aber doch ganz schön durcheinander!"* meint die körperlose Stimme mißmutig, als auch noch Alix in der Dunkelheit auftaucht.

*"Wenn ihr gekommen seid, um meinen Käse zu stehlen, muß ich euch enttäuschen – der ist nämlich alle, und inzwischen gibt es hier gar nichts mehr zu essen! Sogar die Schafe sind alle weg" deutlich ist ein Schniefen zu hören "Unter ihnen hat sich dieser Halunke Edossys und seine Leute versteckt, nachdem sie mir feige mein Auge ausgestochen haben – und nun tummeln sich meine Schafe draußen auf der Insel, und bevor mein Auge wieder geheilt ist, werde ich hier verhungert sein..."*

*"Das ist der falsche Ort!"* ist ein entsetztes Flüstern von der Nymphe zu vernehmen. *"Ich kenne diesen Weg nicht!"*

*"Oh, das macht nichts..."* erwidert der Dunkelelf. *"Das ist eh nur ein Zyklop, die sind nicht besonders intelligent. Am besten, wir gehen wieder und überlassen den Großen seiner Depression..."*

Nachdem der Besitzer der Stimme hörbar eine Weile geschnüffelt hat, fragt er schließlich: *"Na gut, ein Mensch ist dabei, alles andere ist mir unbekannt. Und was ist eigentlich ein 'Zwerg'?"* Und mit einem hoffnungsvollen Ton: *"Kann man das essen?"*

*"Ein Zwerg ist das, was so stinkt wie ein Schaf, das eine Woche in der Sonne gelegen hat!"* entgegnet Buad bissig; der Vergleich geht ihm einfach nicht aus dem Kopf.

*"Uh! Nein, sowas eß ich nicht!"* grunzt der Zyklop angewidert. *"Tote Schafe, die eine Woche in der Sonne gelegen haben, habe ich bisher immer tote-Schafe-die-eine-Woche-in-der-Sonne-gelegen-haben genannt. Aber ist schon richtig, 'Zwerg' ist viel kürzer. Ein gutes Wort für ein totes-Schaf-das-eine-Woche-in-der-Sonne-gelegen-hat!"*

Ein wütendes Schnauben kommt von Buad, doch ungerührt fährt der noch immer in der Dunkelheit verborgene Zyklop fort:

*"Ihr habt also ein totes-Schaf-das... also einen Zwerg dabei! Wozu? Soll das eine Art... Gastgeschenk sein? Es gibt ja zum Teil doch recht merkwürdige Bräuche... Was wollt ihr überhaupt alle hier? Seid ihr..."*

Hoffnung ist in der Stimme des Zyklopen zu hören. *"... zu Besuch gekommen? Ohja, bitte! Ich liebe Besuche! Ich kann euch im Augenblick zwar nichts anbieten, aber..."*

*"Wir sind kein Besuch, sondern auf der Suche nach Yggrdasil!"* erklärt der Zwerg und denkt an totes-Schaf-das-eine-Woche-in-der-Sonne-gelegen-hat.

*"Nun, hm, nunnun..."* macht der Zyklop unwirsch.

*"Also wenn ihr kein Besuch seid, warum habt ihr dann ein totes-Schaf-das... also einen Zwerg dabei?"*

Die Zähne des wütenden Buads schlagen mit solcher Wucht aufeinander, dass es alle Anwesenden hören können – Zähne, die mit solcher Gewalt aufeinanderprallen, enthalten eine sichere Garantie, eine mindestens fingerdicke Eisenstange durchzubeißen.

*"Yggrdasil sucht ihr? So ein großer Baum, an dessen Wurzel ein häßlicher Drache nagt und in dessen Krone ein weiser Adler haust? Der seine Äste in alle Ebenen der Welt hineinsteckt?"*

*"Ja, genau der!"* nickt Buad erfreut und hat für einen Augenblick das seid-einer-Woche-tote-Schaf vergessen.

*"Noch nie was von gehört!"* behauptet der Zyklop. *"Ist mir völlig unbekannt!"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Die Elfe liegt lachend auf dem Boden und stößt immer wieder ein

*"Totes-Schaf-das-eine-Woche-in-der-Sonne-gelegen-hat"* hervor. Beim Hin- und Herkugeln stößt sie an das eine oder andere Gefäß, das hier herumsteht.

Als sie sich wieder einigermaßen konzentrieren kann, sorgt sie erst einmal für etwas Beleuchtung durch eine Leuchtkugel, die plötzlich über der Gruppe erscheint. Es stehen hier wirklich riesige Gefäße in einem riesigen Raum herum, und an einer Wand kauert eine riesige Gestalt.

*"Buad, sag mal... wirkt sich Dein Amulett auch auf den Zyklopen aus, wenn Du näher an ihn herangehst?"*

*"Dann wirkt sich am ehesten Buads Körpergeruch aus..."* entgegnet der Dunkelelf lakonisch...

Giftig blickt der Zwerg in dem Licht die beiden Elfen an, und man kann sicher sein, dass er momentan eine armdicke Stange aus bestem Edelstahl mit einem Biß durchbeißen würde.

*"Es ist ein verdammtes Gnomenamulett!"* zischt er und fast entsteht bei den anderen der Eindruck, die Worte würden als Flamme aus seinem Mund schlagen. *"Es funktioniert nur auf jene, auf die es eingestellt ist – und wenn ich so riechen würde wie der Grauelb, wäre ich mal ganz ruhig!"*

Wütend wendet sich der Zwerg der in einem Winkel kauern Gestalt zu und bemerkt, dass sie wimmert und mit den Händen den oberen Bereich des Kopfes abschirmt.

*"Was hast du, was ist los?"* will er wissen, und sieht vor seinem geistigen Auge ein totes Schaf, das eine Woche in der Sonne gelegen hat vor sich – dementsprechend ist der Ton der Fragen.

Trotzdem reagiert der Zyklop: *"Mein Auge – mögen die Götter Edysson dafür in den Hades schleudern! – ist noch nicht völlig verheilt, und jedes Licht tut der jungen Pupille weh... Aber es geht schon, irgendwann muss ich mich ja dran gewöhnen..."*

*"Was!"* der Zwerg vergisst seine Wut, *"Heißt das, dir wächst ein neues Auge?!"*

*"Oh natürlich!"* erklärt der Zyklop und blinzelt mit einem großen, blutgeäderten Auge zwischen den Fingern hindurch, *"bei uns Zyklopen regeneriert sich das Auge, wenn es verletzt wurde!"*

Nun blinzelt auch der Zwerg und überlegt, ob er einige Rezepturen mit diversen Zyklopenbestandteilen anreichern soll. Abschätzend wandert sein Blick über den riesigen, muskulösen und nackten Körper der Sagengestalt.

*"Wie kommt es, dass du Wörter wie 'regenerieren' kennst?"* fragt er dann gegen seinen Willen, *"eigentlich, äh, ist eure Intelligenz doch recht, äh, eingeschränkt?"*

*"Oh, ihr habt es gemerkt...? Tja, ich bin halt nicht der Hellste..."* bemerkt der Zyklop kummervoll. *"Schon seit Wochen schlage ich mich mit dem Problem herum, einen multidimensionalen Raum durch Verdichtung in ein asymptotisches Kontinuum umzuformen. Aber die assoziative Extrapolation der tertiären Matrize ergab einen unbekanntes Limes. Irgendwo steckt ein Fehler, aber ich kann ihn einfach nicht finden! Vermutlich ist's irgendeine Relativbeziehung..."*

Niedergeschlagen deutet der Zyklop auf eine Höhlenwand, und tatsächlich sind die Wände mit Zahlen, kompliziert aussehenden Formeln und merkwürdigen Hieroglyphen über und über bekrizelt.

Die Elfe geht nun – von der Richtung, die die Konversation genommen hat, leicht verwirrt – zu dem Zyklopen hin. Mit den Worten *"Dafür, daß Du unseren Zwerg mit einem toten Schaf vergleichst, hast Du Dir wirklich was verdient!"* spricht sie auf das Auge des Zyklopen einen Heilzauber. Und während der Zyklop sich verwundert durch sein plötzlich wieder voll funktionierendes Auge umschaute, meint sie noch *"Hast Du Dich denn vorher vergewissert, daß dein multidimensionaler Raum orthogonal aufgebaut ist?"*

Währenddessen schaut sich die Fee die Formeln und Zahlen an, versteht aber nur Bahnhof. Kurzentschlossen sagt sie: *"Wer soll bloß schlau aus dem ganzen Gekritzel werden?"* Sie erspäht eine Wasserstelle in der Höhle, holt einen Lappen hervor, nässt ihn und macht sich an die Arbeit, die Formeln wegzuwischen.

*"Ja",* nickt der Zyklop zu der Elfe und schaut sie mit seinem nun wieder völlig wiederhergestellten einen Auge an. *"Alle acht Achsen stehen senkrecht aufeinander. Ich habe sogar versucht, eine neunte Senkrechte hinzuzufügen, aber dadurch wurde die Matrize zur Hälfte imaginär und..."* Der Zyklop hat die eifrig mit dem nassen Lappen hantierende Fee entdeckt und schaut ihr nun interessiert zu. Plötzlich jedoch springt er auf und schreit *"Halt, HALT!"* Und ein Zyklop kann wirklich furchterregend schreien...

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Ich habe den Fehler entdeckt!"* schreit er in der Höhle. *"Es ist genau der Abschnitt, den du gerade weggewischt hast!"*

Der Dunkelelf, welcher sich höchstens für die praktischen Seiten von multidimensionalen Räumen interessiert, wirft inzwischen gelangweilt einen Blick vor die Zykopenhöhle, um gleich darauf im an den Hügel angrenzenden Fluß zu verschwinden, sehr zum Mißfallen der Schafe am Ufer und der Fische darin... Bis in die Höhle kann man nun das laute Planschen und mißtönende Grölen von diversen Dunkelelfenballaden hören, von *"Es hingen drei Jäger am Stricke im Baum..."* bis hin zum beliebten *"Unterm Stein, unterm Stein, da zuckt ja noch der Schuh..."*

Aufgeregt stapft der Zyklop zu der Fee und der Wand, und erst jetzt sieht man, welche riesenhafte Gestalt er hat und mit was für enormen Muskeln er ausgestattet ist.

*"Athene sei gedankt!"* donnert seine Stimme durch die Höhle, *"Athene und der kleinen Frau! Jetzt gehen auch die Matrizen auf! Nur noch eine passende Konstanete definieren und dann..."*

Hektisch beginnt der einäugige Riese an der Wand herumzukritzeln und scheint die Anwesenden völlig vergessen zu haben.

Der Zwerg verdrängt für einen Moment den Gedanken an ein totes Schaf und wochenlangen Sonnenschein – oder versucht es zumindest – und nähert sich dem Zyklopen.

*"Wir suchen immer noch Yggdrasil!"* ruft er laut mehrere Male, bis er endlich die Aufmerksamkeit des Riesen hat und dieser sich umwendet. Er fixiert den Zwerg mit seinem großen, runden Auge und schnüffelt.

*"Ich kenne wahrhaftig viele Schafe, aber du siehst gar nicht wie ein Schaf aus!"* meint er dann interessiert.

*"Und für ein totes Schaf, das ein Zwerg ist, scheinst du erstaunlich lebendig zu sein! Ich bin ziemlich sicher, dass ein totes Schaf nach einer Woche Sonnenschein nicht neinfach so herumlaufen und reden sollte! Ja, ich bin völlig davon überzeugt, dass ein anständiger Zwerg so was nicht tun würde..."*

*"Hmpf!"* macht Buad und hat soeben – metaphorisch gesehen – einen tonnenschweren Stahlträger in zwei Teile zerbissen.

*"He was soll das?"* sagt die Fee trotzig zum Zyklop. *"Aber wenn ihr meint, dass dies richtig sei... nun denn."*

Dann blickt sie sich um und bemerkt, dass die Nymphe immer noch an der gleichen Stelle ist, als sie hier landeten. *"Als ob sie starr vor Angst wär"* denkt sich die Fee und geht zu ihr. Sie schüttelt die Nymphe an den Schultern. *"Was ist denn los mit dir, ansonsten bist du doch auch immer so geschwätzig"* spricht die Fee sie besorgt an.

Wenig später betritt auch der Dunkelelf wieder die Höhle, immer noch tropfend, aber dafür sauber bis in die Robenspitzen. *"Nun?"* unterbricht er den Zyklopen aufgeräumt, *"Wie geht es denn nun endlich zum Ühx...Iksgra...Yggdrasil? Wenn du so technisch versiert bist, wie ich glaube, könntest du deine neuesten Erkenntnisse ja gleich in einem nagelneuen Dimensionstor dorthin manifestieren..."*

Während die Nymphe der Fee mit Tränen in den Augen etwas von *"Verirrt!"* entgegenstammelt, reagiert der Zyklop erst gar nicht auf den Elfen. Schließlich jedoch wendet er sich von der Wand ab.

*"Hm?"* macht er und schaut nach unten. *"Ich weiß nichts von Yggdrasil!"* behauptet er.

Der Zwerg, der inzwischen den metaphorischen Stahlträger in kleine Eisenspäne zerkaut hat, schaltet sich ein: *"Vorhin sagtest du was von einem Drachen, der die Wurzeln benagt, und einem Adler, der im Wipfel lebt – also weisst du etwas über Yggdrasil!"*

*"Ach das..."* winkt der Zyklop ab, *"Äh, äh, das war ja nur, äh, ... geraten war das! Genau!"* Erleichtert über die offensichtliche und fadenscheinige Ausrede streicht er sich über den kahlen Schädel.

*"Wie auch immer, eine Yggdrasil gibt es hier nicht, ein Dimensionsportal dagegen schon. – Nein, nicht dort!"* wehrt er ab, als der Zwerg sich umblickt und dorthin schaut, wo sie aufgetaucht sind und jetzt nichts mehr zu sehen ist. *"Es ist außerhalb meiner Höhle, und man braucht einen speziellen, äh, 'Schlüssel'. Aber ich habe keine Ahnung, wo es hinführt..."*

Auf die anderen nicht achtend nimmt die Fee Yaskinde in die Arme und führt sie zu der Wasserstelle. Sie hilft Yaskinde sich hinzusetzen, schöpft mit den Händen Wasser und hilft der Nymphe es zu trinken. Mit

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

leister Stimme redet sie auf Yaskinde ein. *"Nun beruhige dich erst mal,"* und schaut sie besorgt an.

*"Aber das Portal, die Tür!"* schluchzt die Nymphe. *"Es ist weg! Es hat nur in eine Richtung funktioniert! Wir kommen hier nicht mehr weg!"*

Die Fee streichelt sanft Yaskindes Haare und drückt sie ganz fest zu sich *"Sch.. es wird schon wieder alles gut werden. Bestimmt. Du brauchst keine Angst zu haben."*

Der Dunkelelf zischt ein scharfes Wort und zeigt auf den Zyklopen. Plötzlich umhüllt eine Kugel der Dunkelheit seinen Kopf und der Zyklop schreit entsetzt auf. *"Sooooo",* sagt der Drow gedehnt, *"es kostet mich nur ein paar Sekunden, dich permanent zu blenden, und zwar so, daß es nie wieder heilt, also erzählst du uns jetzt besser auf der Stelle, was du über Yggbra... äh, du weißt schon, weißt. Bedenke, mit jeder neuen Ausrede werde ich etwas böser..."*

Als Sohn der Mutter der ältesten Götter dieser Welt, als mythologische Kreatur, die noch vor den mächtigsten Göttern überhaupt dagewesen ist, hat der Zauber des Dunkelelfen auf den Zyklopen weit weniger Auswirkungen, als dieser angenommen hatte. Zornig knurrend, und noch bevor irgendwer reagieren kann, greift er mit seiner manngroßen Hand den nahe stehenden Elf und umschließt ihn ganz mit den Fingern. Es knistert kurz, als der Schutzschild des Elfen versucht, die gottgleiche Kraft aufzuhalten; dann bricht das magische Feld zusammen. Dem Dunkelelfen werden die Arme an den Leib und die Luft aus den Lungen gepreßt, so dass er kaum zu einer Gegenleistung fähig ist und hilflos erleben muss, wie ihn der Gigant dicht vor das einäugige Gesicht hebt.

*"He!"* schreit der Zwerg, und dann noch ein weiteres, unverständliches Wort, worauf sich der Trabant ein weiteres Mal in Bewegung setzt und mit hoher Geschwindigkeit gegen den Knöchel des Zyklopen prallt, um diesen von den Füßen zu reißen. Wo selbst ein meterdicker Baum der Gewalt der mechanischen Zwergenkonstruktion keinen Widerstand leisten könnte und umbrechen würde, scheint der Zyklop keinerlei Wirkung zu verspüren. Der Trabant prallt ab wie ein Billardkugel und kracht, sich mehrere Male überschlagend, in einige in der Ecke stehende Fässer, die unter dem Aufprall splitternd in Trümmer gehen. Inzwischen hat der Zwerg seine Axt geschwungen und stürmt auf den Riesen ein. Für einen Moment gewinnt er dank seines Gebrülls die Aufmerksamkeit des Göttersohns. Gerade genug, dass dieser mit dem Finger der anderen Hand dem anstürmenden Buad einen Schnippsers versetzt. Aufheulend fliegt dieser von seinem Ziel weg, prallt in ca. drei Metern Höhe gegen die Felswand, verharrt dort für einen Moment entgegen allen Gesetzen der Schwerkraft und rutscht schließlich mit einem leisen Seufzer an der Wand zu Boden, wo er regungslos liegenbleibt.

Alix hat zuerst nicht viel von dem Ganzen mitbekommen. Der riesige leere Kessel über dem Feuer, war viel interessanter und der Fluß neben der Höhle. Sie schnappt sie den Kessel läuft zum Fluß, wäscht zuerst sich und dann den Kessel und füllt ihn mit klarem Wasser. Sie trägt ihn zur Höhle zurück und hängt ihn über das Feuer. Nach einigem Suchen im Rucksack findet sie Gewürzkräuter und Mehl und beginnt eine Mehlsuppe zu kochen.

Der Zyklop immer noch den Dunkelelfen in der Hand haltend riecht die Suppe, läßt erstaunt den Elf fallen und tritt an den Kessel. *"Was riecht hier so lecker?"*

*"Das ist eine Suppe!"* erklärt Alix *"Was kocht ihr denn sonst so in dem Kessel?"*

*"Nun ich pflege mein Essen manchmal erst zu kochen bevor ich es esse, das schmeckt anders, als wenn man es ungekocht isst und wieder anders als wenn man es einfach auf einem Spieß über dem Feuer grillt, so hat man etwas Abwechslung"*

Die Nymphe hatte erstaunt der kurzen Auseinandersetzung zugeschaut. Als sie sah, wie der Dunkelelf von dem Zyklopen gepackt wurde und es ganz danach aussah, als würde dieser den Hilflosen kurzerhand zu Brei zerquetschen, war sie mit einem Entsetzensschrei aufgesprungen. Nun, da das Interesse des Zyklopen an dem Elf vorläufig und sehr abrupt (vor allem für den aus einigen Metern Höhe herabgestürzten Dunkelelf) nachgelassen hat, läuft sie zu dem regungslos am Boden liegenden, robenverhüllten Gequetschten und beugt sich besorgt über ihn.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Nun, ich bin kein besonders guter Koch..."* bemerkt währenddessen der Zyklop verlegen und schnüffelt. *"Mein Vetter Arges, der auf der anderen Seite der Insel wohnt, kann dagegen ausgezeichnet kochen!"* Ein Seufzen kommt aus der gigantischen Brust des Riesen. *"Wenn wir jetzt noch etwas Käse und Brot dazu hätten..."*

*"Verwendet ihr nie irgendwelche Gewürze?"* fragt Alix erstaunt *"hier vor der Höhle im Wald gibt es doch bestimmt allerlei wohlriechende Kräuter"*

*"Nein, das habe ich noch nicht versucht, laßt mich kosten!"*

*"Natürlich"* Alix nimmt einen Topf aus den Rucksack füllt ihn mit Mehlsuppe und reich ihn dem Zykloplen. Der kostet erst wenig und trinkt dann den Topf auf einmal aus. *"Phantastisch! Und das ohne irgendeinen Anteil von Schaf oder anderem Fleisch! Ich denke, wenn man einen Kessel davon leer isst wird man richtig satt davon! Was ist das für eine Zauberpulver das ihr hineingegeben habt?"*

Alix lacht. *"Das war kein Zauberpulver sondern einfach Mehl, gemahlenes Getreide. Ich weiß nicht ob welches auf Eurer Insel wächst. Aber vielleicht könnt ihr das Portal aktivieren und es Euch von einer anderen Stelle besorgen"*

Der Zyklop betrachtet die Riesin mit einem interessiertem Lächeln. *"und nun denkt ihr, ich helfe Euch den Protalschlüssel suchen! Nein Nein, Falls es hier kein Getreide gibt, warte ich bis wieder mal ein Schiff vorbeikommt. Ich habe hier einige bunte Steine, auf die Händler ganz wild sind, sie bringen mir dafür was ich will. Bisher wollte ich Schafe, aber nun werde ich mir Mehl bestellen."*

*"Außerdem",* fährt der Zyklop fort, *"habe ich nicht die geringste Ahnung, wohin das Portal führt. Hat mich nie interessiert. Aber wenn du mir noch ein wenig mehr von der Suppe kochst – ich habe tagelang nichts mehr gegessen, weil ich nichts sehen konnte und der Halunke aus Ithoko all meine Vorräte geplündert hatte – könnte ich dir verraten, das ein Teil des Schlüssels bei meinem Vetter Arges, dem Koch, zu holen sein wird. Würde mich sehr wundern, wenn er kein Toast... Oh! Das wollte ich doch erst nach der Suppe verraten..."*

Ein wenig mißmutig starrt der Zyklop auf den blubbernden Kessel. *"Wo ich es schonmal verraten habe: Arges ist ein wenig, nun, seltsam. Und er teilt nicht gerne. Und er kann Besuch auf den Tod nicht ausstehen. Normalerweise endet Besuch bei ihm als leckere Delikatesse. Einem Frechdachs wie diesem spitzohrigen Kerl mit der ungesunden Gesichtsfarbe, der mich mit seiner kümmerlichen Hexerei beeindrucken wollte, hätte er kurzerhand den Kopf abgerissen, ohne viel Federlesens. Ich bezweifel, dass ihr einfach zu ihm hingehen und um eine Scheibe Toastbrot bitten könnt, ohne dass er euch in kleine Stücke reißt."*

*"Suppe koche ich Dir, das ist kein Problem."* bemerkt Alix

*"Aber Dein Vetter scheint mir, ist schon ein Problem. Kann man ihn nicht irgendwie beeindrucken? Wenn er ein Koch ist, könnte ich ihm ja vielleicht einige Backrezepte verraten. Aber vielleicht ist er ein so guter Koch, dass ihn meine Rezepte nicht beeindrucken."*

Der Zyklop seufzt. *"Viel schlimmer wäre es, wenn deine Rezepte ihn beeindrucken..."* erklärt er und schaut hungrig auf den Topf. *"Du siehst zwar viel kleiner aus, als du wirklich bist..."* er kneift sein Auge zusammen und betrachtet die Riesin aufmerksam. *"...und ich glaube sogar, dass du fast so groß wie er bist. Aber er ist beinahe so stark wie Atlas, und der trägt immerhin das ganze Himmelsgewölbe!"* Er hält kurz inne und blickt ein weiteres Mal auf den Topf.

*"Aber sollten deine Sachen besser schmecken als seine, wird er dich und all deine Gefährten zu einer seiner berühmten Delikatessen verarbeiten. Und wenn sie nicht besser sind, auch. – Nein, ich an eurer Stelle würde zu einer List greifen..."*

In diesem Moment springt die Nymphe mit einem überraschten Schrei nach hinten und zeigt auf den Boden, wo eben noch der übel zugerichtete Dunkelelf lag. Aber da ist nichts mehr...

Langsam dreht der Zyklop seinen Kopf zur Nymphe.

*"Ich muss schon sagen!"* meint er mit widerstrebender Anerkennung. *"Ein Unsichtbarkeitszauber wäre in der Tat eine Möglichkeit, ihm eine seiner Toastscheiben unter der Nase wegzustibitzen."*

Sein Auge sucht die Höhle nach dem verschwundenen Elfen ab, aber gegen diesen Zauber scheinen selbst seine gottgleichen Fähigkeiten machtlos zu sein. *"Ich spüre deine Anwesenheit, Hexer!"* betont er mit

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

immerhin freundlicher Stimme – wenigstens dieser Zyklop scheint nicht nachtragend zu sein. *"Und Arges hat ein weitaus besseres Gespür als ich. Mit Unsichtbarkeit alleine wirst du nicht weit kommen, aber ich gebe zu, dass das nahe an der Lösung ist. Wenn du dich jetzt z.B. noch mit Schafsmilch einreibst und deine Kleider ablegst, dich eventuell in ein Schaffell kleidest – dann wird Arges dich nicht als Bedrohung empfinden. Ja, eine gute List!"*

*"Und wie wäre es mit ein wenig Musik?"* meint die Fee. Sie holt ihre Flöte hervor und will anfangen zu spielen. Es geht aber nicht. Die Flöte ist verschmutzt. Die Fee säubert die Flöte und versucht erneut zu spielen. Diesmal klappt es.

Die Melodie ist den Anwesenden bekannt. Es ist die aus dem Sumpf. Aber diesmal ist das Flötenspiel lauter und es hat auch nicht die einschläfernde Wirkung. Es verbreitet stattdessen eine Lebenslust.

Dann hört die Fee auf einmal auf. *"Na was meint ihr? Können wir damit ihren Vetter besänftigen?"* fragt sie den Zyklop hoffnungsvoll.

Der Streuner hat zu lange in den Gassen gelebt, sich im Halbdunkel versteckt, um nicht die Schatten zu kennen. Im Moment tut er es auch wieder: Er hält sich im Schatten versteckt, um Gefahren aus dem Weg gehen zu können – oder um da zu sein, wenn ihn jemand braucht.

Alix überlegt: *"Was tun wir jetzt. Vielleicht sollten wir uns erst mal um unseren Anführer kümmern."* Sie schnappt sich einen herumstehenden Eimer läuft zum Fluß und holt Wasser. Dann nimmt sie aus ihrem Rucksack ein Handtuch, taucht es in den Eimer und legt es auf Buads Gesicht in der Hoffnung dass ihn das kalte Wasser wieder aufweckt.

*"Uh..."* ächzt der Zwerg und erhebt sich langsam. *"Mir tut alles weh!"* klagt er und versucht, sich selbst den Rücken zu massieren.

*"Sieh an, das tote Schaf ist erneut zum Leben erwacht!"* kommentiert der Zyklop kurz, wendet dann aber seinen einäugigen Blick wieder der Fee und ihrer Flöte zu, die er seit ihrem Spiel nicht aus den Augen gelassen hat.

Nachdem die Riesin dem Zwerg das wichtigste der Infos, die sie dem Zyklopen entlockt hatte, wiedergegeben hat, springt dieser auf und rudert mit den Armen.

*"Wir müssen den Schlüssel für das Portal besorgen!"* ruft er. *"Selbst wenn wir nicht wissen, wohin es führt – wir brauchen dieses Toastbrot und müssen riskieren, ins Unbekannte zu gehen! Denn hier sind wir ganz sicher falsch!"*

*"Und ihr habt das Mittel dazu..."* erwidert der Zyklop und deutet auf die Fee. *"Mit dieser Musik könnt ihr jeden meiner Brüder und Vettern besänftigen."*

Einen Moment schweigt er und scheint einen inneren Kampf auszutragen, doch dann fährt er fort.

*"Ich möchte euch, vor allem die Schöne mit der Flöte, eigentlich gar nicht gehen lassen. Ich liebe Besuch, erst recht, wenn er zu solcher Musik in der Lage ist... Aber ich habe wohl kaum eine Wahl..."* Er seufzt tief. *"Wenn ihr das Toastbrot erhalten habt, dann kehrt zu mir zurück, damit ich den Portalschlüssel vollenden kann. – Folgt dem Trampelpfad über die Anhöhe, zwischen den beiden Teichen hinweg. Wenn ihr an eine alte, reisige einzeln stehende Pinie kommt, dann biegt links ab, über den schmalen Grad zur anderen Seite der Insel hinweg. Dort solltet ihr den Eingang zu Arges' Höhle schon von weitem erkennen. Versucht euer Glück, ihn zu besänftigen. Aber gebt acht auf eurem Weg – es gibt hier Harpyien, und die werdet ihr allein mit Musik nicht beeindrucken können! Und ich rate euch: Lasst den Weg, wie er ist. Nehmt nichts mit!"*

Mit diesen letzten, warnenden Worten erhebt er sich und rollt einen gewaltigen Stein beiseite, der den eigentlichen Eingang der Höhle bisher versperrt hatte.

Alix, die inzwischen einen neuen Kessel mit Suppe aufs Feuer gesetzt hatte, wendet sich an den Zyklopen:

*"Wir danken Euch erst mal für Eure Freundlichkeit. Ich habe hier noch einen Kessel Suppe für Euch, rührt sie noch eine Weile um, sie ist fast fertig."*

Dann nimmt sie ihren Rucksack, packt alles wieder ordentlich ein und bereitet sich auf den Abmarsch vor.

*"Auf gehts, lasst uns Argus einen Besuch abstatten oder zumindest erst mal zu seiner Höhle wandern."*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*Harpyen hab ich noch nie gesehen, das wird bestimmt interessant. Ich habe gehört sie sollen sehr laut schreien. Ich habe Wachskerzen und Pflanzenwolle im Rucksack, wir könnten uns Ohrstöpsel bauen."*

Die Fee hört auf zu spielen, steckt die Flöte wieder ein und macht einen Knicks. *"Es ehrt mich, dass euch die Musik gefallen hat"* sagt die Fee verlegen und entfernt sich langsam von ihm.

Dann entdeckt sie durch Zufall den Streuner. Sie geht zu ihm hin, legt den Kopf zur Seite und fragt ihn *"Na wovor hast du denn Angst? Wir sind gerade dabei aufzubrechen und du versteckst dich hier. Tststs!"* Und bevor der Steuner noch reagieren kann, nimmt sie ihn an die Hand und zieht ihn mit nach draußen.

Kurz vor dem Verlassen der Höhle schaut die Elfe den Zyklopen noch einmal an, drückt ihm eine Flasche in die Hand und sagt: *"Hier, falls ihr die Feenmusik noch einmal benötigt, in dieser Flasche ist ein Teil davon eingefangen."*

*"Ich brauch noch etwas!"* tönt es von dem Zwerg aus einem Haufen zertrümmerter Fässer hervor. Dann schliesst sich ein Fluch an, gefolgt von einem längeren Fluch. Danach flucht der Zwerg ausgiebig, und um seine gegenwärtige Stimmung kundzutun, stößt er einen langen und komplizierten Fluch aus.

*"Das tote Schaf kennt aber schlimme Wörter!"* staunt der Zyklop daraufhin verwundert und hält die Flasche mit der Feenmusik vorsichtig in seiner Hand.

*"Schaut euch das an!"* schreit der Zwerg aufgebracht und deutet auf seinen Trabant, der torkelnd versucht auf die metallenen Beine zu kommen.

*"Zwei Beine sind verbogen, das ist nicht weiter schlimm, das lässt sich richten! Aber eines ist gebrochen, das muss ersetzt werden! Verdammt! Das wird eine Weile dauern! Aber vielleicht könnte mir ja mal jemand helfen..."*

*"Ohja, ohja bitte!"* freut sich der Zyklop. *"Ihr seid meine Gäste! Lasst euch ruhig Zeit! Und während ihr das Dingers repariert, kann mir die Schöne ja vielleicht noch etwas von ihrer bezaubernden Musik vorspielen..."*

Alix legt ihren Rucksack wieder auf den Boden. *"Wie können wir Euch denn helfen, verehrter Anführer? Ich verstehe nichts von Technik. Ich könnte draußen etwas Holz sammeln, falls ihr ein Ersatzbein schnitzen wollt, oder Euch etwas Strick aus meine Rucksack geben."*

Die Fee schaut sich den Trabant an und meint dann zum Zwerg *"Und das ist echte Zwergarbeit? Also ich weiss ja nicht. Von so nem kleinen Aufprall und schon ist es hin."* Zum Zyklopen gewandt *"Ich spiele gerne weiter, aber lasst mich erst was von der köstlichen Suppe kosten. Mjam!"*

Bei den Worten der Fee schnappt der Zwerg nach Luft, beschließt aber doch, sie nicht sofort mit der Axt in Stücke zu hauen.

Stattdessen wendet er sich grummelnd wieder dem zerbrochenen Metallbein zu, und nach einer ganzen Weile, in der er gehämmert, geschraubt, geflucht und geächzt hat, erhebt er sich wieder und verstaut die herumgeschleuderte Ausrüstung im Inneren bzw. an den vorgesehenen Haken und Ösen an der Außenwand des Trabants.

*"Alles wieder in Ordnung!"* verkündet er. *"Wir können aufbrechen!"*

Alix nimmt ihren Rucksack und sagt: *"Ich bin bereit zum Gehen."*

Alrik schleicht aus dem Schatten ins Freie. Dort sieht er sich erstmal um. Nachdem er festgestellt hat, daß die Luft einigermaßen "rein" ist, ruft er den anderen zu: *"Ich bin auch bereit!"*

Der Zwerg tritt mit seinem treuen mechanischen Gefährten aus der Höhle hinaus und kneift in dem gleißenden Sonnenschein die Augen zusammen. Eine Weile kann er kaum etwas erkennen und steht einige Sekunden im hellen Licht.

Der gewaltige Höhleneingang führt auf einen breiten Sims, der sanft mehrere Meter abfällt und ins Meer führt. Das Land ringsum ist hügelig, und Felsen und Klippen ragen hervor und geben ihm ein wildes und zugleich romantisches Aussehen. Etwas entfernt stürzt ein munter sprudelnder, kristallklarer Bach durch ein über Jahrtausende gegrabenes Bett und über gerundete Steinkanten rauschend in die Tiefe, und das

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Sonnenlicht spaltet in der spritzenden Gischt und in den Myriaden winziger Wassertröpfchen an den bemoosten Wänden in alle Farben des Regenbogens auf und sorgt für wunderschöne Farbenspiele. Vereinzelt, oft auch in größeren, aber lichten Gruppen stehen lange, schlanke Pinien und breite, ausladende Zypressen auf sattgrünem Gras, und in der Ferne ist das fröhliche "Mäh" von Schafen zu vernehmen. Größer könnte der Unterschied zu dem erst vor kurzem verlassenem, bedrückenden Sumpf und seinem Todeshauch kaum sein. Die Luft ist klar und hat einen leicht bitterlichen, aber nicht unangenehmen Geruch, und die ganze Umgebung strahlt eine fröhliche Lebendigkeit und Reinheit aus.

Vom Sims windet sich ein breiter, ausgetretener Pfad allmählich ansteigend den Berghang hoch, vorbei an meterhohen Klippen und über eine steinerne Rundbogenbrücke über den schäumenden Bergbach hinauf zu einem breiten Sattel, wo er den Blicken entschwindet.

*"Lasst uns aufbrechen!"* meint der Zwerg und setzt sich auf dem Weg bergaufwärts in Bewegung.

Nachdem die Gefährten etwa zwei Meilen gelaufen sind, gelangen sie an eine offene felsige Waldlichtung, auf der ein kleines Lagerfeuer vor sich flackert und ein undefinierbarer, aber ziemlich gewaltiger Braten über dem Feuer hängt, welcher zudem sehr appetitlich duftet. Und es scheint sich um eine ziemlich interessante Spezies zu handeln, da ausreichend Fleisch selbst für die Riesin vorhanden zu sein scheint. Daneben sitzt der Dunkelelf wie aus dem Ei gepellt, wenn auch immer noch etwas angeschlagen, aber sonst völlig gelassen, und knabbert grade an einem aufgespießten Stück davon. Ohne aufzusehen, macht er eine einladende Handbewegung und wendet sich wieder seinem Mahl zu.

Da vibriert plötzlich der Boden. Aus der Richtung der Zyklophenöhle ist ein erdrutschartiges Donnern zu hören und es steigen auch ein paar Rauchwolken auf. Dann ist alles wieder still. Der Dunkelelf schaut mit seltsam entrückten Augen in die Richtung des Bebens, sagt aber nichts und ißt weiter. Eigenartigerweise scheint die Bergspitze mit der Zyklophenöhle nun etwas kleiner zu sein als vorher...

Der Zwerg, der seine Kindheit wie jeder anständige Zwerg größtenteils unter Tage verbracht hat und die Geräusche der Erde und das Knacken hölzerner Stützpfiler sehr wohl einzuschätzen weiß, erstarrt und schaut mit zusammengekniffenen Augen zu der Höhle zurück.

*"Ein Erdrutsch!"* ruft er entsetzt. *"Er hat den Eingang der Höhle verschüttet! Verdammt! Der Zyklop meinte doch, er würde den Schlüssel für das Portal vervollständigen, wenn wir erstmal das Toastbrot haben! Wie, bitteschön, sollen wir denn jetzt noch zu ihm hinkommen, ohne uns durch Tonnen Felsgestein durchzuwühlen?!"*

*"Kann der freundliche Zyklop nicht einach den Eingang wieder freilegen? Vielleicht hilft ja auch der Vetter, zu dem wir gehen,"* meint die Fee.

Langsam dreht sich Buad um, starrt regungslos erst die Fee an, und niemand vermag zu sagen, ob er ihre Frage überhaupt vernommen hat. Dann dreht er den bärtigen Kopf wie unter Zwang weiter, und gegen seinen Willen fragt er den Dunkelelfen:

*"Was ist das eigentlich für ein eigentümliches Tier, dass du hier brätst?"*

Die Fee neigt den Kopf zur Seite und lächelt den Zwerg an, bis er sich wieder abwendet.

*"Ach das, man nennt das Tricoritops. Eine etwas größere Echse, die hier rumrannte. Ich habe sie mit ein paar harmlosen Illusionen in den Abgrund dahinten gelockt. Ich mußte sogar den Bratenspieß magisch behandeln, damit er mir bei der Menge an Fleisch nicht durchbrach..."* nuschelt der Dunkelelf mit vollem Mund. *"Wir sollten übrigens nicht gleich zur Zyklophenöhle zurückgehen, da nicht nur der Eingang verschütt... ich meine, es hörte sich stark danach an, ...von der Lautstärke her, \*kau\* ...also... als wäre mehr als der Eingang... vielleicht sogar die ganze Höhle?... eingestürzt. \*knurps\* Aber da wir ja eh weitermüssen, hat der emsige Zyklop genug Zeit, das wieder aufzuräumen."* Falls er es überlebt hat, fügt der Drow in Gedanken hinzu: *"Sehr zu empfehlen übrigens. Eine Delikatesse!"*

*"Wer kann mir ein Messer geben, damit ich mir ein Stück von dem Braten absäbeln kann ?"* fragt der Streuner die Runde.



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Tricori..."* murmelt der Zwerg und starrt erneut zu dem zusammengebrochenen Berg. *"Ich hoffe nur, dass jemand anders den Toastbrot-Portalschlüssel fertigstellen kann, und das das Portal selbst nicht in jener Höhle war! Sonst wären wir hier auf ewig gefangen..."*

Bei den letzten Worten des Zwergs bekommt die Nympe, die sich eng neben dem Dunkelelfen niedergelassen hat, große, ängstliche Augen.

Widerstrebend wendet Buad den Blick von der frischen Geröllhalde ab.

*"Tricoriwie?"* wiederholt er. *"Eine etwas größere Echse? – Du isst einen Lindwurm?!"*

*"Echsen? Wie kann man nur so viel Fleisch essen!"* bemerkt die Riesin und holt sich ein Stück Brot aus ihrem großen Rucksack und ihre Wasserflasche, die sie in der Nähe der Zyklophenhöhle aufgefüllt hatte.

*"Was machen wir jetzt? Gehen wir zurück und helfen dem Zyklopen, oder laufen wir weiter zur Höhle seines Bruders?"*

Schließlich habe ich extra für euch Riesen etwas mehr besorgt. Und nein, wenn es ein Lindwurm gewesen wäre, hätte es mich wohl geröstet..." meint der Dunkelelf immer noch kauend. *"Und zugehört habt ihr auch nicht. Ich sagte doch schon, wir sollten den Bruder aufsuchen. So ein mächtiger Zyklop wird mit einem kleinen Höhleneinsturz schon fertig werden."*

*"Ausnahmsweise muss ich dem Hellgrauelben mal zustimmen."* grummelt Buad. *"Der Zyklop wird sich selber zu helfen wissen, muss sich selber helfen; wir bräuchten Tage, um uns durch das Geröll zu graben, und außerdem fehlt uns das notwendige Material für solch ein Vorhaben. Wir sollten es mit seinem Vetter, dem Meisterkoch versuchen. Wenn Rei ihn mit ihrer Musik genügend betört, wird er uns vielleicht sogar helfen und den Schlüssel vollenden, falls er es kann. – Also lasst uns weitergehen... Und haltet nach diesen Harpyien Ausschau, vor denen uns der Zyklop gewarnt hatte!"*

*"Nun werter Elf, wenn Ihr wieder mal auf Jagd nach Fleisch geht, könnt ihr mich ruhig ausplanen. Ich bevorzuge Früchte und Brot."* bemerkt Alix lächelnd. *"Aber ich denke unser Anführer kann bestimmt das Fleisch auf seinem Trabanten unterbringen und für den Notfall aufheben, es ist ganz gut durchgebraten und sollte einige Tage halten. Gehn wir also los und suchen den Vetter der Zyklopen"* Die Riesin fast ihre Keule fester und hält beim Weiterlaufen Ausschau nach Harpyen.

Nach einigem Hin und Her gelingt es der kleinen Schar von Abenteurern schließlich, ihre Reise fortzusetzen. Der Pfad ist in wirklichkeit in recht breiter Weg, wenn auch sehr steinig und verhältnismäßig steil bergan führend. Doch schliesslich ist die Paßhöhe erreicht, und auf der anderen Seite führt der Weg in einen kleinen, von niedrigen Felsen gesäumten Hohlweg.

Der Zwerg, der vorausgeht, bleibt plötzlich stehen und starrt ungläubig auf die Felswände vor ihm. Dann beschleunigt er und legt die letzten Meter rennend zurück. An den Felsen angekommen, kratzt er einige Flechten und Moospolster beiseite und legt so mehrere lange, schmutzig-weiße Quarzadern frei, die die ganze Wand durchdringen.

*"Das kann doch nicht sein!"* ruft er und seine Stimme vibriert vor Aufregung, nachdem er kurz in den weißen Adern herumgekratzt hat. *"Es ist Gold! Echtes, wirkliches Gold! MASSENHAFT Gold!"* kreischt er übergücklich.

Tatsächlich sind die verquarzten Adern über und über mit goldenen, z.T. kirschgroßen Körnern durchsetzt, und es kann kein Zweifel daran bestehen, dass es sich um reines Gold handelt.

Die Elfe schaut den Zwerg verwundert an. *"Seltsam. Ich sehe dort keine Gold. Aber der Stein selber hat eine seltsame Aura. Vielleicht sieht man dort ja, was man sehen will? Sagt an, Riesin, was seht ihr dort, wo der Zwerg Gold zu sehen glaubt?"*

*"In der Tat..."* erwidert der Dunkelelf und sein Gesicht verzieht sich zu einem breiten lasziven Grinsen, ohne daß er allerdings hinzufügt, was er gerade sieht... *"eine nette Ablenkungsmagie, würde ich annehmen... Ich tippe darauf, daß es sich hier um den gescheiterten Versuch handelt, uns vom Eingang der Zyklophenhöhle fernzuhalten..."*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Hm, ich sehe lauter Geldstücke.." murmelt Alrik, halb kauend.

"Aber seht doch nur!" ruft der Zwerg und polckt ein besonders großes Goldkorn aus der Quarzader. "Es ist schwer wie Gold, es sieht aus wie Gold, es riecht wie Gold... schon viele Elfen haben versucht, mich mit magischem Gold zu täuschen, und ich hab's immer gemerkt! Aber das hier...", abschätzend wiegt der Zwerg den Goldklumpen in der Hand, "...ist echtes, reinstes Gold! Bei Ingerimms Hammer!"

Mit diesen Worten steckt er den Goldklumpen in seine Tasche und macht sich daran, weitere Bröckchen aus der Ader zu klauben.

Die Nymphe aber wird bleich. "Der Zyklop hat uns gewarnt!" haucht sie. "Wir sollen den Weg so lassen, wie er ist! Und nichts mitnehmen!"

"Papperlapapp!" knurrt der Zwerg und schlägt mit seiner Axt gegen den angewitterten Quarz, dass die Funken stieben. Mehrere Brocken brechen aus der Ader, und eine Anzahl von Goldklümpchen kullert auf den Boden.

"Das Muster sieht bekannt aus", meint da der Drow, "ich versuche mal, das zu brechen..."

Der Dunkelelf konzentriert sich daraufhin und faselt irgendetwas melodisches, aber völlig unverständliches, woraufhin die Illusion kurz flackert und sich dann tatsächlich in Luft beziehungsweise in eine seltsame schwarz-silbern schillernde Masse verwandelt, von der die ganze Wand bedeckt ist. Der halbe Zwerg ist bereits von dieser öligen, pulsierenden Substanz bedeckt. Seltsamerweise ist der Weg nicht davon betroffen. Die zähflüssige Masse endet kurz vorher. Die Goldklumpen, welche der Zwerg mit seinen wuchtigen Hieben dorthin befördert hatte, haben die Form grauer Klumpen angenommen...

"Ich würde das Gold jetzt liegenlassen", grinst der Warlock nun und grübelt: "Wenn ich nun noch wüßte, was das ist..."

"Ich weiß, was das ist" ruft der Streuner.

"Dieses eklige, klebrige und übelriechende Zeugs nennt man anderswo Petra Oleum, und man kennt es auch unter dem Namen 'flüssiges Gold'..."

"Sorry", zuckt der Streuner mit den Schultern, "ich mußte mal Aushilfe bei einem Alchimisten machen..."

"Ja, das ist möglich" stimmt der Drow zu. "Aber ich schätze, es wurde magisch behandelt, anders ist das seltsame Pulsieren und die ..äh.. Seiteneffekte nicht zu erklären..."

"Und statt hier rumzustehen und palavern, sollten wir lieber buad mal von seinem Gold wegzerren." und zeigt auf Totes-Schaf-das-eine-Woche-in-der-Sonne-gelegen-hat äh Zwerg.

"Ja, das ist denkbar" sinnert Alrik nachdenklich, während er das Pulsieren beobachtet.

"Ob der Berg lebt ? Ist das überhaupt ein Berg ?"

Der Dunkelelf zuckt mit den Schultern: "Keine Ahnung. Aber laß Buad doch seinen Spaß. Ich finde, die schwarzgesprenkelte Kleidung und die schwarze Nase stehn ihm. Außerdem stinkt er jetzt nach Petra...äh dings, was immerhin eine erhebliche Verbesserung ist..."

Alix betrachtet den Zwerg kritisch. "Ich würde vorschlagen, ihr lauft schnell noch mal hinunter und nehmt ein Bad!"

Der Zwerg hatte die ganze Zeit, wütend über das Verschwinden des Goldes, verbissen auf die Wand eingehämmert. Inzwischen ist er völlig verschmiert mit der dunklen, öligen Flüssigkeit, doch auch die Felswand ist durch die wuchtigen Schläge des Zwergs arg in Mitleidenschaft gezogen worden. Dann geschehen mehrere Dinge gleichzeitig. Mit einem letzten, wuchtigen Schlag, in den der Zwerg seine ganze Wut legt, zersplittert ein Teil der Felswand mit einem häßlichen Knirschen. Gesteinsbrocken werden aus der Wand gescheludert, und ein armdicker, unter hohem Druck stehender Strahl ergießt sich aus der zerbrechenden Felswand. Als erster wird der Zwerg von der öligen Flüssigkeit zu Boden gerissen. Da er direkt vor der Wand stand, wird er geradezu getränkt. Doch die Felswand, inzwischen von Dutzenden zusehends breiter werdenden Rissen durchzogen, gibt weiter nach, und der Strom des dunklen Öls wird immer breiter

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

und stärker. Im Nu verwandelt sich der steinige, abschüssige Boden in eine glitschige Rutschbahn, und keiner der Abenteurer kann sich schnell genug aus der Gefahrenzone bringen. Wer nicht von dem starken Strahl umgerissen wurde, rutscht gnadenlos in der Schmiere aus, und schon bald sind alle durchtränkt von der stinkenden, dunklen Flüssigkeit. Selbst die Fee, die sich durch einen Flug versuchte in Sicherheit zu bringen, stürzt hilflos mit ölverklebten Flügeln zurück. Der abschüssige Pfad tut sein übriges zu der prekären Situation: alle Steine und Kanten sind inzwischen mit dem Öl bedeckt, und geben den Fingern und Füßen keinen sicheren Halt, so dass die Gefährten über kurz oder lang ins Rutschen kommen werden.

Als wäre das nicht genug, erklingt über den hilflos strampelnden ein markerschütternder Schrei, und ein mannsgroßes, vogelähnliches Wesen mit dem Kopf und der Brust einer häßlichen Frau erscheint in der Luft und stößt weiterhin zornige Schreie aus, die aus nicht allzuweiter Ferne vielstimmig beantwortet werden. Und zu all dem Übel deutet ein tiefes, drohendes Grollen ein weiteres Unglück an, als der ganze Berghang erzittert und mehrer kleine Steine aus der Höhe hinabfallen und in den öligen Sturzbach platschen.

Die Riesin versucht dem Öl auszuweichen, aber es gelingt ihr nicht, sie rutscht nur noch und läßt sich schließlich auf die Knie fallen. Da an einen weiteren Aufstieg nicht zu denken ist und ihre Kleidung sowieso Ölverschmiert glänzt beschließt sie den Weg wieder hinunter zu rutschen. Das geht auch erstaunlich gut und völlig ölig, etwas verschrammt landet sie unten am Strand. Des Sand dort bremst die Rutschpartie und gibt die Möglichkeit aufzustehen und sich nach den anderen umzusehen.

*"Na ja,"* denkt der Streuner, *"daß wir in 'flüssigem Gold' baden, ist trotzdem nicht gerade erheiternd... Und jetzt auch noch Harpyien ! Das kann ja heiter werden !"*

*"Vorsicht ... !"* ruft der Streuner noch, als er unter gurgeln von dem Strom in den nahegelegenen Fluß gerissen wird...

In der Ferne seufzt eine Gestalt : *"Nicht schon wieder...."*

Irgendwo weiter unten taucht auch der Dunkelelf prustend wieder aus dem Fluß auf und beginnt, sich langsam an einer Weide aus dem Wasser zu ziehen: *"Zwerge! Ha! Ich hasse diese kleinen Mistkerle. Ich hatte heute schon ein Bad... \*blubber\* ...das hätte völlig genügt... \* Weil die aber auch nie genug kriegen können!!!"* Klatschnaß schüttelt er sich am Ufer und macht sich wieder an den Aufstieg, die ölige Substanz dabei sorgfältig vermeidend. Stirnrunzelt betrachtet er daraufhin die Harpyien, welche aufgeregt schnatternd auf der Anhöhe herumflattern. Offenbar sind auch sie mit der Situation überfordert. Mit einem finsternen Grinsen überlegt der Drow, ob Harpyien wohl Zwergenfleisch mögen, während er sich ihnen langsam mit aktiviertem magischen Schild nähert.

Die Riesin ist inzwischen im Fluß untergetaucht um das Öl abzuwaschen. *"Wenn sich alle der Gefährten im Fluß in Sicherheit bringen würden, könnte man das Öl vielleicht anzünden und so die Harpyen vertreiben überlegt sie."*

Buad, den das ausbrechende Öl am schlimmsten erwischt hat, ist der Einzige, der noch am Unglücksort ist. Er hatte gesehen, wie die anderen in der Ölschicht hinabgerutscht und im Wasser gelandet waren. Selbst sein getreuer Trabant landete im Fluß. Verzweifelt versuchte er nun, sich auf dem glitschigen Felsgestein festzuklammern. Immer wieder rutschte er ab, doch bisher war es ihm immer wieder gelungen, sich zurückzuziehen oder im letzten Moment einen Vorsprung zu ergreifen, der vorübergehend halt bot. Inzwischen flattern über dem Zwerg mehrere Harpyien und beobachten interessiert den Kampf des zwerge gegen die ihn unerbittlich nach unten ziehende Gravitation. Schliesslich scheint es einer von ihnen zu bunt zu werden; im Sturzflug stürzt sie kreischend herab, und ihre messerscharfen, großen Klauen packen den Zwerg und heben ihn mühelos hoch. Nur der exzellenten Zwergenrüstung ist es zu verdanken, dass Buad von den Klauen nicht ernsthaft verletzt wird.

Mit den Flügeln schlagend gewinnt die Harpyie langsam an Höhe, hat jedoch nicht mit dem Widerstand des Zwergs gerechnet, der mit aller Kraft zappelt und schreit, als würde es ihm an den Bart gehen. Die einzelne Harpyie umkreisend, schauen die anderen Vogelfrauen interessiert dem Kampf zu, und der Schwarm aus krakelendem Zwerg und kreischenden Harpyien entfernt sich immer mehr von den anderen.

Kurz oberhalb des Hohlweges mit der verzauberten Felswand befindet sich ein kleiner, von schroffen Felsen

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

umgebener Bergsee, dessen Wasser den Fluß speist, in den die anderen gerutscht sind. Über dem See entbrennt des Ringen zwischen Harpyien und Zwerg zu neuer Heftigkeit, und tatsächlich gelingt es dem kleinen Mistkerl, sich aus den Klauen zu befreien. Erst im letzten Augenblick wird er gewahr, worüber er sich befindet, und nun hält er seinerseits die Vogelbeine der Harpyie fest umklammert, um nicht in den See zu fallen. Doch die anderen Vogelfrauen schreiten ein, und lange kann sich der Zwerg nicht halten. Die Felswände verstärken sein entsetztes Heulen, als ihm die Vogelklauen entgleiten und er in die Tiefe stürzt, dem Wasser entgegen. Dann bricht auch das Heulen abrupt mit einem lauten Platschen ab.

In der Zwischenzeit nähert sich von einer anderen Seite her eine Gruppe Zyklopen – Männer und Frauen – die Putzkolonne.

Sobald sie das Petra Oleum sehen, beginnen sie, alles aufzuwischen, wobei man sehen kann, daß bei Berührung mit den Lappen sich das Oleum in zwei neue Bestandteile auflöst, wobei das eine sofort verdampft, und das andere den im See schwimmenden Einzellern zum Fraß vorgeworfen wird, die sofort beginnen, es zu verzehren (hin und wieder ist das Echo eines kollektiven Rüplers zu hören).

Da der verdampfende Teil in allen Regenbogenfarben schillert, vermutet Alrik, daß es magisch sein muß. Als die ersten Zyklopen ihn erreichen, und ihn ganz mechanisch abzurubbeln beginnen (die anderen verschmutzten Gruppenteilnehmer sind als nächste dran), fragt er sie: *"Wer seid ihr? Woher kommt ihr?"*

Erst da werden sie gewahr, daß sie eine Person säubern. Die nächststehende Zyklopenfrau antwortet: *"Tja, wir sind. Die Putzkolonne. Der Gott Aeropag hat und hierher gewiesen, um in Zukunft solchen Umweltzerstörungen Einhalt zu gebieten. Er war es auch, der uns mit diesen wunderbaren Putzmitteln ausgestattet hat."*

*"Aha,"* sagt daraufhin der Streuner, und wundert sich, daß er schon wieder sauber ist. *"Na dann viel Glück. Und...äh... passt bei den anderen aus meiner Gruppe auf. Ich weiß nicht, ob die es mögen, auf diese Art und Weise gesäubert zu werden."*

Nur die ehemalige Troll-Nymphe steht in einer ebenfalls buntschillernden (Seifen-?) Blase, völlig sauber und unbefleckt.

Mit einem beherzten Satz weicht der ja bereits saubere Dunkelelf der Putzkolonne aus und wundert sich über die seltsame Gruppe. Gerade als er nach dem Weg zu einem bestimmten Zyklopen fragen will, ertönt über den Riesen das mörderische Kreischen der Harpyien. Niemand kann genau sagen, wieso es auf einmal so viel sind, und ohnehin bleibe dazu keine Zeit, weil die Harpyien sich mit Riesenrad auf die Zyklopen stürzen. Eine grauenvolle Schlacht hebt an, als sich die Putzkolonne heftig zur Wehr setzt. An den kleineren Wanderern haben die Harpyien offenbar kein Interesse mehr... Der Dunkelelf dagegen läuft den Pfad weiter in Richtung des Bergsees, der den Zwerg verschlungen hat und gibt den anderen Handzeichen, es ihm gleich zu tun. Vorsicht war schon immer der bessere Teil der Tapferkeit...

Alix die sich im Fluß gereinigt hatte, bewundert begeistert die Kolonne der Zyklopen. Der Angriff der Harpyien schockiert sie dann allerdings etwas. Sie bemerkt den winkenden Dunkelelf und läuft den Pfad hinauf, dem Elf hinterher. Glücklicherweise bemerken die Kämpfer die vorbeilaufende Riesin nicht.

*"Glück!"* macht der Zwerg und versucht verzweifelt, durch strampeln und wildem Rudern mit Armen und Beinen den Kopf über Wasser zu kriegen.

Inzwischen ist der ergrimmt Dunkelelf am See angekommen. Befriedigt schaut er einige Augenblicke zu, wie die Ursache der letzten Unannehmlichkeiten verzweifelt um sein Leben planscht. Schon wesentlich milder gestimmt, aber immer noch nicht gänzlich besänftigt, beschließt er, daß so ein unpersönliches Ertrinken eine lange, aufopfernde Folter einfach nicht ersetzen kann und der Zwerg damit viel zu gut weg käme. Rasch streckt er eine Hand aus und murmelt ein paar theatralische Worte. Das Wasser braust ein wenig, sonst passiert aber nichts. *"Verdammt..."* murmelt der Drow und streckt beide Hände aus, *"probieren wir was anderes..."* Ein paar Gebärden und Gesten später reißt er sie wieder hoch und ein quiekender Zwerg saust durch die Luft und landet hart auf dem felsigen Boden. Die angeborenen Levitationsfähigkeiten der Dunkelelfen funktionieren zwar nur rudimentär, aber sind oft ganz nützlich.

*"So..."* grummelt der Dunkelelf und stapft finster dreinschauend auf den Zwerg zu... *"ich glaube, wir sollten"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*uns mal um deine übertriebene Goldgier kümmern..."*

Alix die vom schnellen Aufstieg noch etwas ausser Atmen ist, bemerkt, dass der Zwerg ausser Gefahr ist und beschließt sich erst mal etwas auszuruhen. Sie setzt sich auf einen kleinen Felsen und bewundert den Anblick den der See bietet. Das Wasser ist klar und man kann den Grund sehen. Von den umliegenden Bergen fließen kleine Bäche in den See. Alles wirkt ruhig und friedlich, von den Harpyen ist nichts zu sehen nur aus der Ferne hört man noch vereinzelte Kampfgeräusche.

*"Hrgl!"* macht Buad und begrüßt den herankommenden Dunkelelfen mit einem Wasserschwall aus dem Mund. Und noch *"Hrkst!" "Grgll!"*, dabei immer wieder Wasser spuckend.

Als alles Wasser ausgespuckt zu sein scheint, blickt er finster zum Elfen und noch finsterer zur Riesin.

*"Was hat euch solange aufgehalten?"* will er wissen. *"Ihr könnt von Glück sagen!"* schnaubt er, ohne eine Antwort abzuwarten. *"Wenn die Flasche mit dem Tee ausgelaufen wäre oder ich zuvor welchen getrunken hätte – ich will lieber nicht darüber nachdenken, was aus dem See hätte werden können..."*

*"Und ich will lieber nicht darüber nachdenken, was mit dir passiert, wenn wir weiter so nette Überraschungen wie deinen Blackout vorhin haben. Kein Goldaubbau mehr, solange ich nicht sage, daß es gefahrlos ist, verstanden? Da kannst du noch soviel Tee spucken oder Petra Oleum schlucken, es ist mir völlig egal, wie du das überlebst, aber das nächste Mal..."* Den Rest des Satzes läßt der Drow offen, stattdessen levitiert er den Zwerg wieder ins Wasser, näher am Ufer diesmal, so daß er mit etwas Zappeln wieder Boden unter den Füßen kriegen müßte...

*"So, falls du da allein rauskommst, denk mal drüber nach..."*

*"Und du hilfst gefälligst dem Zwerg wieder aus dem Wasser zu kommen!"* flüstert die Fee giftig in des Dunkelelfens Ohr, an dem sie auch zieht. *"Ansonsten reiße ich es dir ab."*

*"Äh, das wird nicht nötig sein!"* grinst der Drow und zeigt auf den Zwerg. *"Er ist ja schon fast wieder am Ufer. Oh, äh, und er scheint auch viel motivierter zu sein..."*

Tatsächlich stürmt der Zwerg, kaum dass er wieder festen Boden unter den Füßen hat, auf seinen Lebensretter zu. seine Motivation muss wirklich enorm sein, denn er vergißt prompt das Bremsen und prallt, den Kopf voran mit weit vorgeneigtem Oberkörper, gegen die Knie des Dunkelelfen. Zumindest hätte er das wohl vorgehabt, wenn eben jener nicht mit der typisch elfischen Gewandtheit mit einer elgenaten Drehung dem anstürmenden Buad ausgewichen wäre. Statt des Elfen fegt der ungebremste Zwerg nun die sich an der schönen Landschaft erfreuende, in unmittelbarer Nähe sitzende Riesin von ihrem Sitzplatz hinein in das eiskalte Wasser des Sees...

*"Huh, das war knapp..."* murmelt der Dunkelelf und beobachtet die im Wasser sitzenden Alix und Buad. Von hier sieht es aus, als würde Alix Buad eine mit ihrem Backblech auf den Helm geben, aber wer kann das auf die Distanz schon so genau sagen. Der Drow kratzt sich am Kopf und wendet sich an die kleine Fee neben ihm: *"Also für seine Rasse hat dieser Zwerg eine erstaunliche Affinität zu Wasser... wir müssen den anderen mal klarmachen, daß wir heute genug gebadet haben. Außerdem hat der Kampflärm aufgehört. Wenn wir nicht wieder einer Horde schlecht gelaunter ...äh wasauchimmer begegnen wollen, sollten wir langsam weitergehen."*

Alrik kratzt sich am Kopf. *"Hoffen wir nur, daß er von dem vielen Wasser keine psychischen Schäden davonträgt. Eine Paranoia vor Wasser wäre bei ihm ja inzwischen fast normal..."*

Alix betrachtet den Zwerg missbilligend. *"Könnt ihr Euch nicht mal so bewegen, dass nicht irgendwer oder irgendwas in Mitleidenschaft gezogen wird? Ich habe heute bereits im Fluß gebadet!"* Sie schüttelt ihre Keule und betrachtet sie genauer und hängt sie mit einem: *"Ich hoffe mal sie ist Wasserdicht"* wieder an den Gürtel. Alix steigt aus dem Wasser, zieht ihre Lederjacke aus, um sie zum Trocknen über ihren Rucksack zu legen und schüttet das Wasser aus ihren Stiefeln. Glücklicherweise hatte sie den Rucksack neben dem Stein abgestellt, so dass er trocken geblieben ist und glücklicherweise scheint die Sonne und es ist ziemlich warm so

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

dass die Sachen wahrscheinlich schnell trockenen. *"Vielleicht solltet ihr Euer Blech auch mal ablegen und in die Sonne stellen, sonst rostet es! Ausserdem beantrage ich eine kurze Pause!"*

Die Riesin versucht mit einem Handtuch sich und ihre Sachen trockner zu reiben. Sie ersetzt ihre Stiefel durch ein paar Sandalen aus dem Rucksack und hängt die Stiefel mit der Öffnung nach unten am Rucksack auf. *"So von mir aus kann es weitergehen, meine Sachen werden auch beim Laufen trocken."*

Während sich der Zwerg erneut aus dem Wasser gerappelt hat, sprudelt er wortreiche Entschuldigungen zu der Riesin hin. Dabei wirft er allerdings immer wieder Blicke auf den Dunkelelfen, und es deutlich zu erkennen, dass er es überaus bedauert, diesen nicht erwischt zu haben. Zwergen sagt man zwar ein sehr gutes Gedächtnis nach. Doch mitunter haben sie eine eigentümliche Prioritätenverteilung. Die Rettung des eigenen Lebens durch einen anderen kann da schonmal schnell unbedeutend gegenüber anderen, wirklichen Kleinigkeiten werden.

Nach kurzem jedoch ist auch Buad wieder soweit, die Wanderung fortzusetzen.

Gerade noch rechtzeitig setzen sich die Abenteurer wieder in Bewegung. Hinter ihnen ertönt das gewaltige Stapfen der Schritte der siegreichen Zyklopen, die triumphierend ihre Wischlappen und Schrubber schwenken.

Die siegreichen Zyklopen haben ihre Schlacht gegen die Harpyien und gegen den "Dreck" erfolgreich beendet, und ziehen nun nach Hause.

Nach einigen Minuten Gewaltmarsch zeigt der Dunkelelf dann auf eine Höhle, die der des ersten Zyklopen bis aufs Haar gleicht. Nun, vor dem Einsturz zumindest. *"Das da könnte es doch sein, oder? Na dann, frisch ans Werk!"* Mit diesen Worten schiebt der Drow die Fee nach vorn...

*"Jaja nun hetz mich nicht so"* meckert die Fee *"erstmal muss ich noch meine Flöte rausholen, will schließlich nicht als Häppchen enden."* Sie holt also ihre Flöte hervor und fängt an zu spielen. Dann geht sie langsam in die dunkle Höhle hinein.

Kerzenlich umfängt sie. Und schwacher Feuerschein...

Zwischen den tanzenden Schatten einiger Satyrn und Dryaden ist der riesige Schatten des Zyklopen zu erkennen.

Die Schatten tanzen an den Wänden der Höhle herum – undeutlich, verzerrt – aber sie zeigen eines: Daß hier eine große Party um ein Feuer tanzt, die Satyrn, Dryaden und ein Zyklop inbegriffen...

Ein eigentümlich süßlicher, nicht unangenehmer Geruch liegt in der Luft.

*"Was für schöne Musik!"* dröhnt die Stimme des Zyklopen. Zu den Seiten erklingt albernes Gekicher, und dort, wo es zu dunkel ist, um Einzelheiten auszumachen, ist das Ächzen und Stöhnen mehrerer vom Liebesrausch betörten Satyre zu hören.

*"Komm herein, schöne Fremde! Habe Spaß mit uns!"*

Mit diesen Worten tritt der Zyklop aus den Schatten seiner Höhle hervor. Er ist um die Schultern zwar schlanker als sein Vetter, jedoch hat auch er – wie alle Zyklopen – den athletischen und überaus muskulösen Körperbau der alten Götter. Im flackernden Schein der Fackeln ist sein trübe glänzendes, blutgeädertes Auge deutlich zu erkennen.

Von der Umgebung der Höhle eingeschüchtert geht die Fee langsamen Schrittes rückwärts wieder aus der Höhle. *"Da setze ich kein Fuß mehr hinein"* meint sie zu den anderen.

Enttäuscht murmeln die Satyre und Dryaden, soweit sie das Erscheinen der Fee überhaupt mitbekommen hatten.

*"Bleib doch hier, kleine Fee!"* ruft der Zyklop, und tatsächlich, er torkelt ihr hinterher. Ein lauer Windstoß weht aus dem Höhleneingang und trägt das angenehme, süßliche Aroma heraus.

Und dann fühlen sich die Gefährten von zahlreichen, weichen Händen gestreichelt und liebkost. Stimmen raunen an ihren Ohren, teils verführerisch, teils lüstern klingend. Die Luft, inzwischen gesättigt von dem betäubenden Duft, ist erfüllt von einem Wispern und Kichern, doch wo immer sich einer der Abenteurer

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

hinwendet – niemand ist zu sehen.

Buad, dem betörend sanfte Stimmen Nettigkeiten in die Ohren raunen, wie er sie nie zuvor vernommen hat, und ihm alle sündigen Freuden und dunkle Lust verheißen, spürt den heißen, erregenden Atem in seinem Nacken und fühlt, wie unsichtbare, zarte und feingliedrige Hände seinen Bart sanft zerzausen. Allerdings fehlt im Raunen das Wort Gold, so dass die beabsichtigte Wirkung verfehlt wird. Daher versucht er verzweifelt, die Hände zu ergreifen – doch nichts als Luft bekommt er zu fassen, obwohl die Hände überall und unablässig über seinen kettenhemdbewehrten Körper streichen. Sein Nacken und Teile seines Gesichtes werden bedeckt von wilden und fordernden Bissen, die nicht verletzen, sondern erregen sollen. Wie ein Kreisel dreht sich der Zwerg inzwischen um seine eigene Achse, versucht verzweifelt, den Berührungen und dem Wispern, zu entkommen oder wenigstens eines der Geschöpfe, die für all das verantwortlich sind, zu ergreifen oder zu erblicken. Aus den Augenwinkeln wird er gewahr, dass auch alle anderen in ähnlichen Nöten sind. Einzig die Nymphe und der Trabant scheinen nicht betroffen zu sein.

Alix verzieht das Gesicht. Der Duft behagt ihr gar nicht. Irgendwie sollte mal einer für Durchzug sorgen in der Höhle und die Wäsche waschen. Zwei Satyre versuchen sie auf die Wiese herunterzuziehen. Da sie aber einige Kampftricks beherrscht, gelingt es ihr beide zu Fall zu bringen. Sie landen verwirrt auf der Wiese und trösten sich miteinander.

Sie nimmt eine Flasche mit Thymianöl, dass sie gegen Erkältungserscheinungen eingepackt hatte aus dem Rucksack. Davon tropft sie sich einige Tropfen auf die Hand und verteilt sie im Gesicht um einen scharfen Gegengeruch zu erreichen. Dann betritt sie entschlossen die Höhle und sieht sich um.

Arme greifen nach ihr, um sie in Ihr wildes Spiel einzubeziehen. Liebevoll streift sie sie ab und legt sie auf einen anderen in der Nähe befindlichen Körper. Was die Arme nicht zu stören scheint. Auf der rechten Seite der Höhle steht eine Tafel, reich gedeckt mit Früchten und Brot. Ohne dass es die herumliegenden Gestalten bemerken, greift sie sich einige Scheibe Toast und steckt sie in die Tasche. *"Hoffen wir, dass es die richtige Höhle und der richtige Toast ist"* denkt sie dabei.

Dann macht sie sich auf die gleiche Weise auf den Rückweg, vorsichtig und liebevoll die Gestalten umgehend, scheinbar in das gleiche Spiel vertieft. Alix verläßt die Höhle und geht einige Schritte weiter weg um tief durchzuatmen und ihre Lunge von dem Geruch zu befreien.

Der Dunkelelf taucht urplötzlich aus einer dunklen Ecke wieder auf und scheint ziemlich enttäuscht zu sein, wobei man in dem Gegrummel mit etwas gutem Willen ein *"Mist! Nicht eine einzige Jungfrau hier..."* heraushören könnte. Damit haben sämtliche Annäherungsversuche ihren Reiz verloren und werden fortan eisern ignoriert. Geistesgegenwärtig greift auch er sich etwas Toast vom Tisch und fragt den Zyklopen todesmutig, wieviel davon man eigentlich bräuchte, um ein multidimensionales Tor zu öffnen.

*"Zwei"*, erwidert dieser verträumt und beobachtet fasziniert den wilden Liebesreigen zwischen einem Satyr und einer Dryade, die lustvoll ihre ineinander verknoteten Körper in wahrhaft akrobatische und schier unglaubliche Stellungen manövrieren.

*"Eine unten, eine oben, und dazwischen eine gute Scheibe Käse."* fährt der Zyklop fort und kann sich an der Ekstase der lüsternen Sagengestalten nicht sattsehen. Dann hebt er ein längliches Rohr undefinierbarer Zusammensetzung zu seinen Lippen, saugt kräftig an ihm, worauf das vordere Ende stark aufglüht, schließt genießerisch sein Auge und stößt, zusammen mit einer überaus aromatisch duftenden Rauchwolke, einen glücklichen Seufzer aus.

*"Halt ein ganz normales Käsetoast."* sinniert er weiter. *"Die obere Toastscheibe kann man auch weglassen, aber es isst sich besser, wenn man es richtig packen kann, ohne sich die Hände am Käse vollzuschmieren. Man beißt ein Stück von ab und tritt vor das Portal, und dann öffnet es sich..."*

*"Interessant! Ich dachte immer, Käsetoast bräuchte man nur zur Neutralisierung gewisser ungesunder Teesorten..."* meint der Dunkelelf, *"Muß es irgendein besonderer Käse sein?"*

*"Schafskäse, Kuhkäse... ganz egal..."* kichert der Zyklop und hüllt den Dunkelelfen von oben herab in eine Rauchwolke ein. *"Hey! Habt ihr das gesehen! Ich wusste gar nicht, dass man das SO machen kann!"* unterbricht er verblüfft und starrt auf Satyr und Dryade.

*"Tomaten!"* fährt er dann fort und lächelt glücklich. *"Tomaten muss man weglassen! Sonst gibt's Ärger..."*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Inzwischen sind hinter dem Dunkelelf einige unersättliche Dryaden aufgetaucht, die ihn nun zärtlich, aber bestimmt packen und Anstalten machen, ihn zu Boden zu ziehen.

*"Ebenso Pfefferoni..."* kommentiert der Zyklop das Geschehen. *"Obwohl Käsetoast damit wirklich gut schmeckt..."*

Der Dunkelelf, welcher aufmerksam zugehört hat, konzentriert sich kurz und nickt nun: *"Käse, egal welcher, zum Beispiel der da \*grapsch\*, keine Tomaten und keine Pfefferschoten..."* Während er sich die Taschen mit Käse und Toast vollstopft, registriert er befriedigt, daß die aufdringlichen Dryaden wegen der eilig heraufbeschworenen Aura der Kälte einigen Abstand genommen haben und ihn verwundert ansehen. Hm, überlegt er, so eine Dryade als Haustier? Aber dann fällt ihm wieder das zeitliche Problem der Unternehmung ein und er nimmt davon Abstand. Außerdem schien auch die Ex-Trollin leichte Unmutsanzeichen von Eifersucht zu zeigen, die jetzt aber verschwunden sind.

Der Drow nickt den anderen zu, wirft noch einen Blick auf den glücklich erzählenden Zyklopen und verläßt die Höhle.

Als sich die Gefährten von der Höhle wieder entfernen, hören auch recht schnell die Berührungen der Unsichtbaren und deren lüsternes Wispern auf. Die Nymphe Yaskinde schließt sofort zu dem Dunkelelfen auf und hakt sich in seinem rechten Unterarm ein, und im Gegensatz zu den liebreizenden Dryaden fühlt sie sich in keiner Weise von dem Hauch der Eiseskälte beeinträchtigt, die den Elben noch immer umweht. Im Laufen hebt sie den Mund zu seinem Ohr, und für die anderen kaum zu hören flüstert sie:

*"Ich bin noch Jungfrau..."*

Von all dem hat der Zwerg nichts mitbekommen. Den von schlanken Fingern zerzausten Bart glattstreichend macht er nachdenklich *"Äh..."* und denkt mit einem Hauch von Wehmut an einige besonders liebreizende Schmeicheleien zurück.

*"...und wo war jetzt das Portal gleich nochmal?"*

Der Dunkelelf, dem noch immer der Unterkiefer auf der Brust hängt, fängt sich langsam wieder aus der abrupt eingetretenen totenähnlichen Schockstarre. Verwirrt blickt er abwechselnd die Nymphe und den Zwerg an:

*"Wie? Was? Welches Portal?"*

*"Der Höhleneingang ist doch eingestürzt. Wir müssen wohl wieder zurück und den Zyklopen fragen, ob er uns hilft."* Dann denkt die Fee kurz nach *"Wenn ichs mir aber recht überlege, sollten wir das Problem lieber anders lösen. Vielleicht hilft uns ja die Putzkolonne?"*

Der Streuner, der die Szenerie in der Höhle aus einem Schatten heraus beobachtet hatte, murmelt etwas von *"...das ist ja fast wie auf Burg Anthrax !..."*, während er den anderen folgt.

*"Stimmt!"* bemerkt Alix, *"was nützt uns ein Portalschlüssel, wenn wir nicht wissen wo das Portal ist! Wir müssen also zurück. Da die Putzkolonne die HARpyen besiegt hat und der Weg gesäubert ist, sollten wir ja nicht allzulange brauchen. Auf denn!"* Sie nimmt den Rucksack und setzt sich in Bewegung.

*"Aber... dazu müssten wir uns durch tausende Tonnen Gestein durchbuddeln!"* gibt der Zwerg zu bedenken. Er erinnert sich einer dunklen, wollüstigen Dryadenstimme, in deren schmeichelndem und verführerischem Geflüster das Wort 'goldig' aufgetaucht war, und ein wohliger Schauer läuft ihm über den kettenhemdbewehrten Rücken. Nach kurzem Nachdenken fährt er fort:

*"Vielleicht sollten wir einfach zurück zu diesem Zyklopenkoch gehen und ihn fragen! So bereitwillig, wie er Marian das Geheimnis des Schlüssels verraten hat, wird er uns sicher nicht mit unserer Frage abweisen! Und außerdem..."*

Der Zwerg läßt unausgesprochen, was 'außerdem' wäre, doch sein etwas wehmütiger Blick spricht eine deutliche Sprache...

*"Papperlapapp!"* entgegnet der Dunkelelf, wohl wissend daß sich die einzige Jungfrau der Party in seiner Obhut befindet.



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Darin finden wir jetzt nicht neues mehr. Wir gehen einfach zu der Putzkolonne und lassen uns den verschütteten Eingang freilegen, schließlich sind die für Aufräumarbeiten da..."*

Der Zwerg wirft einen Blick zurück auf die Höhle des Zyklopenkochs und streicht sich über den Bart. Dann seufzt er, wendet sich um und stapft den Pfad zurück, den sie gekommen waren. Schon bald erklingt aus der Ferne das Stapfen und Gröhlen der zyklopischen Putzkolonne, die trotz ihrer gewaltigen Beine nicht besonders schnell vorangekommen sind. Vermutlich haben sie es nicht allzu eilig.

Alix schreitet mit großen Schritten den Pfad hinab. *"Hinunterlaufen geht irgendwie immer leichter als hinauf"* denkt sie bei sich.

Als die Gruppe sich der Putzkolonne nähert, läuft sie zu einem der Zyklopen und spricht ihn an. *"Hallo werter Herr. Ihr scheint hier für Ordnung zu sorgen. Wir wollten Euch nur informieren, dass wir vor einigen Stunden eine Art Erdbeben bemerkt haben, dass die Höhle des Zyklopen am Fuße des Berges verschüttet hat. Da wir zu schwach sind ihm zu helfen, haben wir beschlossen Hilfe zu holen. Könntet ihr dort mal vorbeischauen?"*

Die Heiterkeit der Zyklopen, die auf ihrem Weg derbe Zoten gerissen hatten, ist mit einem Schlage verfliegen. *"Die Höhle am Fusse des Berges? Meint ihr Polyphem, unseren Vetter?"* fragen sie durcheinander.

*"Dieser Unglücksrabe!"* ruft ein bereits etwas älterer Zyklop, *"Er hat es aber auch wirklich nicht einfach! Erst dieser götterverfluchte Edossys, der ihm sein Auge austach, und jetzt ist der Ärmste verschüttet! Schnell, lasst uns Schaufeln und Hacken holen und ihn freigraben!"*

Mit diesen Worten setzen sich die Zyklopen in Bewegung. Die Erde dröhnt, als sie den Pfad hinabrennen, und obwohl die Gefährten selbst sehr schnell laufen, sind die Zyklopen binnen kurzem ihren Blicken entschwunden, und nur eine träge und recht verdutzt in der Luft hängende Staubwolke markiert ihren Weg.

Die Fee setzt sich in die Wiese und meint *"Machen wir es uns doch solange hier gemütlich, bis sie fertig sind. Hat jemand ein Picknickkorb dabei?"*

*"Vielleicht ist ja von dem dunkelelfischen Grillfest noch ein Rest übrig. Oder willst Du gar einen Apfel?"* Mit den Worten zieht die Elfe einen riesigen Apfel aus einem kleinen Beutel. Das Seltsame dabei ist, daß der Beutel wirklich kleiner als der Apfel ist.

Der Dunkeelf macht es sich im Gras bequem und zuckt mit den Schultern: *"Ich hätte zwar noch Toast anzubieten, aber ich denke, den brauchen wir noch..."*

*"Habt ihr denn nicht mal Marschverplegung eingepackt?"* fragt Alix und holt aus Ihrem Rucksack Brot hervor und einige Möhren. *"Naja, langsam sollte ich meinen Ruckack auch wieder mal mit frischen Sachen auffüllen. Das Brot fängt an hart zu werden und die Möhren werden immer schrumpfliger! Aber wenn ihr was wollt."*

Die Nymphe lässt sich nahe bei dem Dunkelelfen nieder und schmiegt sich regelrecht an ihn. Obwohl es offensichtlich ist, dass sie sich in dieser Welt alles andere als wohlfühlt, hängt sie doch mit ihren Blicken an den Lippen des Elfen und scheint sich in seiner Nähe geborgen und sicher zu fühlen.

Buad schaut sich das beginnende "Gelage" eine Weile an, murmelt dann etwas von *"fauler Bande"* und stiehlt sich seitlich davon. Ein ganzes Stück wegabwärts, jedoch noch in Sichtweite der anderen, beginnt er in einer Geröllhalde herumzuwühlen. Immer weider nimmt er Gesteinsbrocken in die Hände, betrachtet sie aufmerksam, zerschlägt einige von ihnen mit seiner Axt, schüttelt den Kopf und wirft sie wieder zurück auf die Halde. Nur ein Mal scheint er überrascht aufzurufen, doch der Wind trägt den Laut fort, so dass ihn die Gefährten nicht vernehmen können. Es ist aber zu erkennen, dass der Zwerg aufgeregt hantiert und schließlich einen Gegenstand in seiner Tasche verschwinden lässt.

So vergeht eine ganze Weile, bis erneut das Stampfen der gewaltigen Zyklopenfüße zu hören ist.

Der Dunkeelf verschwindet daraufhin vorsichtshalber und die an ihn geschmiegte Nympfe wegen des

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Körperkontakts gleich mit...

Alix blickt den Zyklopen gespannt entgegen. *"Ob es ihnen gelungen ist, die Höhle freizugraben?"* denkt sie bei sich.

Die Nymphe, selbst eine mächtige Zauberkundige, erscheint Augenblicke später wieder. Sie lächelt und murmelt etwas von *"Habe Geduld, noch ist es nicht so weit..."*

Inzwischen sind die Zyklopen herangestapft. Sie sind staubbesudelt und sichtlich erschöpft. Einer der mächtigen Riesen stützt sich schwer auf die Schultern zweier anderer. Er zieht eines seiner Beine nach und sein angeschwollenes Auge ist blutunterlaufen. Auf seinem nackten Brustkorb lassen sich einzelne rote Flecken erkennen, und unter seiner Nase klebt dunkles, verkrustetes Blut.

*"Polyphem ist wieder frei!"* rufen die Zyklopen schon von weitem. *"Aber er hat ziemlich schlechte Laune... Er schien nicht sehr begeistert davon zu sein, dass wir ihn von oben her, durch das Höhlendach hindurch freigeschaufelt haben..."*

Der Streuner geht den Zyklopen direkt entgegen und begrüßt sie. *"Schön, daß ihr wieder da seid. Und daß ihr alle (weitgehend) gesund geblieben seid. Die meisten von uns haben sich schon Sorgen gemacht. Leider habe ich keinen Heiltrank oder ähnliches, mit dem ich helfen könnte."*

*"Hey!"* wispert eine Stimme aus dem Nichts dem Streuner zu: *"Frag sie nach dem Portal!"*

Buad, der noch immer im Geröll herumstöbert, hat die Rufe der Zyklopen gehört. Mit einem Seufzer erhebt er sich, winkt der Putzkolonne kurz einen Dank zu und macht sich auf den Weg zu der wieder freigelegten Höhle.

Neugierig läuft Alix dem Streuner nach. Jetzt kann sie endlich mal die Putztruppe aus nächster Nähe betrachten. Ihr fällt ein, dass sie noch einen Heiltrank im Rucksack hat. Sie nimmt ihn heraus und bietet den Trank den Zyklopen an. *"Hier ich habe einen Heiltrank, wenn ich Euch damit irgendwie helfen kann. Wie geht es Eurem Vetter, dessen Höhle eingestürzt ist? Wir wollten ihn nämlich besuchen. Er wollte uns ein Portal zeigen. Kennt Ihr zufälligerweise das Portal in der Nähe seiner Höhle?"*

Alix schaut die Zyklopen fragend an.

Vorsichtig und äußerst behutsam nimmt einer der Zyklopen den Heiltrank entgegen und reicht im dem Verletzten. Dieser steckt kurzerhand die ganze Flasche in den Mund und zerbeißt sie, damit der Trank seine Wirkung entfalten kann. Dankbar nickt er der Riesin zu und hebt an zu sprechen:

*"Ich danke dir, gute Frau! Du hast das Herz auf dem rechten Fleck, will mir scheinen... Zu dumm, dass ich dir kaum helfen kann... Keiner von uns kennt den genauen Ort jenes verwunschenen Portals, doch es heißt, das es auf der von Sirenen bewohnten Nachbarinsel liegt, die von dem Strand unter Polyphems Höhle mit einem einfachen Schiff erreicht werden kann. Ihr tut gut daran, Polyphem darüber um Rat zu fragen. Er beschäftigt sich viel mit den Mysterien der Dimensionen und weiß darüber genaueres, auch, wie man das Portal aktivieren kann."*

*Doch seid gewarnt, gutes Weib! Die Sirenen sind tückisch und gefährlich, viel gefährlicher, als es ihre Schwestern, die widerlichen Harpyien, je sein könnten! Und seit jener griechische Held, der dem armen Polyphem soviel Unbill zugefügt hatte, an ihnen gefahrlos vorbeisegelte, heißt es, haben sich die Sirenen von den Göttern eine Stimme geben lassen, deren Ton durch kein irdisches Material aufgehalten werden kann! Ihr werdet in ihre Fänge geraten, ob ihr wollt oder nicht, und seid darum schon jetzt verloren, wenn ihr an eurem Vorhaben festhaltet. Nur eine Möglichkeit gibt es, die Sirenen zu überwältigen. Nicht Zauberei, nicht Waffengewalt helfen gegen sie, davor sind sie gefeit. Doch den Vorgelfrauen wurde einst geweissagt, dass sie im Wettstreit besiegt werden würden. Und daher sind sie gezwungen, eine jede Herausforderung anzunehmen. Ihr werdet besser singen müssen als sie, wenn ihr überleben wollt..."*

*"Oh, das dürfte schwer werden. Nun auf jeden Fall danke ich Euch für Euren Rat. Ich denke wir sollten Polyphem erst noch mal einen Besuch abstatten."* Die Riesin verneigt sich dankend vor den Zyklopen nimmt ihren Rucksack wieder auf den Rücken und schreitet den Pfad hinab.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der Dunkelelf, welcher die ganze Zeit grübelnd (und unsichtbar) hinterher gelaufen ist, stößt den Zwerg schließlich in die Seite. *"Ich habe eine Idee, wie wir diese Sirenen umgehen könnten. Wir könnten ihnen ein "Geschenk" vorausschicken. Sag mal, wie schnell kannst du ein paar Liter von deinem Tee brauen. Das haut doch sicher jede Sirene um...oder zumindest ihre Stimme..."*

*"Na ich weiß nicht"* bemerkt Alix, *"ist das nicht etwas unfair?"*

*"Sie sind ja auch nicht gerade fair, wenn sie die Stimme von den Göttern haben"* meint die Fee.

Buad schaut sich suchend nach dem Dunkelelfen um. *"Das ist nicht so einfach!"* brummt der Zwerg. *"Mal abgesehen davon, dass ich gar nicht alle nötigen Zutaten dabei habe, braucht ein guter Tee schon eine Weile, bis alle Reaktionen den Gleichgewichtszustand erreicht haben. Aber ich wäre durchaus in der Lage, einen Trank zu brauen, der ganz und gar stimmlos (wenigstens für eine gewisse Zeit) macht – und der nichts mit Tee zu tun hat."* Der Zwerg hält inne und grübelt einen Moment nach.

*"Allerdings habe ich erstmal ein ganz anders Problem. Der Putzzyklop mit der gebrochenen Nase sprach von der Nachbarinsel. Und zwischen zwei Inseln befindet sich bekanntlich eine Menge Wasser..."*

*"Ach das Wasser ist kein Problem, die Insel soll ja in der Nähe liegen, wir binden einfach ein paar Baumstämme aneinander. Oder fragen Polyphem, ob er ein kleines Schiff hat."* bemerkt Alix.

Buad will etwas erwidern, doch die Antwort bleibt ihm im Halse stecken und die Gefährten können erkennen, dass er bleich unter seinem Bart geworden ist. *"Lasst uns erstmal zu Polyphem gehen und ihn fragen. Schliesslich soll er es sein, der sich auskennt, und vielleicht ist das Portal ja doch auf dieser Insel hier..."* krächzt er schliesslich.

*"Ich bin für das Schiff...äh...Floß...was auch immer..."* läßt sich der Dunkelelf vernehmen, der langsam wieder Farbe annimmt.

Schauernd wendet sich Buad dem Weg zu, der zurück zu der Zyklophenöhle führt.

Ohne weitere Zwischenfälle erreichen die Gefährten schliesslich die Behausung. Der Berg ist um Vieles kleiner geworden, und etwas seitlich oben klafft ein gewaltiges Loch in der Decke, das ungefähr die Größe der Höhlendecke hat. Nach ein wenig Kraxelei stehen die Abenteurer erneut vor Polyphem, der bedrückt und sichtlich niedergeschlagen etliche Felsbrocken aus der ehemaligen Höhlendecke zur Seite räumt.

*"Ach, ihr seid's."* sagt er bekümmert, und allein an diesen wenigen Worten lässt sich die Resignation des Giganten erkennen.

*"Äh..."* macht der Zwerg, der von allen am besten mit der Kletterei zurechtgekommen und daher als erster unten angekommen ist. Er schaut sich in der ehemaligen, nun sonnendurchfluteten Höhle um und fühlt sich verpflichtet, etwas zu sagen. *"Nun, sieh es mal von der positiven Seite: du könntest auch unter einer Million Tonnen Gestein begraben liegen..."*

*"Ha!"* schnaubt der Zyklop, und für einen Augenblick flackert Ärger in ihm auf. *"Ich habe unter einer Million Tonnen Gestein gelegen, herzlichen Dank! – Meine schöne Höhle!"* jammert er dann, *"ich weiß gar nicht, wie das geschehen konnte! Hier hat es früher doch noch nie einen solchen Felssturz gegeben! Warum nur sind die Götter so sauer auf mich?!"*

*"Oh, hier sieht es ja schrecklich aus."* bemerkt Alix bedauernd *"können wir Dir irgendwie helfen?"* Die Riesin sieht sich um. Die Putzbrigade hat zwar die größten Brocken beseitigt, aber alle Gegenstände die vorher in der Höhle waren sind entweder zerbrochen oder von einer Staubschicht bedeckt. Der Suppenkessel liegt verbeult in einer Ecke, die Feuerstelle voller kleiner Steine. Das Bett des Zyklophen ist zwar noch ganz, weil es in einer Nische steht, aber voller Staub.

*"Ein Jammer!"*, nickt auch der Dunkelelf. *"Sag mal, von einem Direktweg zu dem Portal, welches du letzt angesprochen hast, hier in der Nähe weißt du nicht zufällig etwas?"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Mißmutig wirft der Zyklop einen Felsbrocken aus der deckenlosen Höhle. *"Ach ja, das Portal... Es befindet sich auf der Nachbarinsel, die von Sirenen – ach, das wißt ihr schon? Nun gut. Es gibt zwei Wege, das Portal zu erreichen. Der eine ist ganz einfach – über das Meer mit einem Boot. Der andere ist dagegen überaus gefährlich. Wenn ihr dem Pfad hinauf zum Pass folgt, den ihr schon zu meinem Vetter gegangen seid, dann zweigt in halber Höhe ein schmaler Pfad nach links ab. Wenn man von ihm nichts weiß, ist er praktisch kaum zu finden. Er wird bald zu einem engen Felsgrat, so daß ich ihn noch nie begehen konnte. Selbst für euch kleine Leute wird es eine halbsbrecherische Tour. Eine 100 Meter hohe Felswand im Rücken, eine steil abstürzende mehrer Hundert Meter hohe Felswand vor den Füßen, und dazwischen 20 bröcklige Zentimeter – man sollte schwindelfrei bei einer solchen Kletterei sein! Dieser Grat jedenfalls endet an einem Höhleneingang, der tief hinab ins Innere der Erde führt. Und dann wird es richtig gefährlich. Tief unten endet der Gang in einem weiten Labyrinth, das von wilden Minotauern bewohnt wird. Sie sind sehr aggressiv und kriegerisch, und obwohl ich viel größer als sie bin, würde selbst ich mich nicht mit ihnen anlegen. Falls ihr es jedoch durch ihr Labyrinth schaffen solltet, führt auf der anderen Seite ein Gang wieder aufwärts. Er kommt mitten auf der Nachbarinsel heraus. Von dort zum Portal ist es nicht weit, aber das Portal wird von Sirenen bewacht. Ich persönlich würde euch ein Boot empfehlen, aber der gefährliche Weg hätte den Vorteil, dass ihr für's erste unerkannt auf die Insel gelangen könntet und dort einige Vorbereitungen treffen könnt."*

*"Ein unterirdischer Gang!"* Der Zwerg bekommt allmählich wieder Farbe ins Gesicht und sieht praktisch Licht am Ende des Tunnels.

*"Mit den Minotauern werden wir schon irgendwie fertig, und einen Weg durch's Labyrinth finden wir bestimmt auch! Aber mit einem Boot über's Wasser fahren – das nenne ich gefährlich!"*

*"Also ich bin eindeutig dafür, mit dem Boot zu fahren!"* entgegnet die Elfe. *"Unterirdische Gänge in denen man den Himmel nicht sieht, und das noch verbunden mit diesen Ungeheuern... das muß nun wirklich nicht sein. Lieber beweise ich diesen doofen Sirenen, daß Elfen doch besser singen können als sie!"*

*"Ich bin auch für die Boot Variante und wenn wir sowieso singen müssen, weil die Sirenen das Tor bewachen, können wir auch den Wasserweg wählen."* bemerkt Alix.

*"Also Tee und Boot..."* grinst der Dunkelelf.

Buad schluckt und bekommt erneut eine verdächtig helle Gesichtsfarbe.

*"Aber... aber... wir haben ja gar kein Boot!"* bemerkt er verweizelt und hat mit dieser Feststellung sicherlich nicht ganz Unrecht.

*"Ach, wenn es weiter nichts ist!"* winkt der hilfsbereite und inzwischen deutlich besser gelaunte Zyklop ab und wühlt einige Auganblicke in einer Ecke mit einigen zertrümmerten Fässern.

Dann legt er ein kleines, gut verschnürtes Paket auf den Boden.

*"Das hier ist ein Boot!"* sagt er. *"Man pakt es aus, entfaltet den Stoff, entfernt einen Stopfen, bläst eine Menge Luft hinein, steckt den Stopfen wieder drauf – und hat ein vollwertiges Boot! Ich muss sogar noch die Ruder irgendwo haben..."*

Völlig entgeistert starrt der Zwerg auf das Paket. *"Soll das heißen... man schwimmt auf nichts weiter als hauchdünnem Stoff und gefangener Luft?!"* fragt er mit bebender Stimme, und die Gefährten können die ersten Anzeichen einer beginnenden Panik erkennen.

*"Am besten, wir verpacken dann Buad in ein Paket und schnüren es zu,"* schlägt die Fee vor. *"Da ist es schön dunkel und eng für ihn, also optimal oder?"*

*"Genau, und falls das Boot sich als Fehlinvestition erweist, hätte ich ja immer noch diesen Levitationszauber..."* ergänzt der Drow trocken,

*"Ausserdem soweit ist es bis zur Insel auch nicht, bei Ebbe kann man ja fast hinüberwaten oder schwimmen."* ergänzt Alix. *"Das kleine Boot ist perfekt. So wird wenigstens die Ausrüstung nicht nass."*

*"Ich... äh... oh nein!"* ächzt der Zwerg, als die anderen, zusammen mit dem Zyklopen, mit dem Paket aus der

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Höhle klettern und es hinunter zum Strand bringen.

Bleich und der Panik nahe folgt er und sein treuer Trabant ihnen. Sehnsüchtig schaut er immer wieder zurück hoch zum Paß, in dessen steil abfallenden Felswänden sich irgendwo der Eingang zu dem unterirdischen Tunnel befinden muss.

Alix bemerkt, dass der Zwerg nicht begeistert von der Bootfahrt ist. Sie wendet sich an Buad: *"Ich habe da noch eine Flasche hochprozentigen Alkohol im Rucksack, die hatte ich zwar zur Desinfektion eingepackt, aber wenn es Euch hilft könnt ihr gern einen kleinen Schluck daraus zu trinken, um etwas mehr Mut zur Überfahrt zu haben!"* Die Riesin reicht Buad eine Literflasche mit 80%-tigem Brantwein.

Zum allgemeinen Erstaunen reagiert der Zwerg überhaupt nicht. Vielmehr schaut er entgeistert und mit vor Entsetzen verzerrtem Gesicht zu, wie Polyphem das Paket aufschnürt, einen kleinen Zipfel aus den Stoffmengen herauszieht und damit beginnt, kräftig in den Zipfel hineinzublasen.

Nach einiger Zeit entfaltet sich knirschend der Stoff zu einem länglichen Oval, dessen dicker, luftgefüllter Boden rundum von einem ballonartigen Rand umgeben ist.

Das Boot, für einen Zyklopen geschaffen, ist groß genug, um allen Abenteurern dank des Gnomenamuletts samt dem mechanischen Konstrukt genügend Platz zu bieten. Es bleibe sogar noch reichlich Platz über.

Schockiert greift der Zwerg nun doch nach der dargebotenen Flasche, reißt den Verschluss ab und nimmt einen gewaltigen Zug. Dann setzt er die Flasche ab, nestelt an seinem Gürtel herum und genehmigt sich aus der merkwürdigen, bauchigen Fläche, die er ständig bei sich trägt, einen weiteren, nicht ganz so großen Schluck.

An seinem gegenwärtigen Entsetzen scheint das allerdings nichts zu ändern...

Der Dunkelelf bäugt den Zwerg mißtrauisch: *"Ich schlage vor, wir machen Buad jetzt wieder so wütend, bis er sich selbst wie üblich mit seiner Ochsenherde erlegt, dann ist die Überfahrt gar kein Problem..."*

*"Alternativen wären: Schnell rudern, solange er sich noch in dieser Starre befindet, oder ihm ein Rivellonisches Gutenachtlesbuch zum Lesen zu geben..."* schlägt Alrik vor.

*"Auf jeden Fall gibt es keinen Grund noch länger zu zögern, steigen wir ein"* Alix bedankt sich beim Zyklopen, schiebt das Boot ins Wasser, wirft ihren Rucksack hinein und steigt ein. Danach greift sie sich ein Ruder um das Boot stabil in der Nähe des Ufers zu halten, damit auch die anderen einsteigen können.

Buad schluckt und wird noch etwas bleicher. Dann wendet er sich zu Polyphem und fragt mit heiserer Stimme: *"Ist es das wert? Ist das Portal diese lebensmüde Seereise wert?"*

Der Zyklop neigt ein wenig den Kopf und mustert den Zwerg mit seinem Auge.

*"Keine Ahnung!"* meint er, *"Ich weiß nicht, wohin das Portal führen wird! Es heißt, eine zauberhafte Welt liegt auf der anderen Seite. Aber wenn ihr wieder zurückkommen solltet, dann sagt es mir bitte!"* Fast bittend schaut der Zyklop die Gefährten an.

*"Und die Seereise selbst ist eigentlich ungefährlich, solange ihr Poseidon nicht erzürnt."* fährt er fort. *"Aber hütet euch vor den Sirenen! Sobald ihr sie hört, fordert sie laut zum Wettstreit auf – sonst seid ihr verloren! Viel Glück!"*

*Rudert nun nach Osten, hinauf auf's Meer. Dorthinten im Dunst, nicht weiter als drei Stunden, liegt die Sireneninsel verborgen. Auf der uns abgewandeten Seite liegt eine kleine versteckte Bucht, an der ihr anlanden könnt. Möge Poseidon euch gewogen sein!"*

*"Ingerimm!"* flüstert der Zwerg, schließt die Augen und springt mit einem beherzten Satz ins Boot, das daraufhin heftig zu schwanken beginnt.

Vorsichtig klettert auch der Dunkelelf ins Boot. Nachdem alle versammelt sind und das Boot sich schaukelnd in Bewegung setzt, stellt sich der Drow in die Mitte und sagt gedämpft: *"Ich hätte da noch eine Idee bezüglich unserer Tarnung..."* Dann kramt er lange in seinen Taschen, bis er schließlich einen kleinen, undefinierbaren Fetzen gefunden hat. Laut summend, wirft er ihn in die Luft. Dann setzt er sich wieder.

Es scheint sich aber nichts geändert zu haben. *"Eine kleine Illusion"* meint der Dunkelelf dann, *"Wer immer zu uns schaut, wird eine Nebelbank sehen, die auf dem Wasser treibt, sonst nichts..."*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Uh!" macht der Zwerg und würgt, ohne auf die Zauberei des Dunkelfen einzugehen. *"Mir ist schlecht!"* Mühsam und mit einem deutlichen Grünton im Gesicht schiebt er sich an den luftgefüllten Rand des schwankenden Bootes heran und beugt den Kopf über's Wasser. Als er die Menge an Nässe außerhalb des Bootes sieht, bekommt die Gesichtsfarbe zusätzlich zu dem Grünton noch einen Gelbstich, und schaudernd wendet sich der Zwerg wieder der Mitte des Wasserfahrzeugs zu.

*"...SOOOO schlecht..."* ächzt er und schluckt einige Male krampfhaft.

Die Elfe schaut ihn vorwurfsvoll an: *"Wie soll ich mich denn auf einen guten Gesang vorbereiten wenn du hier so ueble Geraeusche und Gerueche von dir gibst? Kannst du dich nicht ein einziges Mal beherrschen?"*

*"Vielleicht kann ja die Hammernakose Buad helfen"* mumelt die Fee.

Alix blickt den Zwerg voller Mitgefühl an. *"Wie kann man ihm nur helfen?"* denkt sie.

*"Oioioi..."* stöhnt der Zwerg. Inzwischen wechselt seinen Gesichtsfarbe ständig zwischen grünlich mit einem Gelbstich und gelblich mit eingestreutem Grün. Auch das Würgen nimmt immer mehr zu, und wie es scheint, hat der zwergische Mageninhalt die Absicht, noch einmal einen Blick auf das sonnenüberflutetet Meer zu werfen.

Krampfhaft versucht Buad gegen den aufsteigenden Mageninhalt anzukämpfen, doch das unruhige Meer macht alle seine Versuche zunichte. Ein übelriechender Schwall ergiesst sich aus seinem Mund. Der größte Teil des angedauten Tee- und Schnaps-Gemisches landet im Wasser, doch einige Tropfen treffen den Rand und den Boden des luftgefüllten Bootes.

*"!"* macht der Zwerg und lässt sich erschöpft gegen den Bootsrand fallen. Mit wachsender Besorgnis beobachtet er feine Rauchfäden, die dort aufsteigen, wo der teehaltige Magensaft den Bootsstoff benetzt hat. *"Gute Güte!"* schreit er, *"Rudert schneller!"*

Geistesgegenwärtig greift der Drow in die Tasche und fischt ein paar Käsetoasts heraus. Mühsam gelingt es ihm in dem schwankenden Boot, die Scheiben auf die heftig reagierenden Bordwände zu legen. Die Scheiben beginnen auch sofort, grün anzulaufen und zu mutieren. Ein, zwei wackelige Tritte befördern die Scheiben dann ins Wasser. Der nächste Versuch, nämlich Buad zur Vorbeugung auch einige Scheiben Toast in den Mund zu schieben, endet wegen des Seegangs allerdings im Wasser.

*"Könnt ihr nicht mal ruhig sitzen bleiben"* schimpft Alix und versucht das Schwanken des Bootes mit dem Ruder auszugleichen. Glücklicherweise gelingt ihr das und nach einer Weile bewegt sich das Boot wieder gleichmäßig auf die langsam näherkommende Insel zu.

In den Tiefen des Meeres versucht ein großer, völlig verängstigter Raubfisch einigen faustgroßen, äußerst gefräßigen und mit einer Vielzahl sehr spitzer, rasiermesserscharfer Zähne ausgestatteten Bällchen zu entkommen, die irgendetwas aus Käse zu bestehen scheinen...

Der Zwerg versucht krampfhaft, sich am Boden des Bootes festzuklammern. Er hat die Augen fest geschlossen, und obwohl das Schlingern durch die Aktionen der Riesin deutlich nachgelassen hat und das Boot, angetrieben durch die Ruderschläge der Abenteurer, gleichmäßig der inzwischen deutlich zu erkennenden Sireneninsel näher kommt, ist von Zeit zu Zeit ein leises Wimmern von ihm zu vernehmen. Stetig schrumpft die Entfernung zwischen dem Boot und der Insel. Die Gefährten hören die Sirenen, bevor sie sie sehen können. Doch anstelle des gefürchteten Gesangs ertönt nur Krakelen und wildes Kreischen, das jedoch erstaunlicherweise recht melodios klingt. Schliesslich lassen sich auch die dazugehörigen Geschöpfe erkennen: große, kräftige Vögel mit Frauenköpfen, die auf einzelnen Klippen vor der Insel sitzen. Einige der Wesen blicken zwar in die Richtung des Bootes, und sie alle scheinen eine gewisse Beunruhigung zu verspüren, doch scheint ihnen das Boot mit der Gruppe bisher entgangen zu sein. Die Zauberei des Dunkelfen wirkt offenbar und verbirgt die Abenteurer wirkungsvoll vor den Blicken der gefährlichen Sängerinnen.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Inzwischen hat es auch der klatschnasse Dunkelelf geschafft, wieder ins Boot zu klettern, und das auch noch vorsichtig genug, so daß es nicht kentert.

Der Zwerg wendet kurz den Kopf zu dem tropfenden Dunkelelf: *"Oh, du bist ja so nass! Ich habe gar nicht gemerkt, dass es regnet..."*

Die Schreie der Sirenen sind bereits sehr nahe zu hören. Aufgeregt flattern die Vogelfrauen von Klippe zu Klippe, können aber offenbar noch immer nicht den magischen Nebel durchdringen.

*"Psst!"* macht der Zwerg, *"seid bloß leise! Scheint so, als könnten sie uns nicht sehen. Aber wenn sie uns hören, sind wir enttarnt..."*

*"Zeit für den Tee!"* meint der Dunkelelf im Brustton der Überzeugung, während er mühsam ein Niesen unterdrückt. *"Wirf mal ein paar Liter Spaß zu ihnen rüber...ich könnte das auch hinlevitieren, obwohl es knapp werden dürfte, der Zauber hat nur sehr begrenzte Reichweite..."*

Angsterfüllt starrt die Elfe den Dunkelelfen an. *"Tee???? WERFEN???? Über das WASSER hinweg??? Bist Du wahnsinnig geworden oder willst Du, daß sich der gesamte Ozean gegen uns aufbäumt wenn er zu kurz wirft?"*

*"Mit einem Opfer an Poseidon, das ihn gnädig stimmen würden, wäre es leichter. Nur leider haben wir da nichts passendes.*

*Und, in der Tat, wenn der Tee im See versinkt, ist hier erstmal alles biologisch tot."* Antwortet der Streuner, der die Bootsfahrt sichtlich genießt.

*"Warum schleichen wir uns nicht einfach im Schutze des Zaubers in die Bucht und von dort zum Portal?"* flüstert der Zwerg und schätzt mißtrauisch die Entfernung bis zu den Klippen ab. Offenbar findet er nicht viel Gefallen an der Vorstellung, seinen erstklassigen Tee über das Wasser zu werfen.

Der Dunkelelf zuckt grinsend mit den Schultern: *"Der Ozean kann uns doch egal sein, wir verschwinden sowieso gleich aus dieser Dimension. Immerhin wäre es ein bombastischer Abgang."*

*"Also ich bin dagegen, den Ozean zu vergiften. Vielleicht gewinnen wir ja auch auf ehrliche Art und Weise."* bemerkt Alix.

*"Hm..."* macht der Zwerg und ist schon fast bereit, wenigstens eine Flasche mit Tee auf die Klippen zu schleudern. Mit zusammengekniffenen Augen schätzt er erneut die Entfernung.

Eine große Anzahl Sirenen kreist inzwischen aufgeregt über dem Boot. Offenbar können sie noch immer nicht das Gefährt erkennen, wohl aber sind sie von der Nebelwand irritiert. Schließlich wird es einer von ihnen zu bunt, und sie setzt zum Sturzflug an. Durch den magischen Nebel schätzt sie die Entfernung zur Wasseroberfläche jedoch völlig falsch ein. Steil und ungebremst stürzt sie auf das Boot zu. Erst im letzten Augenblick scheinen sich die Nebelschleier vor den Augen des Vogelwesens zu lichten, mit einem Kreischen versucht sie hochzuziehen, doch es ist zu spät. Krachend schlägt sie mitten auf dem mechanischen Trabant auf, bringt das ruhig auf dem Wasser liegende Boot stark ins Schwanken und rutscht halb betäubt hinab auf den Boden des Bootes.

Die Sirene fühlt sich etwas mulmig, als sie von so vielen verschiedenen Augen angestarrt wird. Pro behalber versucht sie ein *"lalala"*, um die Gemüter zu beruhigen, weiß aber ansonsten auch nicht recht weiter. Die anderen Sirenen in der Luft kreisen weiter still herum. Ihnen ist – mangels Mathematikkenntnisse – das Fehlen einer Sirene noch nicht aufgefallen.

Blitzschnell reagiert der Dunkelelf, reißt dem Zwerg das Teebehältnis aus der Hand und kippt der Sirene einen Teil davon in den Rachen. Und noch bevor jemand reagieren kann, fliegt die Sirene mit einem Tritt wieder nach oben. Verwirrt flatternd gewinnt sie auch an Höhe und flieht zu ihren Artgenossinnen. Doch der

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Tee hat sein unheiliges Werk bereits begonnen und die bedauernswerte Sirene bläht sich erst auf, fällt dann plötzlich in sich zusammen und verschwindet in einer dunklen Eruption. Dort, wo sie noch eben herumgeflattert ist, befindet sich jetzt ein finsterner Riss mitten im strahlendblauen Himmel, der sich rasch zu einem Loch von der Größe und Gestalt der Sirene vergrößert. Bedrohlich hängt das Loch mitten in der Luft und scheint in eine unirdische, entsetzliche andere Welt hineinzuführen. Die Schreie gequälter Seelen ertönen aus dem Riß, wird lauter schmerzhaft. Die Gefährten sehen bleiche Totenmasken im Inneren des Loches, die kurz in der Dunkelheit auftauchen und dann gleich wieder verschwinden. Gierige, skelettartige Finger tasten den Rand des Loches ab und versuchen vergeblich, sich in die irdische Welt zu ziehen. Doch ein stetig zunehmender Sog zieht sie immer wieder zurück. Mehr noch, selbst die Gefährten in ihrem Boot verspüren den Sog, wenn auch nur schwach. Doch immer stärker wird er, und schon bald schaukelt das Boot auf dem aufgepeitschten Wasser wie eine kleine Nußschale.

*"Was hast du getan!"* heult der Zwerg und hält sich verzweifelt an dem ballonartigen Rand des luftgefüllten Bootes fest. *"Du hast ein Portal zum Hades geöffnet! Es saugt alles Lebende an! Rudert, rudert!"*

Tatsächlich tanzen die Sirenen, die ihrer Gefährtin wesentlich näher waren als die Abenteurer, verzweifelt in der Luft hin und her und versuchen mit ihrer ganzen Kraft, dem Sog der Unterwelt zu entkommen. Doch eine nach der anderen verschwindet mit einem letzten kläglichen, melodischen Schrei in dem entsetzlichen Riß.

Alix rudert verzweifelt und endlich legt das Boot am rettenden Ufer an. Sie nimmt ihren Rucksack und springt aus dem Boot. *"Schnell, wir sollten rennen um dem Sog zu entgehen!"*

Der Dunkelelf kratzt sich grinsend am Kopf: *"Haben wir nicht noch etwas Zeit? Ich würde mir das gern noch eine Weile anschauen..."*

Die Elfe tritt dem Dunkelelfen kräftig auf den Fuß. *"Nix da, du alter Lüstling, pass lieber auf, daß sich das restliche Käsetoast nicht selbständig macht und durch das Portal verschwindet, sonst darfst DU wieder zurückschwimmen und ein neues besorgen!"*

Der Dunkelelf schaut die Elfe einen Moment lang finster an, dann wendet er sich der Insel zu: *"Na schön, dann machen wir, daß wir weg kommen..."*

Als der zwergische Trabant als Letztes das luftgefüllte Stoffboot verlassen hat, wird dieses von dem inzwischen recht starken Luftsog ergriffen und segelt davon. Kurz bevor das Boot auf das Loch zum Hades prallt, verschwindet die letzte Sirene mit einem verzweifelten Schrei in dem Tor zur Totenwelt. Das Zyklopenboot jedoch passt nicht durch das Loch. Schlagartig bricht der Luftsog ab, als es sich mit der Unterseite vor das Loch legt und es so verschliesst.

Der Zwerg atmet auf. *"Glück gehabt!"* meint er mit einem vorwurfsvollen Blick zum Dunkelelfen und wischt sich mit dem Arm über die Stirn.

Dann reißt mit einem häßlichen Geräusch der Stoff des Bootes, der dem Sog nicht mehr gewachsen ist. Krachend faltet sich das Boot zusammen, als alle Luft aus seinen Stoffbahnen hinausgesaugt wird, und dann verschwindet es in dem Loch.

*"Verdammt!"* schnaubt Buad und starrt entgeistert auf seinen Bart, der im rechten Winkel von seinem Gesicht Richtung Loch wegsteht.

Alix, die inzwischen den Rand eines Palmenwaldes erreicht hat, sieht sich um. *"Was stehst Du da rum und schaust das Loch an, lauf lieber!"* ruft sie dem Zerg zu.

*"Hm,"* denkt sich Alrik, *"das könnte ein Portal sein."*

*"Hat einer ein Käsetoast für mich ? Ich möchte mal was ausprobieren..."*

Der Dunkelelf schaut den Streuner zweifelnd an, dann zuckt er mit den Schultern und kramt in der Tasche. Schließlich zieht er ein Stück Käsetoast hervor, hält es in die Luft und läßt los. Erwartungsgemäß fliegt es schnurgerade auf das Loch zu...

...und verschwindet darin. Für einen Moment bricht der Sog ab – fast scheint es, als hätte sich das Portal



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

verschluckt. Dann jedoch erklingt ein entrüstetes Schnauben aus der Realität hinter dem Portal, und eine Stimme, entsetzlich und doch mit einem beruhigenden Tenor, ruft:

*"Hey! Welcher Witzbold war das? Nicht genug, dass unbefugt ein Tor zu meiner Welt geöffnet wird – jetzt wirft man auch noch seine Abfälle hier herein! Nagut, hier ist die Endstation für alles Biologische, hier landete in der tat alles, was mal Lebendig war. Aber das ist kein Grund, die armen gequälten Seelen der Verstorbenen zu verspotten und mit Käse und Toast zu bewerfen! Sowas gehört sich einfach nicht, damit macht man keine Scherze!"*

Das Geräusch einer zuschlagenden Tür erklingt aus dem Loch, als der Gott der Unterwelt – denn niemand anderes als Hades selbst hat gesprochen – den Riß im Realitätsgefüge schließt. Wo eben noch das Loch mitten im strahlendblauen Himmel gegähnt hatte, ist jetzt wieder nichts als der Himmel selbst.

*"Äh..."* macht der Zwerg, der sichtbar bleich geworden ist. *"Wie es scheint, war es nicht das Portal, das wir suchten"* Erleichterung klingt aus seiner Stimme. *"aber seht es mal so: immerhin sind wir die Sirenen losgeworden."*

Einen Augenblick denkt er darüber nach bevor er kichert: *"Ich schätze, es wird eines der ungelösten Mysterien bleiben. Die Sirenen sind zwar im Hades, aber niemand wird wissen, wie genau sie eigentlich dahin gekommen sind. Wahrscheinlich wird irgendwer behaupten, er hätte sie im Wettstreit geschlagen..."*

Kichernd schlägt die Elfe vor: *"Vielleicht sollten wir noch schnell einen Gedenkstein aufstellen, daß wir an diesem Tage die Sirenen bezwungen haben."*

Alix schaut immer noch staunend auf den nun wieder blauen unschuldig stahlenden Himmel. *"Wie erstaunlich"* flüstert sie und läuft langsam zurück zu den Gefährten.

*"Ähem... ich schätze mal, es ist besser, wenn wir in dieser fremden Welt hier keine Spuren hinterlassen."* bemerkt der Zwerg mit einem Blick auf die Elfe.

*"Möglicherweise bringt das die ganze Historie..."*

*"Ach Schnickschnack Historie,"* erwidert die Elfe, *"schließlich brauch ja der nächste, der hierher kommt, eine Erklärung für die Abwesenheit der Sirenen. Und wenn Du keine Spuren hinterlassen willst, dann zauber mal schnell die Sirenen wieder her!"*

Bei diesen Worten öffnet sich plötzlich das Loch wieder, es ertönt wieder die göttliche Hadesstimme, die laut schimpft *"Los, raus hier, ihr habt hier nichts verloren!"* Sodann fangen sehr verwirrte Sirenen an, aus dem Loch herauszufallen.

*"Äh... Ich glaube, wir sollten hier wieder weg sein, bevor die wieder zu Sinnen kommen! Und das mit dem 'keine Spuren hinterlassen' halte ich plötzlich doch für eine sehr gute Idee. Das da vorne sieht doch irgendwie wie ein Portal aus, los versuchen wir es!"*

Sogleich fängt die Elfe an, in Richtung einer Baumgruppe zu laufen, bei der zwei Bäume so ineinander verwachsen sind, daß sie wirklich wie ein Portal aussehen. Allerdings stehen ein paar Meter weiter auch noch drei aufeinander getürmte Steine, die auch eine Art Portal bilden, und noch ein Stückchen weiter eine Wasserfontäne, die einen Bogen aufspannt, in den seltsamer Weise kein Tropfen eindringt.

*"Na toll 3 Portale,"* fragt der Streuiner, *"welches ist nun das richtige ? Und wie bekommen wir unser Toastbrot wieder her ?"* Kaum gesagt, öffnet sich blitzschnell das Loch, und heraus fliegt ein Toastbrot, gefolgt von einen *"BÄH!"*

*"Toastbrot haben wir genug. Marian hat mehrere Scheiben eingesteckt, wir können notfalls alle 3 Portale aktivieren, aber falls wirklich alles Portale sind dann werden wir eine Wahl treffen müssen und das bevor die Sirenen wieder zu sich kommen. Ich bin für das Baumportal! Mir ist eine Baumwelt lieber als eine Wasserwelt oder eine Steinwüste, Falls das Aussehen der Portale was mit der Welt zu tun hat, in die sie führen"* bemerkt Alix. *"Vielleicht aktiviert der Käsetoast ja sowieso nur ein einziges der drei Portale!"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Eigentlich würde ich ja die Welt der Steine bevorzugen, aber immerhin sind wir auf der Suche nach einem Baum. Ich denke, wir machen es wie die Riesin vorschlägt... und zwar schnell!"*

Mit diesen Worten ergreift er einen Brocken Käsetoast, betrachtet es angewidert und stellt sich damit vor die Bäume. Dann holte er tief Luft, wirft das Käsetoast zwischen die Bäume und springt samt Trabant sofort hinterher.

Zwischen den Bäumen entsteht ein wirbelndes Blattgewirr, das Zerg und Trabant aufnimmt und vor den Blicken der anderen verbirgt. Dann beruhigt sich der Blätterregen wieder und das Portal ist wieder ruhig, als wäre nichts geschehen.

Der Zwerg aber ist verschwunden...

*"Schnell, diesmal gleich in Gruppen," ruft die Elfe, "dann verbrauchen wir nicht so viel Toast! Vielleicht brauchen wir das später noch mal."*

Dann dreht sie sich um und schaut zweifelnd Alix an, die nun mal wieder nicht unter dem Einfluß des Amulettes steht. *"Wie viele Toasts brauchen wir eigentlich, um dich da durchzukriegen?"* Dann zerrt sie den Streuner und die Fee mit sich mit, und nach einem kleinen Toastwurf auch durch das Tor hindurch...

*"Ich hoffe mal das Portal ist größer als es scheint!"* Denkt Alix, nimmt sich ein kleines Stück Toast, streckt die Hand mit dem Toast ins Portal und wird hineingezogen.

Als Buad und sein Trabant aus dem Blättergewirr des Portales wieder hinausstolpern, findet er sich in einer sonnenüberfluteten paradiesischen Landschaft wieder, die sich bis zum Horizont in sanften, grasbewachsenen Hügeln hinzieht. Zwischendurch stehen verschiedene Koniferengruppen und kleine Laubwäldchen. Große, meterhohe Ziergräser wiegen sich anmutig im lauen, frischen Wind, und ein kleiner Bach plätschert munter über glattgeschleuerte Steine. In einzelnen Flecken wachsen kreisförmig bunte, hübsche Blumen auf der Graslandschaft. Die Grashalme haben alle die gleiche Länge, und kein einziges Unkraut wächst zwischen ihnen.

Vor dem Zwerg steht etwa ein Dutzend Männchen, fast so groß wie ein Zwerg, jedoch nicht so breitschultrig. Sie alle tragen silberne, wallende Bärte, bunte Hosen und Jacken – und auf dem Kopf rote Zipfelmützen!

*"Willkommen, herzlich willkommen!"* rufen sie dem Zwerg zu und lächeln glücklich. *"Haihi, haiho! Herzlich willkommen!"*

*"Was seid ihr denn für Männchen?"* knurrt der Zwerg und betrachtet mißtrauisch die im Takt der Stimmen wippenden Zipfelmützen.

*"Haihi, Haiho! Wir sind Zwerge!"* ist die glückliche Antwort.

Buad schluckt, und knurrt dann: *"Ihr meint, ihr seid Wichtel!"*

*"Haihi, haiho! Nein, Zwerge, herzlich willkommen!"*

Fassungslos wischt sich Buad mit dem Arm über die Augen und versucht es erneut: *"Heinzelmännchen?"*

*"Herzlich willkommen! Zwerge!"* tönt es überaus freudig zurück.

*"Aber, aber..."* jammert Buad, *"wo sind denn eure Kettenhemden, eure Helme und Schilde und Äxte?"* Dann dämmert es ihm allmählich.

*"Ihr seid..."* ächzt er, dem Zusammenbruch nahe, *"...ihr seid... Gartenzwerge?!"*

*"Herzlich willkommen, haihi, haiho!"* erklingt es erneut vielstimmig rundum, und vor dem taumelnden Buad bewegt sich eine rote Welle wippender Zipfelmützen, *"Jaja, Gartenzwerge, haihi, haiho! Herzlich willkommen im Gartenparadies!"*

Die Elfe schaut Buad prüfend an. *"Warst Du eigentlich auch so süß, als Du noch klein warst? Oder bist Du schon so mürrisch auf die Welt gekommen?"*

Dann fragt sie die Zwerge: *"Gibt es hier in der Gegend eigentlich einen Drachen?"* Da tritt unter denen plötzlich eine große Aufregung auf. Alle reden durcheinander, wobei immer wieder Worte wie *"Drag..", "Drakn", "Trachn"* und ähnliches zu hören ist. Plötzlich ruft einer ganz laut *"Drachen! Ich hab's!"*. Dann wendet er sich der Elfe zu: *"Vielen Dank, daß Du uns ein neues Wort geschenkt hast. Und noch dazu so ein schönes. Drachen. Wenn Du uns jetzt noch verrätst, was das bedeutet?"*

Die Elfe braucht ein paar Momente um ihre Fassung wiederzuerlangen. *"Ihr wißt nicht, was ein Drache ist? Das ist ein sehr großes Tier, fast wie eine riesige Eidechse mit Flügeln."* Zweifelnd schaut der Zwerg die

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Elfe an. *"Noch größer als Du????"* – *"Aber ja,"* entgegnet die Elfe, *"Noch viel größer als ich."* Da schüttelt der Zwerg den Kopf. *"Nein, sowas kennen wir hier nicht. Ihr seid die größten Lebewesen, die seit 387 Jahren hier waren."*

*"Interessant,"* entgegnet der Streuner und wendet sich zu einem der Kleinzwerge: *"Und – habt ihr hier all die vielen Jahre alleine hier gelebt – nur ihr Zwerge? Oder gibt es hier auch noch andere Lebewesen? Und noch etwas: Gibt es hier Wohnsiedlungen, Städte oder so etwas? Einen Ort, wo man mal übernachten kann?"*

*"Andere Lebewesen, jaja!"* rufen die Gartenzwerge glücklich durcheinander und nicken so heftig, dass ihre roten Zipfelmützen beinahe von ihren bärtigen Köpfen fallen.

*"Heihi, heiho! Viele andere Zwerge! Und Zwergenfrauen! Hurra, heihieho, herzlich willkommen, Drache, drachedrache!"*

Die Fröhlichkeit der Zwerge droht überzuborden.

*"Gngngngn..."* macht Buad und beißt sich in die Finger. *"Soviel Glück ist ja kaum zu ertragen!"* flucht er grimmig und schaut voller Verachtung auf die roten Zipfelmützen. Dann gibt es einen ohrenbetäubenden Knall, und eine herrenlose Zipfelmütze und viele bunte Kleidungssetzen fliegen durch die Gegend.

*"Bei Ingerimms Amboss!"* brüllt der echte Zwerg Buad, *"habt ihr das gesehen! Habt ihr das gesehen!"*

Verblüfft deutet er auf einen leeren Raum zwischen den Gartenzwerge, der soeben noch von einem Zipfelmützenträger ausgefüllt war. *"Er ist explodiert, peng, einfach explodiert – dabei hat er gar nicht von meinem Tee getrunken!"*

*"Heihi, heiho!"* lachen die anderen Gartenzwerge und scheinen von ihrem geplatzen Kamerad nicht im mindesten beeindruckt zu sein. Ja im Gegenteil – der Vorfall scheint ihr Glück sogar noch zu steigern, wenn das überhaupt möglich ist!

*"Passiert öfters!"* rufen sie, *"Vor Glück geplatzt!"*

Mit leichter Panik im Blick meint die Elfe: *"Buad, es kann ja gut sein, daß DU dich hier bei deinen Artgenossen wohlfühlst, aber für die geistige Gesundheit aller anderen ist es dringend notwendig, daß wir hier schnellstmöglich wieder wegkommen. Und wenn wir uns in eine andere Welt graben müssen, kein lichtloser Gang kann schrecklicher sein als das hier!"*

*"Wir müssen nur verhindern, daß Buad nicht vor Wut platzt!"*

*"Sieht hier irgendetwas aus, wie ein Portal? Denkt mal nach!"*

Buad wirft giftige Seitenblicke auf die Gefährten und will etwas erwidern, da brandet der Jubel der Gartenzwerge zu ohrenbetäubendem Lärm auf.

*"Hurra, hurra!"* rufen die Gartenzwerge, und eine ganze Anzahl von ihnen werfen sogar glücklich ihre Zipfelmützen in die Luft. Vereinzelt ist das *\*Peng!\** platzender Gartenzwerge aus der Menge zu hören.

Die Menge teilt sich, und zwischen ihnen schreitet, nein tänzelt ein Gartenzwerg, dessen Kleidung besonders bunt und dessen Bart weiß und besonders lang ist. Auf seiner roten, besonders wippenden Zipfelmütze sind zahlreiche weiße Punkte, und tatsächlich steckt eine lange, buntgefärbte Feder in ihrem gestickten Rand. In der einen Hand hält er eine kurze, buntgestrichene und reich verzierte Harke, die andere winkt huldvoll und fröhlich den anderen Gartenzwerge zu. Das Gesicht dieses Zwergs ist dick und glänzt vor Glück wie ein Lebkuchenpferd. Der ganze Gartenzwerg sieht aus wie ein Geck.

*"Herzlich willkommen!"* ruft er den Gefährten mit einer sonoren, nicht unangenehmen, vor allem jedoch glücklichen Stimme zu.

*"Herzlich willkommen!"* echot es von den anderen Gartenzwerge.

*"Ich bin OBI-Waan, König des Gartenparadieses – HEIHI, HEIHO! Wer seid ihr, edle Gäste, und was führt euch zu uns?"*

*"Wir sind Forscher und suchen Yggdrasil..."* schnauft Buad verblüfft.

*"Yggdrasil!"* rufen die Gartenzwerge laut im Chor, und für einen Augenblick klingen ihre Stimmen

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

ehrfurchtsvoll.

*"Yggrdrasil!"* wiederholt der Gartenzwergekönig und senkt demutsvoll den Kopf. *"Der Baum aller Bäume! Der Quell alles Lebens! Das Zentrum der Heiligkeit! – Ihr hättet nicht besser daran tun können, hier mit eurer Suche zu beginnen! Hier, wo sich alles um Bäume, Büsche, Gräser und Blumen dreht!"*

*"Nun..."* wirft der wahre Zwerg Buad ein, *"...in Wirklichkeit ist das nicht unbedingt der Beginn unserer Suche... Aber egal! Ihr wißt also, wie wir zu Yggrdrasil kommen?"*

*"Selbstverständlich! Es gibt einen Ort hier, der für uns heilig ist. Yggrdrasil selbst steckt ihrer Äste in diese Ebene. Ihr braucht diesen Ort nur aufzusuchen und könnt über ihre mächtigen Äste direkt zu ihrem Stamm vordringen – heihi, heiho! Dann braucht ihr nur dem Ast durch die anderen Ebenen folgen – was aber nicht immer ganz einfach und oft gefährlich und anstrengend ist – und dann kommt ihr irgendwann zum Stamm selbst... Hurra!"*

*"Tatsächlich!"* entfährt es Buad begeistert. *"Wo ist dieser heilige Ort? Könnt ihr ihn uns zeigen?"*

*"Heihiheiho – das kann ich, kann ich!"* lacht OBI-Waan, *"aber das darf ich nicht so einfach tun – herzlich willkommen!"*

*"Warum nicht?"* will Buad wissen, und ein drohender Unterton schwingt in seiner Stimme mit. Die Hand tastet bereits nach der Axt auf seinem Rücken.

*"Wegen der Tradition!"* entgegnet der König. *"Die Tradition verlangt, dass ihr uns zuvor einen Gefallen tut!"*

*"Oh..."* macht Buad enttäuscht und lässt seine Streitaxt wieder los. *"Tradition ist gut. Gegen eine anständige Tradition gibt es nichts einzuwenden... – was sollen wir also für euch tun?"*

*"Heihi, heiho!"* ruft der König übergücklich, und aus der Gartenzwerge Menge ertönen einige \*Pings!\* *"Ihr müsst den Fluch brechen, der auf uns liegt! Ihr müsst unsere Frauen befreien, die gefangengehalten werden!"*

*"Ein Fluch!"* mischt sich Yaskinde in das Gespräch ein, *"Was denn für ein Fluch?"*

*"Heihi, heiho! Der Fluch, der uns allzuglücklich macht! Der uns so glücklich macht, dass wir bald alle platzen werden! Ihr müsst uns unsere Frauen wieder zurückgeben, damit wir nicht mehr so glücklich sind! Wenn unsere Frauen wieder bei uns sind, hätte es ein Ende mit dem Überglück und dem Glücklichein – hurra, heihiheiho und herzlich willkommen nochmal! Es leben unsere Frauen, die uns mit Bratpfannen traktieren und mit ihren ewigen Nörgeleien dafür sorgen, dass wir nicht mehr glücklich sind! Hurra, hurra, hurra!"*

Brausender Jubel brandet aus der Menge der Gartenzwerge auf, bis der König seine verzierte Harke hebt und fortfährt:

*"Ihr müsst sie aus ihrem Gefängnis befreien! Sie werden in einer gewaltigen Festung gefangengehalten! Die Festung heißt Baumarket, und wird von gefährlichen Wächtern bewacht! Wächtern aus Eisen, Körbe aus Draht und mit Rädern! Stürmt Baumarket, und wir führen euch zu dem heiligen Ort! Doch zuerst seid unsere Gäste! Heihiheiho – begleitet und in unsere schöne Stadt und feiert mit uns! Ein Festmahl will ich euch bieten! Ei weiches Bett sollt ihr haben! Herzlich willkommen!"*

Der Dunkelelf, der nach dem überhetzen Gerenne durch das Portal wieder bei Atem ist, zuckt mit den Schultern und grinst: *"Leute von ihrem Glück erlösen, das sollte eigentlich kein Problem sein. Statt die Frauen zu befreien, hätte ich Alternativvorschläge. Wir schicken euch einfach in diese Festung oder zaubern euch ein paar TEEplagen herbei, dann hat es sich mit dem Glück auch erledigt..."*

*"Hurra, hurra!"* ruft Obi Waan glücklich, *"Das funktioniert leider nicht! Das hat ein gewisser Fistantilus, ein wahrhaft mächtiger Erzmagier, auch schon versucht. Als er seine Magie wirken wollte, hat er sich in eine blubbernde Pfütze roten Blutes verwandelt, herzlich willkommen! Er hat ziemlich geflucht, bevor er wegschwamm..."*

Der Dunkelelf schaut etwas finsterer drein als vorher: *"Hm, wir könnten euch ganz unmagisch auch einfach zu Brei schlagen. Ab einem gewissen Verkrüpplungsgrad verschwindet das Glücklichein vor Schmerz wohl von allein..."*

*"Die werden wohl auch durch den Schmerz glücklich. Der Fluch scheint doch ziemlich stark zu sein. Aber ich*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*glaube nicht, dass es ausreicht ihre Frauen wiederzubeschaffen. Schließlich sind doch Männer unglücklich, wenn sie keine haben.*" widerspricht die Fee.

*"Aber trotzdem sollten wir die Frauen befreien! Ob die Zwerge dann dadurch glücklicher oder unglücklicher werden sollen sie selbst entscheiden."* Voller Mitgefühl blickt Alix die Zwerge an. *"Gefangene zu befreien ist eine sehr gute ehrenvolle Aufgabe!"*

*"Gerade deswegen sollten wir das lassen!"* grinst der Drow.

*"... 'das ist die mobile Phase' ..."* flüstert Alrik gedankenverloren...

Alix schaut die Gefährten etwas gereizt an, *"Also wenn ihr nicht mitkommen wollt befreie ich die Zwerginnen allein und zwar sofort. Wie kann man nur an feiern denken, wenn arme Frauen eingesperrt sind!"*

Sie wendet sich an Obi Waan: *"Wo ist diese Festung? Ich werde meine Keule nehmen und die Wächter verjagen!"*

*"Hurra, hurra, heihiheih, die findest Du nicht einfach so"* grinste der König. *"Die Festung ist mal hier, mal da, hurra hurra, sie wandert durch die Welt. Doch gibt es einen Suchstein, nochmals willkommen sollt ihr sein, der euch den Pfad erhellt. Und nutzt ihr sein Licht verlauft ihr euch nicht bis ihr meines Weibes Blick regt, denn den Besitzer er findet von dem, was nicht schwindet, was man ihm bei Vollmond vorlegt."*

Dann holt er ein Kästchen hervor, öffnet es, und gibt es Alix in die Hand. In dem Kästchen liegt ein Stein, der ein seltsames Licht verbreitet, und neben dem Stein ein kleiner Goldring mit wunderbar funkelnden Diamanten besetzt. In dem Licht sieht man einen verschwommenen Weg, der in seltsamen Windungen verläuft, und das nicht immer auf dem Boden.

Der Dunkelelf gähnt und kratzt sich am Kinn: *"Na schön, bringen wir es endlich hinter uns."* Damit schlurft er hinter Alix her.

Alix starrt den Stein an und versucht dem Licht zu folgen. Am Anfang geht es noch einfach einen Weg entlang und über ein Wiese. Dann zeigt das Licht einen Felsen hinauf. Die Riesin schaut sich nach den anderen um: *"Wie kommen wir da hinauf? Dort rechts ist zwar ein Weg, aber das Licht geht senkrecht hoch!"*

Der Dunkelelf schaut den Felsen abschätzend an. *"So groß ist der Felsen ja nicht. Ich würde sagen, wir gehen einfach außenrum. Ansonsten, falls alle im Bereich von Buads Amulett bleiben, können ich auch versuchen, uns einzeln hochzulevitieren, außer der Fee und Tut, die können ja selbst fliegen..."*

Alix reicht Marian den Stein: *"Am besten du fliegst mal hoch und schaust nach wo es weiter geht"*

Da mischt sich die Elfe ein: *"Habt ihr schon mal versucht, AUF dem Licht zu laufen statt immer nur dahinter?"*

Mit diesen Worten tritt sie auf das Lichtband... und ist plötzlich halb durchsichtig. Scheinbar problemlos läuft sie den Felsen hinauf. Dann kommt sie wieder zurück, tritt von dem Lichtband und meint: *"Von dem Weg aus sieht die Gegend hier außen herum ganz schön seltsam aus. Ich frage mich nur, wie wir alle auf den Weg passen, denn je weiter ich vom Kästchen wegkam, desto undeutlicher wurde alles. Vielleicht muß der letzte das Kästchen hinter sich tragen, so seltsam das auch aussehen mag."*

*"Hmpf..."* brummt Buad etwas unwirsch. Er hatte die letzten Augenblicke zunehmend schlechte Laune bekommen. In seinem Innersten hätte er wohl am liebsten der Methode des Dunkelelfen zugestimmt – der, alle vermaledeiten Gartenzwerge zu Brei zu hauen. Wer offen eine rote Zipfelmütze trug und sich auch noch als Zwerg bezeichnete, hatte es seiner Meinung nach nicht anders verdient. Mit einem Schaudern dachte er daran, dass die Gartenzwergfrauen vermutlich keinen Bart und auch noch Röcke trugen. Und jetzt auch noch diese Geschichte mit dem Licht... Sicher tsmmten die Gartenzwerge in Wirklichkeit von Gnomen ab. Solcher Firlefanz behagte ihm gar nicht. Auf etwas entlanglaufen, was so gar keine Substanz hatte – das war was für die Elfen. Sollten sie doch plötzlich aus der Höhe herunterfallen, wenn sich die Gravitation an sie erinnerte!

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Geschähe ihnen ganz recht!

Allerdings schien diese verfluchte Gartenebene tatsächlich mit Yggdrasil zusammenzuhängen, und daher war es die Überwindung wohl wert. Außerdem hoffte der echte Zwerg, sich an den stählernen Drahtwächtern, von denen der König gesprochen hatte, gehörig abreagieren zu können.

So kommt es, dass er voller Verachtung und einer gehörigen Portion Mißtrauen wie die Elfe in das Licht tritt und darauf wartet, dass die anderen sich sammeln, um geschlossen das Licht entlang zu gehen.

Auch Alrik stellt sich erstmal auf das "Lichtband" – ohne sich weiter zu bewegen. Er will erst mal "testen", wie es sich denn anfühlt.

Er läuft dann ein paar Schritte das "Lichtband" hinauf und hinunter, dann erst ist er von der Ungefährlichkeit überzeugt.

*"Hat das so ähnlich nicht auch mal ein gewisser Archäologe versucht?"* fragt sich Alrik grübelnd, bevor er sich für die "Reise" bereit macht.

Dann läuft er zusammen mit der Gruppe los.

Alix betrachtet grübelnd das Band um dann auch daraufzusteigen. Allerdings ist ihr nicht ganz klar, wie der Dunkelelf der den Stein jetzt hält auch auf das Band treten will.

Der Dunkelelf, der immer noch grübelnd mit dem Stein in der Hand dasteht und der Gruppe sinnend hinterherblickt, malt sich gerade aus, was passieren würde, wenn er den Stein kurz ein paar Meter zur Seite werfen würde.

Allerdings beschließt er dann, besser nicht mit Teegefüllten Zwergen und dem Raum-Zeitkontinuum zu spielen und läßt den Stein einfach nur vor sich schweben. Dann bringt er das Kunststück fertig, herumzugehen und auf das Lichtband zu klettern, ohne daß sich der Stein bewegt. Nun geht auch er vorsichtig auf dem Band entlang, während der Stein in Knöchelhöhe hinter ihm herschwebt. Dunkel erinnert er sich noch der begrenzten Dauer des Spruches und hofft, die Wirkung auf ein so kleines Objekt lange genug ausdehnen zu können, bis der Weg zu Ende ist...

Buad stellt beim Gehen fest, dass die Umgebung außerhalb des Lichtbandes zunehmend verschwimmt und schließlich gar nicht mehr zu erkennen ist. Die Gefährten sind nun völlig ins Licht getaucht und laufen auf's Gratewohl, ohne genau zu sehen, wohin sie eigentlich unterwegs sind. Die räumliche Ausrichtung wird nur deshalb beibehalten, weil sie es nicht anders gewöhnt sind, doch Oben und Unten scheint hier, im Inneren des Lichtes, ohne Bedeutung zu sein. Ebenso werden die Luftbewegungen nur deswegen fortgesetzt, weil man es nicht anders gewöhnt ist, doch könnte man das Gehen ebensogut einstellen. Mit irgendwie gar nichts unter den Füßen bewegt man sich keinen Schritt weiter – das Licht selbst führt die Abenteurer mit sich wie ein Strom.

Die Haut des Zwerges beginnt zu kribbeln, und seine Barthaare knistern und stehen zu Berge. Es geht durch und durch, fühlt sich jedoch nicht unangenehm an. Trotzdem ist Buad die ganze Wanderung alles andere als geheuer. Vor allem das Gefühl, gar nicht mehr zu wissen, wo man sich gerade befindet, nagt an seinen Nerven – immerhin könnte das Licht plötzlich verlöschen und man hängt über teifem Wasser!

'Und das alles wegen ein paar dämlichen Gartenzwergen!' denkt er. 'Sollen sie doch an ihren Zipfelmützen ersticken!'

Alix stellt auch das Laufen ein, als sie bemerkt dass sie vom Licht getragen wird. Irgendwie ein eigenartiges Gefühl, so zu schweben, nicht unangenehm aber ungewöhnlich, denkt sie.

Der Dunkelelf, welcher sich nun nicht mehr bewegen muß, wird nach einer Weile träge, ermahnt sich aber noch rechtzeitig, nicht einzuschlafen...

Langsam wird die Umgebung des Lichtbandes wieder sichtbar. Nur verschwommen sind seltsam verzerrte Figuren zu erkennen, die sich neben dem Band bewegen.

*"Es scheint fast, als wären wir hier in ein der oberen Sphären gekommen,"* bemerkt die Elfe.

Aber dann verfestigt sich das Band immer mehr, und auch die verzerrten Figuren entzerren sich weiter zu riesigen Zwergendamen, deren Anblick allein das Herz eines jeden Zwerges höher schlagen läßt. Nur ihre

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Größe ist etwas sehr unzwergig, und sie sind mit gewaltigen Fußketten an die Wand gefesselt. Der Raum macht ansonsten aber nicht den Eindruck einer Gefängiszelle, eher den einer Küche. Die Elfe versucht, das Licht zu verlassen, wird aber von irgend einer Kraft zurückgehalten.

*"Sind wir hier richtig bei den Frauen der Gartenzwerge?"* fragt die Elfe ihre Begleiter. *"Oder ist das hier nur eine Zwischenstation?"*

*"Willst du uns verspotten, du winziges Elflein?!"* dröhnt die zornige Stimme einer der Zwergenfrauen zurück, und mißbilligend schüttelt sie ihren gewaltigen, wenn auch nur unscharf zu erkennenden Kopf, und ihr mächtiger, wallender Bart pendelt hin und her. Das Klirren der feingliedrigen, stumpfen Kettenhemden schlägt den Abenteurern entgegen, und im Hintergrund krachen zwei der Zwergenfrauen mit ihren Köpfen vor Wut aneinander, dass ihre erzenen Helme dröhnen wie eine riesige Glocke.

*"Sehen wir etwa aus wie dieses jämmerlichen Gartenzwerge? Wenn ich könnte, ich würde dich und deine lächerlichen Gefährten zu Brei zerdrücken!"*

Erschrocken blickt sich die Elfe um. Daß ihre Worte auch außerhalb des Bandes gehört werden könnten, damit hat sie nicht gerechnet.

*"Natürlich seht ihr mitnichten aus wie Gartenzwerge, das wollte ich nicht mit meiner Frage ausdrücken. Nur haben uns so Gartenzwerge beauftragt, ihre Frauen aus der Gefangenschaft zu retten, und diese Frauen sollen ganz anders sein als ihre Männer. Da ihr nun wirklich GANZ anders seid als die Gartenzwerge, vor allem in der Größe, hatte ich eine solche Beziehung in Betracht gezogen, ich wollte euch damit aber nicht beleidigen."*

*"Allein der Gedanke, uns mit Gartenzwerge zu vergleichen"* grollt die Zwergendame und macht eine alles andere als damenhafte Geste, *"– dafür sollte man dich zerquetschen wie eine Assel! Und was gibt es an unserer Größe auszusetzen, hm? Wir haben genau die richtige Größe, wie es sich für einen anständigen Zwerg gehört! Selbst wenn sich unsere Männer durch so einen dummen Fluch völlig abartig verhalten – wir sind tadellose Zwerge! Aber wenn wir unsere Männer erst vor uns haben, werden wir ihnen die Zipfelmützenallüren auszutreiben wissen!"*

Nervös hat währenddessen Buad die Zwergenfrauen und ihre Umgebung beobachtet, so gut er eben konnte. Zu seinem Entsetzen muss er erkennen, dass sämtliche Details, nicht nur die Zwergenfrauen, ins riesenhafte vergrößert sind. Fieberhaft sucht er in Gedanken nach einer Erklärung, kommt aber immer wieder zu dem einzig möglich logischen Schluss.

Mit weit aufgerissenen Augen zupft er die Elfe, die noch immer von den Zwergenfrauen beschimpft und verdammt wird, am Ärmel.

*"Anthea!"* flüstert er heiser, *"Ich fürchte, mit ihrer Größe ist wirklich alles in Ordnung! Exaktes Zwergenmaß sozusagen. Was allerdings unsere Größe betrifft, nun, lass es mich so sagen: ich hoffe, dass es hier keine kleinen Vögelchen gibt, denn die würden uns glattweg für ein leckeres Käferchen oder so halten..."*

*"Buad"* bemerkt Alix *"kann man das Amulett irgendwie abschalten? Dann wäre mir gleich viel wohler und ich würde die Ketten abzupfen. Dann hätten wir auch gleich Verbündete im Kampf"*

Etwas verwirrt blickt Buad die "Riesin" an – vermutlich haben ihn die stattlichen Zwergendamen ein wenig aus der Fassung gebracht.

*"Keine Ahnung, ob es an dem Amulett liegt oder ein Nebeneffekt dieser Gartenzwergmagic ist. Oder ob nur beides zusammen diese Wirkung hat. Es ist ein gnomisches Amulett, und die Gnome mag verstehen, wer will. Ausschalten kann man es nicht, aber bisher hatte ja alles tadellos funktioniert! Ich meine, ich bin es ja gewohnt, klein zu sein, irgendwie, aber jetzt sind wir geradezu winzig, und DAS gefällt mir ganz und gar nicht, und ich glaube nicht, dass das Amulett eine Fehlfunktion hat, und... hoffentlich ist dieser Schrumpfeffekt nicht permanent."*

Eine Weile brabbelt der Zwerg Unverständliches vor sich hin, während die Zwergenfrauen sich immer mehr in Rage schimpfen und es nur den Ketten zu verdanken ist, dass sie die Gefährten nicht schon längst zertrampelt haben.

Der Dunkelelf, der auch inzwischen wieder wach ist, genießt das Ganze. Vor allem amüsiert er sich über die

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Versuche der Zwerginnen, ihren Ketten zu entkommen und fängt an, ihnen Zwergenwitze zu erzählen, wohl wissend, daß sie ihn nicht erreichen können. Sicherheitshalber versucht er aber auch, außerhalb der Reichweite des EINEN anderen Zwerges zu bleiben...

Langsam der Verzweiflung nahe, schaut sich die Elfe das Kästchen mit dem Stein noch einmal an. Dabei fällt ihr auf, daß zum einen noch eine alte Socke darin liegt, und zum anderen der Stein nicht so recht in die Fassung in dem Kästchen passt. Kurzenschlossen dreht sie den Stein auf den Kopf, so daß er nun ganz in die Fassung hineinrutscht.

Der Erfolg davon ist durchschlagend. Plötzlich löst sich alles in einen bunten Farbenwirbel auf, in dem jeder Bezug zu irgendwelchen Richtungen verloren geht. Alle der Reisenden werden heftigst durchgeschleudert, als würden sie in einem geschlossenen Faß einen Wasserfall hinunterschwimmen.

Als alles wieder zur Ruhe kommt, schaut die Elfe Alix mit großen Augen an, stößt noch ein *"Mir ist schlecht!"* hervor, und fällt dann einfach um.

Alrik wird auch schlecht ... ihm steigen die "Düfte" der Zwergendamen zu Nase, während er an der Decke .. hängt? Er *\*glaubt\** zu stehen... jedenfalls befinden sich seine Füße auf dem Boden – oder ist es die Decke? Es sieht alles recht normal aus – die Gruppenmitglieder stehen oder liegen ganz normal vor ihm.

Was dagegen NICHT normal ist, ist, daß die Zwergenfrauen an der Decke zu hängen scheinen... Er kann jedenfalls ganz deutlich die Zipfelmützen über seinem Kopf herunter? – ragen sehen.

Alrik ist sehr verwirrt.

*"Äh, hallo? Hänge ich hier oder stehe ich?"* frage er ratlos die anderen.

*"Und warum fallen wir nicht herunter?"*

Alix nimmt ein Tuch aus Ihrem Rucksack und eine Wasserflasche macht das Tuch nass und wischt der Elfe über das Gesicht in der Hoffnung, dass sie wieder zu sich kommt. Dann schaut sie sich um bemerkt die hängenden Zwerginnen, die ihr plötzlich auch nicht mehr ganz so groß vorkommen und sagt zum Streuner: *"Vielleicht sind sie mit Ihren Ketten an der Decke angeschraubt?"*

*"Bei Ingerimm!"* faucht Buad und torkelt die Decke oder den Fußboden – so sicher ist er sich da nicht – entlang. *"Diese Elfen haben doch nichts als Schabernack im Sinn! Und was bringt uns das?"* Gegen die Übelkeit ankämpfend blickt er hoch – runter? – und bemerkt die noch immer riesigen Zwergenfrauen. Zwar wirken sie aus der jetzigen Perspektive etwas weniger groß, doch Buad ist ziemlich sicher, dass sie sich an den Größenverhältnissen nichts Wesentliches getan hat. Inzwischen zerren die Zwergenfrauen in ohnmächtiger Wut enthusiastisch an ihren Ketten und schlagen immer wieder mit den Händen nach dem Dunkelelfen, der aus ihrer Sicht nicht größer als eine Mücke ist, jedoch ohne ihn zu treffen.

*"Wir sind noch immer so klein wie Insekten, und unsere Lage scheint sozusagen auf den Kopf gestellt zu sein! Elfen! Pah! Keine Ahnung haben die Spitzohren! Jetzt lasst mal einen Zwerg an den Kasten, der wird das schon wieder richten!"*

Schwankend nähert er sich der am Boden – oder ist es die Decke? – liegenden Elfe und der vor ihr kauernenden Alix und macht Anstalten, ihr das Kästchen wegzunehmen.

*"Schaut mal auf den Lichtweg!"* ruft die Elfe, als sie wieder einigermaßen greadeaus schauen kann. *"Vorhin sah es aus, als wäre er hier zu Ende. Jetzt ist er wieder klar und scharf vorhanden! Scheinbar sind wir hier noch gar nicht am Ziel und müssen noch ein Stück weiter gehen. Außer natürlich unser allseits geliebter Zwerg fühlt sich hier so wohl, daß er bei den netten Damen bleiben will."*

*"Oh ja, und wie nett!"* ergänzt der Dunkelelf. *"Hey, kennt ihr schon den? Eine Zwergin kommt an die Schmelzkäsetheke und der Verkäufer sagt: 'Nein, das hier ist NICHT die Parfümabteil...oops...'"* Mit einem wilden Satz bringt sich der Drow vor einem zutretenden Stiefel in Sicherheit, der ihn um Haaresbreite verfehlt. *"Äh, wir sollten vielleicht doch langsam wieder gehen..."*

*"Ich bin auch dafür"* Alix schließt sich den anderen an.

Alrik schließt sich mit Magenkrämpfen der Entscheidung an – nur zu gerne würde er wieder zur "Normalität"



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

zurückkehren...

*"Nicht so hastig!"* wirft Buad ein, der den armseligen "Witz" des Dunkelelfen augenscheinlich nicht gehört hat. *"Womöglich werden wir \*noch\* kleiner, wenn wir dem Licht weiter folgen! Wir sollten lieber erstmal hierbleiben und vielleicht diese Zwergenfrauen befreien... Äh... hört ihr mir noch zu? Seid ihr überhaupt noch da?! Hey! Wartet auf mich!"*

Diesen letzten Schrei kann der Zwerg gerade noch ausstoßen, als alle durcheinanderpurzeln. Beim letzten Versuch, den Zwerginnen auszuweichen hat der Dunkelef leider die Kontrolle über sich und den Stein verloren und liegt nun am Boden, demselben Boden wie der, auf welchem die Zwerginnen stehen. Welche nun die völlige gewohnte Zwergengröße haben. Nur das Lichtband ist verschwunden. Der Dunkelef sitzt am Boden, reibt sich den Schädel und starrt der nächsten Zwergin unverwandt in die Augen. Kein Wunder, beide Augenpaare befinden sich ja auf einer Höhe...

Auch Alix ist etwas verwirrt über die sich plötzlich ändernden Größen- und Lageverhältnisse. Aber zumindest ist es beruhigend, wieder festen Boden zu spüren. Sie sieht sich in dem Raum um und versucht herauszubekommen, ob man die Fesseln der Zwerginnen irgendwie lösen könnte. Falls es hier Gegner gibt schadet es bestimmt nicht Verbündete zu haben. Vielleicht hat ja Buad oder sein Trabant geeignetes Werkzeug.

Allerdings dürfte es noch ein weiter Weg bis zu den Verbündeten sein, denn die Zwergenfrauen sind noch immer durch die Verspottungen des Dunkelelfen dermaßen aufgebracht, dass sie voller Zorn an ihren dicken Ketten reißen und zerren. Buad, obwohl selbst ein Zwerg, reibt sich bereits mit schmerzverzerrtem, aber begeisterten Gesicht die Schulter, wo ihn die Faust einer Zwergenfrau getroffen hat, der er zu nahe gekommen war, und soeben prallt die arglose "Riesin", von kräftigen Zwergengliedern hinweggeschleudert, gegen die Steinwand hinter ihr.

Fast wie aus Reflex spricht die Elfe einen Unsichtbarkeitszauber aus, um erst einmal aus dem Blick der rasenden Zwerginnen zu kommen. Doch seltsamer Weise funktioniert der hier nicht so richtig, es erscheint nur ein blauer Blitz und die Elfe setzt sich benommen auf den Boden. Dafür öffnet sich nun die Tür und ein ziemlich großes Wesen erscheint. Dessen genaue Form man dank einer Rüstung, die scheinbar aus Gold und Silber besteht, nicht erkennen. Dann dröhnt seine Stimme durch den Raum: *"Was ist hier los? Wer dringt in meinen Harem ein?"*

Der Dunkelef reißt erstaunt die Augen auf: *"Harem??? Du meinst, du paarst dich mit..."* Er macht eine allumfassende Geste in Richtung der Zwerginnen, *"...sowas???"*

Abschätzend blickt die edelmetallgepanzerte Kreatur den Dunkelelfen an. *"Räuchermännchen, kleine Putten, lustige Gartenzwerge und allerlei andere unnütze Figuren..."* seufzt sie dann und macht auf einmal einen sehr unglücklichen Eindruck. *"Irgendwoher muss all das ja schliesslich kommen... Glaubst du vielleicht, mir macht das hier Spass? Ich würde auch viel lieber in der Nachbarabteilung arbeiten, wo erstklassige, solide Werkzeuge hergestellt werden! Oder wo Steinplatten gebrochen und geschliffen werden! Jede Abteilung wäre besser als diese hier!"*

Der Drow grübelt nun seinerseits: *"Wenn dir das eh keinen Spaß macht, dann setz doch mit den Zwerginnen einen Vertrag auf. Sie müssen zurück zu ihren Männern, verpflichten sich aber, für euch zu arbeiten und diesen ganzen Schrott Zuhause weiterherzustellen. Heimarbeit ist ja immer mehr im Kommen! Und du kannst dann...äh...irgendwas anderes machen. Und für diese Superidee verlange ich auch nicht mehr als 10% Umsatzbeteiligung..."*

Die Kreatur in ihrem edelmetallinen Panzer wirkt nun gänzlich niedergeschlagen. *"Ich bin doch nur einfacher Angestellter!"* näselte sie mit weinerlicher Stimme. *"Ich kann doch nicht einfach einen neuen Vertrag aufsetzen! Sowas darf doch nur der Boss, und der kann eigenmächtiges Handeln nicht ausstehen..."*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Dann denkt er kurz nach, richtet sich plötzlich wieder zu seiner vollen Größe auf und ruft laut: *"Ihr seid Spione! Saboteure! Ihr wolltet mich drankriegen mit euren gefährlichen Einflüsterungen! Dann hätte ich gegen meinen Vertrag verstoßen, und wenn es der Boss gemerkt hätte, wäre ich dran gewesen! Arbeitet für die Konkurrenz, wie? Na, das werden wir gleich haben! Bewegt euch nicht, bleibt dort stehen! Ich rufe jetzt den Wachschatz und lasse euch verhaften!"*

*"Warte doch mal und lauf nicht gleich weg"* ruft Alix mit einem Lächeln. *"Was für einen Vertrag hast Du denn? Vielleicht bekommst Du ja auch ein Lob von Deinem Chef für gutes Handeln, wenn Du eine Entscheidung allein triffst ohne den Wachschatz und dann wirst Du befördert! So ohne weiteres kommen wir hier ja sowieso nicht raus, also laufen wir Dir nicht weg und Du kannst alles in Ruhe entscheiden."*

Leider reagiert die Metallrüstung darauf überhaupt nicht, und er drückt einen Knopf neben der Tür. Daraufhin ertönt im Gang ein grausames Geheul, und der ganze Raum ist plötzlich in rotes Licht getaucht.

Völlig verwirrt und panisch stürzt sich die Elfe nun auf die Kreatur und reißt an dem Helm. Plötzlich löst der sich von der Rüstung, und darunter kommt ein Gartenzwergegesicht zum Vorschein. Eine der Zwergfrauen schreit bei dessen Anblick auf: *"Karl-Erwin! Du bist das? Wie konntest du es wagen, uns hier zu versklaven, du... du... Verräter!"*

Alix hat inzwischen eine Feile aus dem Rucksack genommen und begonnen einer der Zwerginnen, die einen relativ friedliche Eindruck macht die Handfesseln durchzufeilen. Kaum ist eine Hand frei reißt die Zwergin Alix die Feile aus der Hand und arbeitet selbst fieberhaft weiter an ihrer Befreiung.

Buad hat es schon eine ganze Weile gereizt, sich die Rüstung aus Edelmetall ganz aus der Nähe anzuschauen (und, falls sich deren Edelmetallgehalt bestätigen sollte, vielleicht das ein oder andere Teil zu gewinnen). Als sich die Elfe auf die gepanzerte Kreatur stürzte, kam es für ihn einem Signal zum handeln gleich, das noch verstärkt wurde, als der verstörte Gartenzweig zum Vorschein kam. Doch gerade, als er sich ebenfalls auf den wimmernden Zipfelmützenträger stürzen will, schiebt sich vor ihm ein großer Teil der Wand zur Seite und einige lange, nur aus Stahlgeflecht bestehende Gestalten kommen zum Vorschein. Mehr als zwei Meter messen sie, und das Drahtgeflecht ist so geformt, dass sie wie riesige Skelette wirken. Merkwürdigerweise enden ihre Beine nicht in Füßen, sondern in jeweils zwei unabhängig bewegbaren Rädern, und offenbar haben die Drahtskelette damit ihre liebe Not. Jedes Rad scheint immer eine andere Richtung als alle anderen Räder einschlagen zu wollen, und daher besteht die ruckartige Fortbewegung der Skelette vor allem aus Torkeln. Allerdings enden die Arme jeweils in eine kräftig wirkenden Zange und in einer schaufelähnlichen Klaue, und mit diesen Hilfsmitteln greifen die Drahtkreaturen nun nach den Gefährten.

Reflexartig schlägt der Zwerg mit der Axt nach einem ihm sich nähernden Zangenarm, verfehlt und trifft stattdessen mit voller Wucht die Taille eines Skeletts und trennt diese sauber durch. Mit einem ohrenbetäubendem Scheppern fällt Ober- und Unterteil, nun voneinander getrennt zu Boden.

Alix, die gerade noch bemerkt, dass es der Zwergin gelungen ist ihre zweite Hand zu befreien, greift sich Ihre Keule und springt erst mal ein wenig weg von den Stahlskeletten. Etwas belustigt bemerkt sie, dass das Oberteil des von Buad zerlegten Skelettes einem anderen vor die Füße gefallen ist und Dieses zum Sturz bringt, wodurch das sich Drahtgeflecht der beiden Roboter heillos verwickelt. Der Erbauer der Skelette scheint nicht gerade viel Talent zu besitzen.

Der Dunkel elf hat inzwischen auch eine lange Intonation beendet und streckt nun eine Hand aus. Langsam werden die Metallskelette von einer Art grünem Schleim bedeckt, der sich zischend in ihre Rüstungen frißt und sich um sie herum ausdehnt. Allerdings nicht sehr lange, da dieser Brei sehr schnell aushärtet und vor allem die Gestürzten undurchdringlich umschließt. Die anderen stecken bis zur Hüfte fest.

Alix steckt die Keule wieder weg und lehnt sich lachend an die Wand. Irgendwie sieht es lustig aus, diese grünen Berge mit zuckenden Metallstacheln. Fast wie Vogelscheuchen auf einer Wiese.

Die Zwergin hat sich inzwischen ihrer Fesseln entledigt und beginnt ihre Nachbarin zu befreien. Diese hat wie es scheint die Gruppe und alles um sich herum völlig vergessen und starrt nur noch den vor Angst erstarrten Zwerg in dem Blechhaufen an.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Buad war glücklicherweise zur Seite gesprungen, als der Dunkelelf seinen Zauber wirkte. Eigentlich will er sich erneut dem Gartenzweig und seiner wertvollen Rüstung zuwenden, doch aus den Augenwinkeln erkennt er hektische Betriebsamkeit in dem Gang oder Raum, aus dem die Drahtskelette hervorgekommen waren. *"Da kommen noch mehr von ihnen!"* ruft er und schwingt die Axt. *"Eine ganze Menge von ihnen!"*

*"Schnell, hinein, in den Müllschacht!"* ruft Alrik, als sie die Drahtskelette näherkommen hören (und die ersten auch schon sehen). Er beugt sich über ein weiteres Drahtgestell – aber diesmal eines, das zu einem Serviceschacht gehört. Er hatte in der Zwischenzeit diesen Schacht entdeckt, und sich daran gemacht, das Verdeck aufzubiegen.

Als er auf ungläubige Blicke trifft, erklärt er: *"Wir müssen weg von hier, sonst werden wir gefangengenommen! Und wir müssen den Zentralen Ausschaltknopf für diese komischen Drahtskelett-Roboter finden, sonst können wir \*überall\* hier gefangen genommen werden!"*

Als sich die ersten Zangen in den Raum hineinschieben, springt er in den Schacht.

Die Elfe schnappt sich schnell das halbvergessene Kästchen mit dem Leuchtstein und springt dem Streuner hinterher.

Der Dunkelelf schleudert noch eine Kugel Schleim auf die Skelette im anederen Raum und klettert dann auch hinterher.

Alix wirft noch einen letzten Blick auf die Zwerginnen und hofft, dass sie sich weiter selbst befreien können und eilt den anderen nach.

Mit einem wütenden Schrei tritt der Zwerg einem der Drahtskelette gegen das Knie, oder zumindest das, was er für das Knie hält, und beobachtet befriedigt, wie das Skelett scheppernd zu Boden geht. Noch ein Mal wendet er sich den Zwergenfrauen zu und verspricht *"Wir kommen wieder!"*. Dann verschwindet auch er als letzter in dem Schacht, nur noch gefolgt von seinem Trabant, der in dem schmalen Gang sichtlich Mühe hat und ständig gegen die Wände stößt.

Hinter dem Rücken des Zwergs und seines mechanischen Konstrukts nimmt der Lärm zu, dann ertönt ein entsetzter Schrei. Offenbar haben die Zwergenfrauen den verräterischen Gartenzweig in die Finger bekommen, noch bevor die Drahtskelette ihn beschützen konnten.

Muffiger Gestank schlägt der Truppe entgegen. Es ist so dunkel, daß man nicht erkennen kann, ob sie nun in einem Schacht oder in einer Kammer stehen.

Langsam tastet sich Alrik vorwärts, in der Dunkelheit, und stellt fest, daß es eine Biegung gibt – also ist dies doch ein kleiner Gang. Vorsichtig folgt er dem Gang.

Nachdem er gemerkt hat, daß das erste Stück frei ist, kehrt er zurück und informiert die anderen.

*"Da vorne gibt es eine Biegung – der Schacht geht also dort weiter. Wir haben keine andere Wahl, also vorwärts! Nebenbei: Hat einer von euch Licht dabei?"*

Alix tastet in ihrem Rucksack und befördert eine kleine Laterne und ein Feuerzeug hervor. Nach einigen Versuche gelingt es ihr die Laterne zu entzünden. Viel ist allerdings nicht zu sehen. Die schwarzen Wände verschlucken das Licht.

Schnaufend, lärmend, und vor allem fluchend läuft Buad auf das Ende der Gruppe auf.

*"Hier ist's finster wie in Ingerimms Dingsbums!"* schimpft er. Obwohl er als Zwerg auch recht gut im Finsternen sehen kann, versagt diese Fähigkeit in diesem Gang völlig. Tatsächlich scheint es, als würden die Wände im wahrsten Sinne des Wortes alles Licht verschlucken, denn obwohl die Flamme in Alix' Laterne ohne erkennbaren Mangel brennt, verbreitet sie praktisch keinerlei Licht sondern ist einfach ein heller Fleck in der umgebenden Schwärze, wie ein weißer Punkt auf einem schwarzen Blatt Papier.

*"Wie es scheint können wir nur hoffen, dass es nach der Biegung heller wird"* Alix läuft dem Streuner nach.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Als Buad das Knirschen und den leisen Klagelaut der Riesin in der absoluten Dunkelheit hört, als sie mit der Stirn gegen die niedrigere Decke des Ganges hinter der Biegung prallt, lässt er sich auf alle Viere hinab und kriecht vorsichtig, mit der einen Hand immerzu Wand und Erdboden abtastend, Alix und dem Streuner hinterher. Dabei fällt ihm auf, dass die Wände und der Boden des Stollens glatt und nahezu fugenlos zu sein scheinen. Kurz flackert der Gedanke an Fallen in ihm auf, doch da er Alrik ganz vorne glaubt, wischt er ihn wieder beiseite. Ganz sicher würde der Streuner eine Falle umgehend bemerken...

*"Komisch, gar keine Fallen?"* denkt Alrik, als er sich vorsichtig durch den Gang tastet.

Er tastet weiter, da tatsächlich die Dunkelheit vollkommen ist.

Plötzlich spürt er einen Luftzug von Links.

*"Luft?"* fragt er sich. *"Wieso Luft?"*

Er blickt nach links, und sieht einen smalen, quadratischen Schacht, durch den Frischluft bläst. Leider würde nur seine Hand hineinpassen, wenn er es denn versuchen würde. Er vermutet eine Mausefalle darin, also läßt er das Tasten erstmal bleiben.

Weiter gehts.

Ein schriller Schrei durchdringt die Finsternis und übertönt das Schnaufen der Gefährten.

*"Was, was?!"* schreit Buad und versucht, hinter sich irgendetwas zu erkennen.

*"Entschuldigung..."* kommt die eingeschüchterte Stimme Yaskindes zurück, *"Hier war so ein Loch in der Wand, aus dem ein Luftzug kam, und da dachte ich... wollte ich... also da habe ich... hineingegriffen, meine ich... und da hat mich was gebissen, oder so, und, also, es tut mir leid, ich..."* Die Stimme verebbt in der Dunkelheit.

*"Halt deine Neugier im Zaum, Weib, und untersteh dich, in irgendwelche Löcher hineinzugrapschen – oder du lernst meine Axt kennen!"* schimpft der Zwerg wütend. *"Nachher ist irgendein verborgener Schalter in so einem Loch, der den Boden unter uns öffnet und uns in irgendeine Tiefe stürzen lässt!"*

In dem Raum den die Truppe gerade verlassen hat herrscht in der Zwischenzeit das Chaos. Am Eingang sind die Teile der Roboter in einem hilflosen Haufen verfangen und mit einer grünen Masse verklebt. Draussen vor der Tür drängen weitere Roboter herein, die sich aber auch immer mehr ineinander verhaken. Inzwischen sind alle Zwerginnen frei, aber sie können nicht viel machen, da sie den fensterlosen Raum nicht verlassen können.

Eine der Zwerginnen schimpft weiterhin mit Karl–Erwin, die anderen überlegen, wie sie ihre gerade gewonnenen Freiheit verteidigen könnten und schauen sich nach einer Bewaffnung um. Eine blickt überlegend in die Richtung der Schachtes in den Ihre aus dem nichts aufgetauchten Befreier verschwunden sind.

Als der Dunkelelf sich zum wiederholten Male das Knie an der Wand angeschlagen hat, reicht es ihm. *"Na schön"*, brummt er, *"wenn schon die Infravision nicht geht, dann probieren wir mal was anderes."* Einen Augenblick später sehen alle wieder etwas. Nun ja, aber etwas sehr seltsames. Wände, Boden und die Gefährten selbst sind nicht zu sehen, aber man kann erahnen, wo sie sind, da jeder von ihnen von einem schwachen, aber stetig pulsierenden Licht umgeben zu sein scheint, das an einen Hurrikan erinnert, der in geringem Abstand über ihre Haut flackert und pulsiert. Es erinnert ein wenig an Mumien, deren Binden sich gelöst haben und nun um ihren Körper rotieren. Bei den Wänden und in der Luft ist es ähnlich, es sind sogar Strömungsschlieren erkennbar. Die Objekte und Kreaturen bleiben aber schwarz. Der Dunkelelf steht mitten im Gang, hält ein sonderbares eiförmiges Ding hoch und erklärt, daß es sich hierbei um Felder handelt. Magische, elektrische, magnetische Felder werden sichtbar, wenn man den Zauber, der es einem Magier ermöglicht, hinter die Arkane Struktur eines magischen Gegenstandes zu blicken, auf alles andere ausdehnt. Es sei kein wirkliches Licht, nur eine veränderte Wahrnehmung... Und vorläufig scheint es ja zu funktionieren.

*"Endlich mal einer der etwas Licht ins Dunkel bringt, vielleicht finden wir doch noch eine Tür."* murmelt Alix vor sich hin.

*"Licht ist gut..."* brummt Buad, der dem ganzen dunkelelfischen Hokuspokus misstraut und insgeheim beschließt, sich lieber auf seine Tastsinne und seine zwergische Intuition zu verlassen.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Ein aus dem inzwischen etwas entfernten Raum mit den Zwergenfrauen erneuter gellender Schrei, Scheppern und diverse wütende Rufe veranlassen ihn, dem Streuner und der Riesin tiefer in den Gang zu folgen.

Der Elfe, die direkt nach dem Streuner durch den Gang krabbelt, wird bei dieser neuen Art zu schauen ziemlich unruhig. Irgend etwas gefällt ihr daran nicht, aber sie weiß noch nicht, was das ist. Schließlich fällt ihr auf, daß sie, wenn sie auf andere schaut, seltsame Bilder erkennen kann. Anscheinend kann sie nun Teile der Gedanken der anderen erkennen.

Als sie zu dem Dunkelelfen zurückschaut zuckt sie erschrocken zusammen. Nun ist sie sich sicher, daß sie wirklich Gedanken erkennen kann.

*"Irgendwo muss doch hier eine Tür sein"* bemerkt Alix, *"langsam wird es langweilig hier herumzukriechen"*

Ein häßliches Knirschen erklingt aus dem Fußboden und lässt Buad in der Bewegung erstarren.

*"Was war das?"* will er wissen und lauscht beunruhigt den Knack- und Knirschgeräuschen, die unter ihm ertönen.

*"Ich kann nichts dafür!"* verteidigt sich ungefragt Yaskinde, die hinter dem Zwerg ist, *"ich habe nur in diese kleine Nische in der Decke gegriffen, und da war dieses Hebelchen, und..."*

Der Rest ihrer Worte wird abgewürgt, als der Fußboden auf einer Länge von über zwanzig Metern mit einem Knall exakt in der Mitte aufreißt und ihn in zwei Hälften teilt, die beide wie eine Doppeltür von den Wänden an einige Zentimeter nach unten wegklappen. Staub wirbelt aus dem gebildeten Spalt zwischen den beiden Fußbodenhälften auf und kitzelt die nach Halt suchenden Gefährten in der Nase, als unter leichtem Druck stehende Luft aus einer uralten, bisher hermetisch abgeschlossenen Kammer entweicht. Der ohnhin muffige Gestank wird fast unerträglich, es riecht faulig und sehr lang abgestanden. In der Vorstellung des Zwerges manifestiert sich das Bild einer mehrere Meter tiefen Fallgrube, deren Boden mit Dutzenden rasiermesserscharfen, sehr, sehr spitzen Pfählen bedeckt, oder die, noch viel schlimmer, mit Wasser gefüllt sein könnte.

*"Bewegt euch nicht!"* ruft er den anderen zu, die allesamt auf dem aufgeklappten Fußboden stehen oder kauern. *"Es ist eine verdammte Falle, aber wir können von Glück sagen, dass sie nicht von Zwergen konstruiert wurde! Offenbar hat sich der Mechanismus verklemmt, vielleicht ist er eingerostet oder so! Aber nur eine unvorsichtige Bewegung, und die beiden Fußbodenhälften schwingen völlig auf und wir stürzen allesamt in die Tiefe!"*

Wie zur Bestätigung geben beide Türhälften mit einem Ächzen einige weitere Zentimeter nach, und aus den Wänden ertönt das Geräusch aufeinanderschabender Steine. Der unheilverkündende Spalt zwischen den Füßen der Abenteurer ist inzwischen schon mehr als handbreit.

Alix späht vorsichtig in den Spalt aus dem interessanterweise Licht dringt. Irgendwie sieht das nicht nach einer Falle aus, sondern mehr nach einer Mülltrennungsanlage. Dem Geruch nach zu Urteilen befindet sich unter Ihnen der Biomüll. Falls die Gruppe hinunterfällt wird sie vielleicht nicht allzu hart landen, aber danach dringend ein Bad brauchen.

Die Zwerginnen sind inzwischen alle frei und haben Karl-Erwin erst mal mit den herumliegenden Ketten gefesselt. Sein Wimmern, das aus dem Haufen Kettengliedern hervordringt, zeugt davon, dass die dabei nicht gerade sanft vorgegangen sind. Die Hoffnungslos verstopfte Tür lässt die Zwerginnen etwas ratlos werden. Eine hat den Deckel des Schachtes gefunden, in dem die Gruppe verschwunden ist und schlägt vor einfach hinterherzugehen.

Ein dunkler Schacht und ein finsterer, enger Stollen – für Zwerge gibt es da nicht viel zu überlegen. Daher zögern die Zwergenfrauen auch nicht lange und steigen nacheinander den Schacht hinab.

Es dauert nicht lange, und die reglos erstarrte Abenteurergruppe vernimmt ihre dunklen, schimpfenden Stimmen, die schnell lauter werden. Dann betritt die erste Zwergenfrau den aufgeklappten Gang. Im Laufe der Jahrzehnte – oder waren es Jahrhunderte? – hatte sich auf einem der Scharniere, die die gut zwei Dutzend steinerner Zapfen unter dem aufklappbaren Boden des Ganges in der Wand versenken sollten, eine dicke Kruste aus Fledermauskot gebildet. Als die neugierige Nymphe den Mechanismus in Kraft setzte, war jenes Scharnier dadurch nicht gänzlich zurückgefahren. Zwei der Zapfen hatten auf halbem Wege angehalten, und auf ihnen allein ruhte nun das gewaltige Gewicht der Fußbodenhälften und der darüber befindlichen Gruppe.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Sie hatten das Gewicht bisher halten können, doch als eine weitere Person – die Zwergenfrau – den Gang betritt, wird ihre Belastungsgrenze überschritten. Mit einem lauten, trockenen Knall zerbricht das Gefüge des steinernen Zapfens und verwandelt ihn in Staub und kleine, scharfkantige Gesteinssplitter, und nur Millisekunden später folgt der andere Zapfen. Übergangslos schwingen die beiden Fußbodenhälften gänzlich auf und geben ihre über ihnen knieende und kauernde Last der Grube preis...

...doch seltsamerweise fallen sie nicht. Alle sehen sich verwundert an, als der Dunkelelf plötzlich verbissen loskeucht. Er sieht auch etwas komisch aus, dunkel angelaufen und die Augen weit aus den Höhlen getreten. Puterrot und mit zusammengekniffenem Gesicht presst er stöhnend zwischen den Zähnen hervor: *"Los, ...ppffft.... kkkrrrrunter von der Klappe ....hmmmpffff.... ich kann euch nichttttt alle halten .....pffffff....meine Levitations....rgggghhh..... fffffffähigkeiten sind zu begrenztttt..."* Damit versetzt er der Mumie und der Fee einen Tritt, so daß sie ans ferne Ende der Tür entschweben.

Der Zwerg, der entsetzt erkannt hat, dass das fahle Licht von phosphoreszierenden, blanken, grinsenden Zwergentotenschädeln und der entsetzliche Geruch von halbverwesten Leichenteilen herrührt, läßt sich das nicht zweimal sagen. Auf allen vieren stürmt er los, die Riesin und den Streuner vor sich herdrückend.

Alix plötzlich von hinten angestoßen gelingt es irgendwie, um einige blaue Flecken reicher, hinter der Falle im Gang zu landen. Stöhnend steht sie auf und versucht herauszubekommen wer von den Kameraden es ausserdem geschafft hat.

Auch der Zwerg hat die Grube hinter sich gelassen. Schauernd blickt er zu den sterblichen Überresten seiner Artgenossen hinab, überlegend, ob es sich um ein Massengrab handeln könnte und wer die Zwerge auf diese grausame und höchst unehrenvolle Weise der Erde überantwortet haben mag.

Die Elfe rümpft die Nase. *"Puh, schnell weiter, das stinkt hier ja... Toter Zwerg stinkt noch mehr als tote Schafe, die zu lange..."* Nach einem Blick auf die Gedanken des Zwerges verstummt sie schnell. *"Vielleicht finden wir ja noch einen anderen Ausgang, wenn nicht wieder jemand ganz leise und zufällig an irgend welchen Hebeln herumspielt..."*

Als die Elfe anfängt zu sprechen, krampfen sich die Finger Buads um den Stiel seiner Axt zusammen, die nur für ihn hörbar ein eigenartiges Geschrei ausstößt, in dem es hauptsächlich um das Vergießen elfischen Blutes geht.

Mit einem ganz leisen Bedauern bemerkt Buad das Verstummen der Elfe mitten in ihrem Satz. Also wird es wohl noch nichts werden mit dem Vergießen von Elfenblut.

*"Wer immer das getan hat!"* knurrt er stattdessen und wendet sich an die Welt im allgemeinen, *"Er wird dafür bezahlen!"*

Die Elfe bemerkt im letzten Schimmer des Lichtes aus der Luke, daß über ihr ein Gang fast senkrecht nach oben führt. Nach kurzem Tasten findet sie sogar Sprossen, über die man recht einfach nach oben klettern kann. *"Wollen wir mal wieder versuchen, nach oben aus dem Gang zu kommen? Wer weiß, was hier unten noch alles passiert..."*

*"Gute Idee"* findet Alix, *"irgendwie hasse ich es langsam hier im Dunkel herumzuirren..."*

Mehr Ermunterung braucht die Elfe nicht, um nach oben zu klettern. Es ist nicht leicht, immer gleich die nächste Sprosse zu finden, da die Sichtmagie des Dunkelelfens hier sehr seltsame Auswirkungen hat, aber es geht voran.

Nach etwa 10 Metern Klettern stößt sich die Elfe plötzlich den Kopf an der Decke an. Über sich kann sie keinen Ausgang und keine Luke ertasten. Dafür entdeckt sie neben sich einen Gang, der waagrecht weiterführt. Etwa fünf Meter weiter ist ein schwacher Lichtschein zu erkennen, und sie glaubt auch, Stimmen hören zu können.

*"Seid leise beim Hochklettern!"* flüstert sie in den Schacht hinab. *"Ich glaube, wir haben einen Ausgang gefunden, und dahinter redet jemand!"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Buad tastet den Schacht ab, um seine Ausmaße zu bestimmen. Zwar würde sein Trabant hindurchpassen, und auch in den Sprossen sieht der Zwerg kein Hindernis für das mechanische Konstrukt. Jedoch würde es nicht ohne Lärm abgehen, und so flüstert er seinem treuen Begleiter einige Worte zu, worauf es am Fuße des Schachtes erstarrt und vorerst mit dem Hinaufklettern wartet.

Dann beginnt Buad mit grimmigem Gesicht (das in der Finsternis aber niemand erkennen kann) die Sprossen zu erklimmen und der Elfe zu folgen, mit der festen Absicht, den Stimmen, von der sie sprach, einige Fragen zu stellen – mit der Axt in der Hand!

Der Dunkelelf, der hinter dem Trabanten an der Leiter hängt, grummelt nach oben: *"Hey, Buad, sorg mal dafür, daß dein Gerät sich aus dem Weg macht. Und daß es weniger knarrt. Aber....das kann ich eigentlich auch selbst."* Mit kurzen Gesten verhängt der Drow eine magische Ruhe über den gesamten Gang. Totenstille. *"Schon besser"*, sagt er. Aber das hört natürlich niemand.

Alix steigt die Stufen hinauf und wundert sich, dass man nichts hört. Ein unheimliches Gefühl sich so in absoluter Stille zu bewegen. Wenigstens wird es langsam etwas heller.

Das mechanische Konstrukt wartet nicht auf die Anweisungen seines Herrn, sondern versucht, sich eng an die Schachtwände zu pressen und so dem Dunkelelfen und all jenen, die ihm noch folgen mögen, das Vorbeiklettern zu ermöglichen. Allerdings wird es an dieser Stelle wirklich verdammt eng.

Inzwischen hat Buad ebenfalls das Ende des Schachtes erreicht und hat zu Anthea aufgeschlossen. Er versucht, in dem schwachen Lichtschimmer vor ihm etwas zu erkennen.

*"Ich schlage vor, wir stürmen los und machen sie alle nieder!"* raunt er der Elfe neben ihm zu. Zumindest versucht er es. Er staunt nicht schlecht, als er die Worte zwar artikuliert, aber trotzdem kein einziger Ton über seine Lippen kommt.

Verwundert schaut die Elfe den Zwerg an. Warum sagt er denn nichts, wenn er schon den Mund bewegt? Aber als sie ihn das fragen will, merkt sie, was jetzt schon wieder los ist. Den Kopf schüttelnd kriecht sie zu der Stelle, an der Licht in den Gang fällt. Das sieht aus wie ein vergittertes Fenster, und dahinter stehen drei sehr seltsam anmutende Gestalten, die sich angeregt unterhalten. Leider kann sie nichts davon hören. Halb verzweifelt winkt sie den Zwerg zu sich her, damit er auch mal einen Blick auf diese seltsamen dreibeinigen Geschöpfe werfen kann, die da hinter dem Gitter stehen.

Währenddessen versucht der Drow, den Trabanten mit mäßigem Erfolg in den Quergang zu vschieben, da er nicht vorbeipañt und ihm auf der Treppe langsam die Füße einschlafen. Dabei schimpft er in einer Lautstärke vor sich hin, die normalerweise noch fünf Gänge weiter zu hören gewesen wäre.

Der Zwerg folgt den Gesten der Elfe und späht ebenfalls durch das Gitter. Angesichts der dreibeinigen Geschöpfe umfasst er den Griff seiner Axt noch fester – wer drei Beine hat, der schlachtet ganz sicher auch Zwerge ab und wirft ihre Überreste in eine tiefe Grube!

Mit schnellen Blicken prüft er die Verankerung des Gitters in den Wänden. Im Unterschied zu den soliden, fest eingelassenen Gittern in ordentlichen Bauwerken scheint dieses jedoch lediglich in einen eisernen Rahmen hineingepreßt und mit winzigen Schraubchen befestigt zu sein, die alt und rostig wirken. Ein kräftiger Schlag dürfte genügen, um es aus seiner Verankerung zu reißen, den Raum zu stürmen und die drei Dreibeinigen mit der Axt in winzigkleine Stücke zu häckseln. Und das alles ganz lautlos!

Die Entscheidung darüber wird ihm jedoch abgenommen. Der Dunkelelf hat sich nach einiger Überlegung entschlossen, einen starken Windstoß heraufzubeschwören, um den Trabanten in den Gang zu bekommen. Leider ist der Drow im Dosieren nicht besonders gut. Der orkanartige Stoß wirft den Trabanten nicht nur in den Gang, sondern auch gegen den Rest der Gruppe und damit gegen das Gitter, welches der groben Kraft nicht gewachsen ist. Gerade als sich Buad bereitmachen wollte, landert er bereits unsanft mit den anderen im Gang, hinter den Dreibeinern. Diese aber haben das noch gar nicht bemerkt und unterhalten sich weiter gestikulierend und lautlos, wahrscheinlich sogar telepatisch.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Alix richtet sich stöhnend auf. Schon wieder eine unsanfte Landung. Sie betrachtet die Gruppe der Dreibeine und überlegt ob es nicht sinnvoll wäre, sie diskutieren zu lassen und einfach in die andere Richtung zu verschwinden.

Der Streuner, der mit der Gruppe in den Raum geschleudert worden ist, bemerkt eine seltsam beleuchtete Nische in dem Raum. Diese Nische wird links und rechts bewacht von zwei riesigen, stumm und starr dastehenden, goldfarbenen Drahtgestell-Robotern.

In dieser Nische, in der Mitte zwischen den beiden "Robotern", dort prangt ein riesengroßer, gummiartiger, nicht zu übersehender Druckknopf.

Alrik überlegt nicht lange, und zieht sein Wurfmesser heraus, um es auf / in den Druckknopf zu schleudern. Das Blinken des Metalls der Klingen (Buads Axt, Alriks Wurfmesser und anderes), hat jedoch diese "Roboter" aufmerken lassen, mit hoherhobenen Zangen bewegen sie sich nun auf die Truppe zu.

*"Da kann man nur hoffen, daß die tatsächlich aus Gold bestehen..."* denk Alrik noch, als er sein Wurfmesser seiner Bestimmung zuführt.

Als es den riesengroßen, knallroten, gummiartig weichen Druckknopf trifft, wird dieser niedergedrückt.

Nun passieren dreierlei Dinge:

Erstens bleiben die Drahtgestelle stehen, und sinken sogar ineinander, wie kraftlos.

Zweitens öffnen sich alle Türen, Tore und Fenster der Zwingfeste BAUMARKET.

Drittens ertönt eine dröhnende, wohlklingende Stimme, die da ruft:

*"WINTERSCHLUSSVERKAUF!!!"*

Die Dreibeiner diskutieren unbeirrt weiter. Wahrscheinlich sind sie sogar taub.

Weit über dem Geschehen kniet der Dunkelelf in der Schachtöffnung auf allen vieren und starrt in völliger Verblüffung auf das merkwürdige Geschehen unter ihm.

Die Zwerginnen, in der ehemaligen Küche, die gerade in den Abfallschacht steigen wollten, bemerken die plötzliche Ruhe vor der Tür und die Erstarrung der Drahtgestelle. Sie beschließen nun doch die Tür zu benutzen. Kräftig und handwerklich begabt wie sie sind, gelingt es Ihnen nach einer Weile genügend Freiraum in der Türöffnung zu schaffen um sich hindurchzuzwängen. Bewaffnet mit Kettenstücken und Teilen der Roboter laufen sie durch die Festung. Geschickt wie sie nun mal sind, nehmen sie an jedem, der zur Zeit stumm herumstehenden Roboter eine kleine Veränderung vor, die dazu führen wird, dass die Drahtgestelle unbeweglich verharren müssen, wenn sie wieder eingeschalten werden.

Buad, dessen Landung besonders unsanft war, weil kurz nach seinem Aufprall sein treuer mechanischer Gefährte auf ihn stürzte und kurzzeitig unter sich begrub, rappelt sich nun wieder hoch, angefüllt mit heißer, brodelnder Wut und entschlossen, irgendjemandem seine Axt an den Schädel zu hauen. Wie ein Kreisel dreht er sich mehrere Male um seine eigene Achse, um ein geeignetes Ziel auszuwählen. er schwankt wischen den Dreibeinern und allen mit spitzen Ohren. Als er das Gold an den drahtigen Skelkten aufblitzen sieht, fällt ihm die Entscheidung jedoch nicht weiter schwer. Seine Axt beschreibt einen Halbkreis in der Luft, so schnell, dass sie einen silbernen Schweif hinter sich herziehen scheint, dann trifft sie wuchtig auf eines der inzwischen leblos erstarrten Skelette und fegt es in die Ecke. Die sscheppernden Geräusche und die freundliche Stimme, die allerhand merkwürdig klingende Waren anpreist und behauptet, sie zu absoluten Tiefstpreisen zu verkaufen, ziegen, dass der dunkelelfische Zauber inzwischen seine Wirkung verloren hat. Blinzeln betrachtet Buad das goldenen Drahtgestell näher und lässt dann enttäuscht seine Axt sinken. *"Argh!"* macht er und versetzt dem verbogenen Drahtskelett einen wütenden Tritt mit dem Fuss, *"Was für eine billige Imitation!"*

Dann wendet er sich den Dreibeinern zu – und starrt in dunkelschwarze tellergroße Augen, die ihn magisch anziehen. Wie gebannt starrt er sie an und fühlt, wie sein eigener Wille immer mehr verblasst und hinter irgendwelchen Erinnerungen in Deckung geht...

Alix bemerkt, das Buad irgendwie von den seltsamen Dreibeinern hypnotisiert wird. Sie stellt Buad ein Bein, so dass er ins Stolpern gerät. Dann nimmt sie Ihre Keule und schlägt einem der komischen Gestalten damit auf dem Kopf. Obwohl sie nicht besonders gut getroffen hat, scheint die Gestalt irgendwie irritiert zu sein, ihr Kopf oder das was so aussieht wie ein Kopf, fängt an wie ein Metronom zu schwanken.



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Inzwischen hat sich Buad wieder aufgerappelt, jedoch ohne dabei zu fluchen oder der Riesin auch nur einen bösen Blick zuzuwerfen. Er verzichtet sogar darauf, seine Axt wieder fest zu packen, die ihm recht schwach in der rechten Hand baumelt

Statt dessen murmelt er mit monoton klingender, aber für alle verständlichen Stimme:

*"Eine Hmit Kurbelradantrieb und 60er Blattlänge! Für nur 55 Goldstücke! Was für ein einmaliges Angebot! Die muss ich unbedingt haben! Und dazu gibt es noch gleich den praktischen Faltkorb zur Entsorgung der Äste, praktisch umsonst! Großartig! Phantastisch! Sen! Sa! Tio! Nell! Aus dem Weg, wehe, ihr schnappt mir das letzte Modell vor der Nase weg! Platz da!!"*

Mit diesen Worten drückt der Zwerg die verblüffte Riesin und den irgendwie zufrieden wirkenden Dreibeinigen mit dem Pendelkopf zur Seite und setzt sich zeitlupenhaft in Richtung des weiterführenden Ganges in Bewegung.

Weit oben in der Schachttöffnung bäugt der Drow den Zwerg, welcher sich noch merkwürdiger als sonst benimmt. Da die Ursache des Verhaltens in den Dreibeinern liegen muß, schlußfolgert er, das eine mit dem anderen anderen auszuschalten. Mit aller Energie, die noch aufbringen kann, hebt er Buad geistig vom Boden und schleudert ihn zwischen die Dreibeiner, woraufhin alle vier durcheinanderpurzeln wie Kegel. Leider verliert er durch die Anstrengung das Gleichgewicht, kippt vornüber aus der Schachttöffnung und landet unsanft auf dem Trabanten.

Für einen kurzen Augenblick liegt Buad am Boden, zwischen den drei Dreibeinigen, klappt den Mund einige Male auf und zu und blinzelt schliesslich.

*"Verdammt!"* macht er und beweist damit, dass er sich auf dem Wege der Besserung befindet. Dann rappelt er sich hoch und blinzelt erneut.

*"Ich habe gar keine Hecke!"* stellt er dann fest. *"Was soll ich mit einer dreimalverfluchten Heckenschere, wenn ich gar keine Hecke habe?!"* Dabei versucht er sich so zu drehen, dass er alle drei Dreibeinigen, die sich ebenfalls wieder aufgerappelt haben, fixieren kann – was natürlich nur zu einem Drittel klappt. Seine Körperhaltung drückt Anspannung aus, und wer ihn auch nur ein wenig kennt, würde jetzt zurückweichen – zu nahe an einem explodierenden Zwerg zu stehen hat sich noch nie als sehr gesund erwiesen. Obwohl die Dreibeinigen eine gewisse Besorgnis zu verspüren scheinen, kennen sie sich mit Zwergen offenbar nicht besonders gut aus sondern wenden sich tatsächlich mit ihren untertellergroßen Augen Buad zu.

*"Nein, ich brauch auch keinen Rasenmäher, nicht mal als Sonderangebot!"* reagiert dieser darauf in einem bisher eher unbekanntem, weil merkwürdig beherrschten Ton – man könnte sich die Finger an der Schärfe seiner Stimme schneiden.

Die Dreibeinigen wirken ein wenig mehr besorgt, scheinen es aber noch immer nicht aufgegeben zu haben.

*"Soll ich euch sagen, wohin ihr euch euren Rabatt stecken könnt?"* erwidert der Zwerg auf das stumme Angebot, und die sehr gefährlich wirkende Axt wippt bedenklich in seinen Händen – wer jetzt nicht die Flucht ergreift, ist eindeutig lebensmüde.

Alix die an Buad's Reaktion bemerkt, dass er sich wieder erholt, tritt vorsichtshalber einige Schritte zurück.

Von der Oberseite des Trabanten dringt inzwischen leises Stöhnen und verhaltenes Fluchen.

Die Dreibeinigen blicken inzwischen sichtlich irritiert herum. Durch die letzten Ereignisse scheinen ihre Nerven – falls sie darüber verfügen – arg strapaziert zu sein.

Trotzdem reißen sie sich zusammen und konzentrieren ihre übergroßen Augen erneut auf den vor ihm stehenden, gefährlich gelassen wirkenden Zwerg. Was sich als schwerer Fehler herausstellen soll. Die Axt des Zwerg beschreibt einen Halbkreis, so schnell, dass das Licht, dass von der blitzenden Schneide reflektiert wird, Mühe hat hinterherzukommen und die Axt einen hellen, glitzernden Schweif hinter sich herzieht. Die Luft stößt einen leisen Klage laut aus, als sie zerschnitten wird und einige überraschte Stickstoff und Sauerstoffmoleküle mittendurch geteilt werden und atomar und halb betäubt zur Seite taumeln. Der dem Zwerg am nächsten stehende Dreibeinige gibt einen überraschten Schrei von sich und blickt entsetzt an sich hinunter, wo scharfer Stahl mitten durch seinen Leib gefahren ist. Dann verliert sein Körper die Konturen, er wird durchsichtig und löst sich schließlich ganz unspektakulär in einem feinen Nebelwölkchen auf, dass rasch

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

zertrieben wird.

Sofort ertönt die blecherne Stimme, die bereits durch Alriks gekonnten Messerwurf ausgelöst wurde, lauter und dringender: *"Schlussverkauf, Schlussverkauf! Alles zum halben Preis!"*

Die Besorgnis der beiden verbliebenen Dreibeinigen hat angesichts des dampfförmigen Schicksals ihres Gefährten und eines selbstgefällig grinsenden, die Axt erneut drohend erhobenen Zwergs einen gewaltigen Sprung nach oben Zwergendamen auftauchen, erreicht ihre Besorgnis den Punkt "umdrehen und möglichst schnell weglaufen, ohne sich dabei umzusehen".

Dummerweise ist der Raum nicht sehr groß. So prallt der eine gegen die Riesin, der andere sieht sich einem rasend auf der Stelle drehenden mechanischen Konstrukt gegenüber, auf dessen Oberseite rittlings eine Gestalt hockt und sich krampfhaft festhält.

Alix reißt ihre Keule hoch und blockt damit gerade noch rechtzeitig den Aufprall des Dreibeines ab. Es wird ein Stück zurückgestoßen und gerät ins Taumeln. Alix schlägt mit der Keule auf eines der drei Beine, das Konstrukt kippt um und löst sich auf die gleiche mysteriöse Weise auf, wie das erste Dreibein.

Zu den melodischen Versprechungen von Sonderrabatten und einmaligen Preisstürzen rast der verbliebene Dreibeinige inzwischen entsetzt in rasantem Tempo immerzu im Kreise herum, dichtgefolgt von dem zwergischen Trabanten, der sichtlich Vergnügen an der Verfolgungsjagd zu haben scheint und sogar seinen unfreiwilligen Reiter vergessen hat.

Letzterer hat sich aber ganz und gar nicht vergessen. Mühsam festgeklammert brüllt der Drow lauthals, nur von kleineren Stößen unterbrochen: *"Buaaaahahh...hicks...haaad,...uurkks...haaaaalt...hrrkk.....das Di...pppffkk...iinnnnggg aaaa...hmpft....aaahhhnnn!"* Derart durchgeschüttelt kann man sich leider auch auf keinen Zauber konzentrieren, wird dem Dunkelelfen grad schmerzlich bewußt.

Als das lärmende Höllenspektakel gerade in eine neue Runde geht, ruft Buad, der dem Treiben interessiert zuschaut, seinem Trabanten zu: *"Genug jetzt mit den Späßchen! Wir sind nicht zum Amüsieren hier! Und lass den armen Einflüsterer in Ruhe!"*

Es ist allerdings nicht ganz klar, ob er absichtlich so leise spricht. Zumindest geht sein Ruf in dem Krawall, den der tobende Trabant bei seiner Verfolgungsjagd verursacht, fast vollständig unter. Den Zwerg scheint das nicht im Mindesten zu stören, und angesichts des auf dem Trabant herumschleudernden Dunkelelfen wirkt es beinahe gehässig – das kann aber auch die Beleuchtung sein. Schließlich streckt er doch die Axt mit dem Stiel voran mitten in den Weg des fliehenden Dreibeiners. Das Wesen, inzwischen völlig in Panik, hat keine Chance, darauf zu reagieren, und schlägt der Länge nach hin. Es ertönt ein lautes, metallisches Schaben, als der Trabant mit aller Kraft bremst. Das Bewegungsmoment ist mit dem plötzlichen Halt gar nicht einverstanden und übernimmt daher die Kontrolle über den Dunkelelfen, der tatsächlich in Bewegung bleibt und sich mitten in der Luft überschlagend rasant der nächsten Wand nähert.

Während das bedauernswerte Spitzohr unter einem lauten Klageruf von Yaskinde gegen die Wand prallt und dort hinabrutscht, können die anderen sehen, wie ein zwergischer Trabant mit seinem "Spielzeug" umgeht: Wie ein wilder Stier schleudert er den Dreibeinigen immer wieder in die Höhe, fängt ihn auf, wirft ihn zu Boden und trampelt und springt auf ihm herum, um dann wieder von vorne zu beginnen. Es dauert nur Sekunden, bis auch der letzte Dreibeinige zu einer feinen Nebelwolke wird und verfliegt...

Vorsichtig klettert nun die Elfe auch aus dem Gang heraus.

*"Toll habt ihr das gemacht. Nicht mal einen einzigen übrig gelassen. Wie sollen wir nun herausfinden, ob diese Dreibeiner die Herrscher dieses seltsamen Reiches waren, oder jemand anderes? Und ohne diese Information können die Zwerge jederzeit wieder überfallen und gefangen genommen werden."*

Wie auf ein Stichwort steckt bei diesem Satz die erste Zwergin den Kopf aus dem Gang und schaut sich verwundert das angerichtete Chaos an.

*"Meine Güte!"* schnaubt Buad und wirft einen scheuen Blick auf die auftauchenden Zwergendamen. *"Nun lass' uns doch unseren Spass! Typisch Elf – an allem, was Freude macht, haben sie etwas auszusetzen!"*

Dann stemmt der Zwerg seine Axt auf den Boden, wirft noch einmal einen Blick in die Runde, und verkündet schließlich:

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Wir sollten in diesem Zirkus hier mal gründlich aufräumen! Heckenscheren, Rasenmäher, Laubkörbe – wer braucht das ganze Zeug überhaupt! Lasst uns..."*

Die melodische Stimme übertönt den Zwerg:

*"Alles für das Fest! Alles für den Opfertag! Beglücken Sie Ihre Lieben zum besinnlichen Fest der Glückseligkeit! Opferrmesser, Opferschalen, Opferraltdäre, und natürlich auch, zum wirklich einmaligen Sonderpreis, Opferjungfrauen!"*

*"Wie es scheint, waren die Dreibeiner auch nur Ausgeburten einer zentralen Steuerung. Wir müssen die Zentrale finden. Vielleicht können uns die Zwergendamen dabei helfen." Alix wendet sich an die Zwerginnen. "Kennt Ihr Euch hier ein wenig aus. Irgendwo muss doch die Quelle dieses ganzen Unheils sitzen. Wenn wir die männlichen Zwerge wieder zur Vernunft bringen wollen, reicht es sicher nicht Ihre Frauen wieder nach Hause zu geleiten. Zumal es hier sicher noch mehr Räume mit Gefangenen gibt."*

Wo eben noch ein Haufen röchelnder Trümmer lag, schwebt nun eine Staubwolke, aus der sich ein arg ramponierter, aber plötzlich hellwacher und übereifriger Dunkelelf schält und mit glänzenden Augen den Gang hinunterstarrt. *"OPFERJUNGFRAUEN????"* Der Drow linst mit seinem fast zugeschwollenen Auge zu dem Rest der Gruppe: *"Äh, ihr wartet kurz auf mich, oder?"* Im selben Moment beginnt er den Gang entlangzutorkeln, wobei er sich hektisch zwischen Fee, Mumie und Streuner hindurchrempelt.

Als der Dunkelelf zielgerichtet den Gang ansteuert, löst er einen um sich greifenden Bewegungsdrang aus. Die Zwergfrauen, die inzwischen fast alle den Raum erreicht haben, reagieren nicht weiter auf Alix' Fragen. Ein Blick in ihre grimmen Gesichter genügt, um allen klarzumachen, dass diese Damen momentan nicht falsch angesprochen werden sollten. Die lange Sklaverei, die Enttarnung des Verräters, und zu guter Letzt die mit Zwergeneichen gefüllte Abfallgrube – das war genug für einen ganzen Krieg, und die Zwergfrauen befanden sich bereits mitten im Feldzug. Erneut von der kriegerischen Stimmung angesteckt, hebt Buad seine Axt in die Höhe und stößt ein schauerliches Geschrei aus, in das die Zwergfrauen einstimmen.

*"Hier wird gleich mehr geopfert als ein paar jämmerliche Jungfrauen!"* brüllt er mit überschnappender Stimme (und bewirkt damit bei der hübschen Yaskinde ein kritisches Stirnrunzeln) und macht sich daran, dem Dunkelelfen zu folgen. Schon bald drängen sich Zwerg und die gar nicht damenhaften Zwergfrauen in dem von dem Raum wegführenden Gang. Schnell haben sie den noch ein wenig von dem Sturz angeschlagenen Dunkelelfen eingeholt, so daß er sich bald mitten zwischen ihnen und ihren harten Ellenbogen befindet.

Alix schüttelt dem Kopf über diese Art ungeplanten Aufbruchs läuft aber der Gruppe hinterher.

Der Dunkelelf, der sich zwar unsanft in die Mitte genommen fühlt, aber endlich wieder völlig Herr seiner Sinne ist, ruft mit reichlich abgenutzten Kraftreserven eine Schutzaura herbei. Das Kraftfeld beginnt sofort, die Luft um ihn herum zu verdicken, so daß ihn die Ellenbögen und Kettenhemden nicht mehr treffen. Der Druck ist nun allerdings so hoch, daß das Schutzfeld mitsamt dem Dunkelelfen leicht emporgehoben wird. Der Warlock erkennt den Vorteil der neuen Situation natürlich sofort, zieht die Beine etwas an und läßt sich sanft schaukelnd mitschieben.

Der Gang wird bald breiter. In Nischen auf beiden Seiten liegen oder stehen ertarrte goldene Drahtskelette, die von den Zwergfrauen so manchen Fußtritt kassieren, jedoch keine Reaktion zeigen. Dann ist auf der linken Seite ein kleine, aber schwere Tür zu erkennen, hinter der das Gewummel vieler Stimmen erklingt. Sie ist von außen sorgfältig verriegelt. Jedoch ist keiner der Riegel gesichert, so dass es ein Leichtes ist, sie zu öffnen. Dahinter liegt ein großer, mit zahlreichen Werkbänken bestückter langgestreckter Raum, und zur Überraschung der Zwerge sehen sie sich einer Schar aufgebrachter Gnome gegenüber. Bis vor Kurzem scheinen sie noch damit beschäftigt gewesen zu sein, kleine hölzerne Tannenbäumchen, Opferrmesserchen und winzige Jungfrauen, die quieken, wenn man sie mit einem Opferrmesserimitat behandelt, zu fertigen. Schnell ist die Situation geklärt, und die Gnome, mit Schnitzmessern und kleinen Hackbeilchen bewaffnet, stoßen zu der Zwergengruppe und verstärken sie. Obwohl der Gang insgesamt breiter ist, wird es dadurch noch enger, und dicht an dicht, eine schwebende Energiekugel in der Mitte, wälzt sich die Menge weiter. Nur wenige Meter später stoßen sie an eine überdimensional große Tür aus sehr dicken, schweren Eisenholzbohlen und Stahlbeschlägen. Auch diese Tür ist verriegelt – es bedarf dreier Zwergfrauen, um die

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

schweren Riegel zu entfernen und die Tür zu öffnen. Im Dämmerlicht des dahinterliegenden Raumes ertönt dumpfes Knurren und die Schritte mehrerer gewaltiger Kreaturen, die hier offenbar im Halbdunkel Steine bearbeitet haben. Dann treten einige riesige Trolle ins Licht des Ganges, größer als ein Oger und mit Fäusten so groß wie der Kopf eines Bären. Zielstrebig mischen sie sich unter die Zwerge und Gnome, sorgsam darauf achten, keines der viel kleineren Wesen zu zertrampeln oder zerdrücken, denn trotz ihrer legendären Dummheit haben sie schnell erkannt, worum es hier geht.

Alix, die ein Stück hinter der Meute läuft, staunt immer mehr über die Anzahl der Gefangenen hier und kann es kaum noch erwarten die Schurken zu finden die hinter dem Ganzen stecken.

Hinter der nächsten Tür, die die Schar nun erreicht, ist lauter Lärm zu vernehmen. Obwohl die Tür selbst normale Größe hat, ist sie doch mit starken Riegeln versehen. Trotzdem scheinen die Wesen auf der anderen Seite zu versuchen, die Tür von innen aufzubrechen, und offenbar setzen sie dabei eine Art Rammbock ein. Einer der Trolle schiebt die schweren Riegel mit Leichtigkeit zur Seite – die Tür, deren Innenseite mit scharfen, nun z.T. verbogenen Eisendornen versehen ist, fliegt auf, und aus der Öffnung schießt ein starkes, grob behauenes Kantholz, an dessen Ende mehrere überraschte Orks hängen. Der gewaltige Troll fängt den Stoß des massiven Holzes samt der Orks mit seiner breiten, muskelbepackten Brust auf, ohne auch nur zu schwanken. Die Orks lassen daraufhin den Balken fallen und drücken mit einem begeisterten Grunzen ihre Hochachtung vor der Trollkraft aus, bevor sie sich zu den anderen hinzugesellen und mit ihnen zur nächsten Tür vordringen.

Diese Tür ist lediglich mit einer sehr leichten Strohmatte verkleidet, und aus dem dahinterliegenden Raum dringt leiser Gesang. Diesmal ist es Buad, der den "Vorhang" mit einer einzigen Handbewegung zur Seite reißt. Der lichtüberflutete Raum dahinter hat ein Dach aus aneinandergesetzten Glasplatten, und ist mit allen möglichen Arten von Gewächsen vollgestellt. Zwischen all dem Grün treiben sich mehrere Elfen herum, die einzelne Blätter streicheln, den Blumen etwas vorsingen und andere, undefinierbare Dinge mit der üppigen Vegetation anstellen. Verständnislos und überrascht blicken sie auf, als sie der lärmenden Meute gewahr werden.

"*Ihr seid frei!*" übertönt Buad den Krach, ruft damit aber nur noch mehr Verwirrung bei den Elfen hervor. Nur zögernd, immer wieder die Pflanzen und einander anblickend, schließen sie sich den anderen an und scheinen voller Zweifel zu sein.

"*Hehe!*" grinst Buad und zwinkert schadenfroh Anthea zu, "*Elfen sind so dumm, denen braucht man nichtmal eine richtige Tür spendieren, wenn man sie einsperrt! Ein paar Bäume und der Hinweis, dass das Grünzeug sterben wird, wenn sie sich nicht drum kümmern – und schon schaffen sich die dämlichen Spitzohren ihr eigenes mentales, ausbruchsicheres Gefängnis!*"

Dunkel blickt die Elfe den Zwerg an. "*Dafür sind Elfen nicht so dumm, in irgendwelche Fallgruben zu fallen, wie die Zwerge.*"

"*Pah, Oberflächenelfen!*" meint nun auch der Drow brummig. "*Die ablenken lassen!*" Man merkt, daß er wegen der albernen Jungfrauenimitate gerade etwas gereizt ist.

Alix immer noch ein Stück hinter den anderen bestaunt die verschiedenen Rassen. Trolle und Orks hat sie noch nie so aus der Nähe gesehen. "*Eine interessante Mischung sind die Gefangenen hier!*" denkt sie. "*Wer steckt nur hinter dem Ganzen und wozu? Alle Gegner die der Gruppe bisher über den Weg gelaufen sind, waren doch nur Marionetten!*" Während sich die randalierende Horde, unter ihnen die kleine Gruppe Abenteurer, durch den breiten Gang wälzt und dabei sämtliche Türen links und rechts aufbrechen, und so Zustrom von einer Schar Oger, einem Dutzend Sylphen, einem halben Hundert Goblins, zwei gewaltigen Feuerriesen, einer Gruppe Menschen, etwa Hundert Wichteln (von denen die Hälfte aufgrund ihrer Größe bedauerlicherweise von einem der Riesen in dem Gedränge zertrampelt wird) und einigen Gestalten, mit denen niemand so recht etwas anzufangen weiß (Groß wie ein Mensch, mit einem dicken Bauch und pausbäckigem, rotwangigem Gesicht, einem langen, dichten weißen Bart, der irgendwie falsch und angeklebt wirkt, gekleidet ganz in rot, mit dicken, schweren Lederstiefeln und einer roten Zipfelmütze und unentwegt "*Hohoho!*" rufend) erhält...

Während in einer völlig anderen Welt eine erbitterte, alte Hexe in einer auf einem Hühnerbein mitten im

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Sumpf stehenden Hütte über einem Portalzauber brüdet...

Während ein Zyklop, der gerade dabei ist, die eingestürzte Decke seiner Höhle zu erneuern, mit einem *"Heureka!"* den Stein fallen lässt, sich einer komplizierten Gleichung zuwendet und einige Symbole und *"="*-Zeichen hinzufügt...

Während unter lautem Jubel eine Gruppe von Gartenzwerge vor Glück platzt und dabei einen der Pilze, in denen sie wohnen, zum Einsturz bringt...

Während ein keckes Eichhörnchen am Stamm eines uralten, gewaltigen Baumes in die Tiefe huscht und dort einem in der Dunkelheit kaum zu erkennenden Ungeheuer etwas ins Ohr flüstert, worauf dieses ein wütendes Grollen ausstößt, dass die Erde beben lässt...

...findet in einem speziell gesicherten Raum innerhalb der Festung ein Gespräch statt.

*"Verdammt! Sie befreien alle Skalven! Selbst die Elfen sind mitgegangen! Und die Wächter sind alle deaktiviert! Das wird Ärger geben!"*

*"Wäre ich doch bloß bei Contramarket geblieben! Das mußte hier ja früher oder später passieren!"*

*"Wir müssen das Notfallprotokoll aktivieren, sonst werden sie hier alles in Schutt und Asche legen!"* Der Sprecher geht zu einer merkwürdigen Konsole mit einem schimmernden Glasschirm, auf dem Zahlen und Wörter zu erkennen sind. Seitlich des Schirms ist ein großer roter Knopf, der von vielen Warnhinweisen umgeben ist.

*"Nein! Bist du verrückt, hast du den Verstand verloren?!"*

*"Nur so können wir dieser Gruppe begegnen! Wir dürfen die Veste nicht in ihre Hand fallen lassen! Du weißt, was es bedeuten könnte, wenn sie das Portal entdecken und womöglich den Uralten wecken..."*

Die andere Gestalt seufzt und vergräbt ihr Gesicht in den Händen. Dann nickt sie zustimmend, worauf der andere den roten Knopf drückt.

Sofort kommt Leben in den flimmernden Bildschirm. Große, grün leuchtende Lettern flackern über ihn:

\* SETUP WIRD VORBEREITET... OK

\* STARTE INITIALISIERUNG... OK

\* REINITIALISIERE Matrix... Vor den Augen der entsetzten Gruppen beginnen sich die einzelnen Zwerge, Trolle, Riesen und was sonst noch so mitläuft, in einzelne, grün schillernde Zahlenkolonnen aufzulösen, die unablässig von oben nach unten rasen. Dann bersten sie auseinander. Dasselbe geschieht mit den Wänden, sie werden transparent und verschwimmen zu demselben grünen Brei. Nach ein paar hundert Metern ist alles bis auf ein neongrünes, horizontumspannendes Gitternetz, auf welchem die Helden stehen, verschwunden. Himmel, Boden und alles sonst sind schwarz. Dennoch wirft das Gitternetz einen schwachen Schimmer auf die Gesichter der Gruppe, der alle sehr ungesund und käsige aussehen läßt. Es ist ausgesprochen unheimlich. Verblüfft schaut sich der Drow um und holt dann wieder den magischen Stein hervor. Sofort bildet sich eine neue Lichtlinie, die aber ganz in der Nähe auf einen schwarzen Punkt zu treffen scheint. Das Licht legt dort nur ganz schwach ein fleischiges schwarzes regloses Tentakel frei, das von den Helden wegführend dicker und dicker anschwillt und schließlich mit dem schwarzen Hintergrund verschmilzt. Das Tentakel weist auch kleinere Verästelungen auf, die aber nur bei intensivem Hinsehen auszumachen sind.

Von irgendwo ertönt ein leises Summen und es wird Winter. Es schneit nämlich. Zumindest könnte man das annehmen, da plötzlich grüne Zahlenkolonnen von oben fallen und beginnen, die Umrisse eines Korridors auszuarbeiten. Der Dunkelelf läßt den Stein schweben und klettert in einem Satz auf das Lichtband, laut dabei brüllend: *"LOS, LAUFT! Wir müssen es bis dahinten schaffen, bevor die Wände wieder fest sind. Jede Wette, daß das eine Wurzel von diesem komischen Weltenbaum ist..."*

*"Verflucht, verdammt!"* jammert Buad und stürmt dem Dunkelelfen hinterher, *"Wenn sich schon alles verwandeln muß, warum dann nicht wenigstens in massives Gold oder wenigstens ein paar schöne Edelsteine!"* *"Das kann doch nicht wahr sein!"* schreit währenddessen der Operator, der den roten Knopf gedrückt hat. *"Sie lösen sich nicht auf! Sie sind nicht Teil der Matrix! Sie sind real!"*

*"Oh Mist, alles umsonst! Ich hatte sie für eine Art Softwarebug gehalten! Wie konnten sie ins Programm eindringen?!"*

*"Mir doch egal! Tu was, bevor sie den Ausgang erreichen! Sie dürfen keinen Kontakt zur Wurzel bekommen, sonst können sie uns von unserer Energiezufuhr abschließen! Und dann stehen wir dem Uralten schutzlos gegenüber, und all unsere Pläne wären vereitelt!"*

Der Operator wendet sich einer Art Klaviatur mit vielen kleinen, neben- und untereinander angeordneten und beschrifteten Tasten zu, die er jetzt mit aberwitziger Geschwindigkeit bearbeitet.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Auf dem Bildschirm erscheinen nacheinander eine Reihe von Meldungen:

\* Matrix – NUTZERDEFINIERT ANPASSUNG... OK

\* LADE MODUL Arena... OK

\* LADE BOTS – KAMPFKOLOSS (24) LEVEL 100/{angreifen und vernichten}... OK

\* STARTE DATENTRANSFER – TRANSFORMATION BEGINNT... OK

\* MODULATION Arena/Terminierung... BITTE WARTEN... Alix, die noch ziemlich verwirrt ist und nicht in der Lage eine eigene Idee zu entwickeln, hastet dem Dunkelelf hinterher.

*"Geht das nicht schneller? Sie haben die Wurzel schon fast erreicht!"* brüllt der Operator, der dicht am Rande eines Nervenzusammenbruchs ist, während sein Kollege nervös mit den Fingern auf dem Konsolengehäuse trommelt und auf dem Bildschirm unverwandt einen horizontalen Balken beobachtet, der sich langsam von links nach rechts mit grüner Farbe füllt.

Der Dunkelelf rennt nun mit schier überelfischer Geschwindigkeit auf die Wurzel zu, den schwebenden Stein und damit alle Gefährten geradezu hinter sich her ziehend, als sich vor ihm ein gigantischer Turm aus Metall aufzubauen beginnt. Ein beweglicher Koloss von entfernt humanoider Gestalt mit etlichen messerscharfen Kanten und Stacheln und zwei wütend glühenden roten Punkten im Gesicht, der sofort in eine tiefe Verteidigungsstellung geht und jeden Versuch des Drow, zur Seite auszuweichen, sofort mit ausgebreiteten Schaufelarmen unterbindet, gleichzeitig aber auch alle anderen am Vorbeikommen hindert. Währenddessen baut sich eine Art riesiges, leeres Colosseum um die Gruppe auf und die Wurzel verschwindet langsam, aber sicher hinter einer Reihe noch halbdurchsichtiger Mauern.

Der Dunkelelf wendet sich an die anderen: *"Irgendwie versuchen sie verzweifelt, uns nicht in die Nähe der wurzel kommen zu lassen. Ich frage mich, ob es reicht, wenn sie einer von uns auch nur berührt..."*

Im selben Augenblick leuchtet sein Gesicht in Schein einer wahnwitzigen Idee auf, als er sich umdreht und noch in der Bewegung die kleine Fee packt, die neben ihm schwebt. Mit einer blitzschnellen Bewegung schleudert er die schockierte Fee zwischen den riesigen Säulenbeinen der Kampfmaschine hindurch auf die Wurzel. Und da, in dem Moment, als die zeternde Fee die Wurzel berührt, passiert es... *"Das kann doch nicht wahr sein!!"* heult der Operator mit überschnappender Stimme und rauft sich die Haare. Sein Kollege hat Schaum vor dem Mund und rüttelt verrückt an der gesamten Konsole. Auf dem leuchtenden Bildschirm der Konsole prangt ein liegendes Rechteck, in dem eine wichtige Nachricht zu stehen scheint:

\* SCHWERER AUSNAHMEFEHLER IM MODUL 334bbbhxx:0000hhffaa. ANWENDUNG WIRD BEENDET Buad findet sich in Schwärze wieder. Obwohl... es ist keine richtige Schwärze. SO eine Schwärze erhält man nur, wenn Schwarz gar nicht existiert; DIESE Schwärze glänzt durch vollkommene Abwesenheit von Schwarz.

Verunsichert schaut der Zwerg an sich herunter. Seine Verunsicherung erreicht eine neue Dimension, als er feststellen muss, dass nicht existiert, an dem man hinuntersehen könnte. Schlagartig wird er sich des Fehlens nicht nur jeder Art von Spektralton, sondern auch des Fehlens des Bodens, und sicherlich auch der Wände und der Decke bewußt. Merkwürdigerweise scheint er trotzdem nicht zu fallen sondern irgendwo im Raum zu verharren. Was bedeuten würde, dass auch die Schwerkraft fehlt.

Buad versucht sich zu konzentrieren – was ihm erstaunlich leicht fällt. Sein Geist scheint besser zu arbeiten als jemals zuvor und er hat den Eindruck, als würden ihm ungeheure Kapazitäten zur Verfügung stehen.

'Dies hier ist nirgendwo!' denkt er und staunt ein bisschen über diese wichtige Erkenntnis. 'Wir sind nicht hier, weil wir überall und nirgends sind – und zwar zu jeder Zeit! Wir sind – oderr besser: wir sind nicht hier, aber jemand hat vergessen, dass hier zu erfinden, weshalb wir eben nicht nicht hier sind. Sondern wir sind dort drüben. Aber weil es kein hier gibt, gibt es auch kein drüben, und wenn wir nicht drüben sind, dann sind wir hier. Also nicht.'

Und dann: 'Wow! Wer hätte das gedacht! Vielleicht sollte ich mich selbst zu einem früheren Zeitpunkt darauf hinweisen, dass der Tee zur Polymerisation neigt, wenn er zu heiß wird und die Begasung nicht ausreichend ist. Könnte mir eine Menge Ärger ersparen. Oder hätte mir eine Menge Ärger erspart...'

Dann sickert plötzlich hier von irgendwo herein, die Nichtschwärze wird hell und auch die Schwerkraft meldet sich, als Yaskinde dem Zwerg den über die Augen gerutschten Helm vom Kopf zieht...

Alix starrt die Fee, den Turm und die Wurzel an. Viel mehr gibt es nicht anzustarren.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Immer noch durcheinander von dem Chaos der letzten Minuten schaut sie sich um und versucht etwas zu erkennen. Es scheint die Gruppe ist irgendwo unter der Erde, aber es sind alle noch da. Es ist ziemlich dunkel. Nur der Turm und die Wurzel verbreiten ein eigenwilliges Leuchten. Die Monster sind verschwunden, das Colloseum ist verschwunden. Der Turm, oder ist es ein Schacht führt bis in unergründliche Höhen. Vielleicht ist es eine Art Bergwerksaufzug nach draussen. Am Fuße des Turms ist eine Art Gitter oder ist es eine Tür, man kann es in dem schwachen Licht nicht richtig erkennen.

Die Wurzel ringelt sich wie eine gigantische Schlange um den Turm und führt ebenfalls nach oben an die Decke der großen Höhle oder wo immer die Gruppe gelandet ist. Der Boden unter ihnen ist fest und ziemlich eben. Gelegentlich ragen Steingruppen daraus hervor. In der Ferne hört man ein leises rauschen wie von einem Fluß. Vielleicht ist das ganze ja wirklich eine Art riesige unterirdische Höhle, so hoch dass man die Decke nicht genau erkennen kann.

Der auch eben erst zu Bewußtsein gelangte Dunkelelf richtet sich auf und sitzt einige Augenblicke nur schwankend da. Langsam dreht sich das Universum wieder in eine Richtung, die mit seiner Wahrnehmung übereinstimmt und seine Sicht klärt sich. Benommen sieht er sich um und fängt geistesabwesend an, einige Zauberzutaten einzusammeln, die im weiten Halbkreis um seine Robe verteilt liegen, und sie wieder in die vielen versteckten Taschen zu stopfen. *"Interessant!"* murmelt er dann, in den Anblick der Höhle versunken, und es schimmert etwas feucht um seine Augen, als er den Turm betrachtet und dabei etwas, das nach 'Fast wie zu Zuhause...' klingt, brummt.

Inzwischen hat sich Buad seinen verrutschten Helm wieder ordentlich auf den Kopf gesetzt.

*"Wo sind wir? Und was ist hier überhaupt los?"* will er wissen und rappelt sich auf. Nur wenige Schritte trennen ihn von dem unendlichen Turm, doch als er die Tür oder das Gitter an dessen Fuß untersuchen will, kann er ihn nicht erreichen. Er macht einige weitere Schritte in Richtung des Turmes – doch nachwievor ist der Turm mehrere Schritte von ihm entfernt, obwohl er seine Position überhaupt nicht geändert zu haben scheint.

Die Riesin beobachtet das vergebliche Bemühen des Zwerges den Turm zu erreichen. Es sieht aus als würde er immer wieder zurückgeschoben ohne es zu bemerken. Ihr kommt eine Idee. Sie dreht sich mit dem Rücken zum Turm und läuft rückwärts die Augen geschlossen. Nach einer Weile stößt sie an eine Mauer, dreht sich um und kann den Turm anfassen. Sie geht immer an der Wand entlang bis zum Gitter. Es sieht sehr robust aus und wie eine Tür, zumindest ist ein Schloß dran. *"Also mit Gewalt kommen wir da nicht rein"* ruft sie den Gefährten zu. Hinter dem Gitter ist eine Treppe nach oben und unten zu erkennen und eine schön verzierte Metalltür die wahrscheinlich ins Innere des Turms führt.

Interessant ist auch die Wurzel, deren Ausläufer in der Nähe der Tür im Boden verschwinden. Mit etwas Mühe könnte man auch die Wurzel nach oben klettern, sie verläuft am Anfang zumindest ziemlich flach.

Mit einem unwirschen Grummeln kommentiert Buad den Erfolg der Riesin. Anders als sie geht er zur Wurzel mit dem festen Entschluss, an ihr hinaufzuklettern und den Turm Turm sein zu lassen.

Als er jedoch die Wurzel berührt...

Erstaunt reißt der Zwerg die Augen auf, als unwirkliche Bilder durch sein Gehirn zucken. Helles Sonnenlicht umflutet ihn, und er kniet auf einer sanft abfallenden Wiese. Einige Schritte entfernt ragt ein kunstvoller Elfenbeinturm in die Höhe. Der Zwerg schaut an ihm empor, kann das Ende jedoch nicht erkennen: der Turm verschwindet irgendwo weit oben in feinen, weißen Wolkenfetzen. Im Hintergrund recken sich schneebedeckte, kantige Gipfel in die Höhe. Dort, wohin die Wiese abfällt, fließt ein breiter, klarer Strom ruhig dahin, dessen Ufer offenbar sumpfig sind, denn sie sind mit Schilf bewachsen. Das Krakeln zahlreicher Wasservögel dringt aus dem dichten Schilf. Auf der anderen Seite der Wiese, nicht weit entfernt, beginnt ein lichter Laubwald, dessen Bäume uralte zu sein scheinen. Ein Reh lugt neugierig zwischen den Stämmen hervor, betrachtet den fassungslosen Zwerg ohne Scheu, dreht sich schließlich um und verschwindet ohne ein Anzeichen von Panik geruhsam in den Tiefen des freundlich wirkenden Waldes.

Der Zwerg hält Ausschau nach der Wurzel, die er berührt hat, doch statt der Wurzel hat er die Hand nun auf einen breiten, gepflegten und offenbar oft benutzten Weg gelegt. Er führt nach links in sanften Windungen die Wiese hinab und verschwindet aus dem Blickbereich hinter einer Bodenwelle, nach rechts zum Fuße des Turms, wo er an einer kunstvoll gearbeiteten, mit zahlreichen Ornamenten ausgeschmückten steinernen Treppe

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

endet. Diese Treppe bildet den Beginn einer an der Außenwand des Turmes liegenden Wendel, die offenbar immer höher hinauf führt. Buad kneift die Augen zusammen, um mehr zu erkennen. Irgendwo dort oben scheint ein Regenbogen anzusetzen und bis in die fernen, majestätischen Berge zu führen.

Ein Aufblitzen von Gold, weit entfernt und nur aus den Augenwinkeln erkannt, reißt den Zwerg von dem beeindruckenden Anblick weg. Er fährt herum, denn nun hört er auch das Geräusch galoppierender Pferde. Noch weit entfernt, hinten auf der Wiese, sind mehrere Reiter auf schneeweißen Pferden zu erkennen. Unter den Hufen der Pferde blitzt und funkt es, und die Reiter sind in prächtige Rüstungen gekleidet und tragen edle Waffen. Auf den Köpfen haben sie flügelbewehrte Helme, mit Gold und Silber beschlagen, und unter diesen quillt dickes, langes goldenes Haar hervor. Dieses Haar war es auch, was golden im Sonnenlicht aufgeblitzt hatte.

Die stolzen Reiter kommen rasch näher, und nun erkennt der Zwerg an den deutlich gewölbten Harnischen, dass es Frauen sind. Erschrocken springt er auf – und findet sich in der dunklen, gewaltigen Höhle wieder, wenige Schritte neben dem düsteren Turm und unmittelbar vor sich den dicken Wurzelstrang. Unsicher schaut er sich um. Die Reiterinnen sind nicht zu erkennen, es ist still, nur das Rauschen des Wassers und das Wispern der Gefährten ist zu hören. Ein Blick auf die Anderen zeigt dem Zwerg, dass sie von alledem nichts mitbekommen haben.

Alix wendet sich den Gefährten zu. *"Was nun? Hat einer eine Idee ob man das Schloß hier aufbekommt. Ich habe zwar eine kleine Feile im Rucksack aber bis ich die Gitter durchgefeilt habe, das würde mehrere Tage dauern. Oder sollen wir lieber die Höhle erforschen. Der Fluß oder was immer hier so rauscht führt ja vielleicht auch irgendwo hin. Ich habe aber nur noch eine Fackel!"*

*"Wir sind ganz nahe!"* flüstert Yaskinde, und für einen kurzen Moment taucht ein Funkeln in ihren Augen auf, jedoch ist es so schnell wieder verschwunden, dass es ebensogut ein Täuschung hätte sein können. Sie nähert sich dem Dunkelelfen und schmiegt sich eng an ihn.

Der Zwerg hat seine Verwirrung noch immer nicht überwunden. Mit einer hilflosen Geste versucht er Alix zu verstehen zu geben, dass irgendetwas hier verkehrt sei, doch kraftlos sinkt sein Arm wieder hinab.

Noch einmal berührt er den vor ihm liegenden Wurzelstrang...

...und blinzelt in der plötzlichen Lichtflut. Mit einem Schlag sind die Geräusche einer lebenden Welt wieder um ihn – und das Trommeln von Hufen. Die prächtigen Streitrösser mit ihren ebenso prächtigen Reiterinnen sind dem Turm ein ganzes Stück nähergekommen. Zwischen ihnen reitet ein grimmiger Krieger auf einem schwarzen Hengst, in ein dunkles Kettenhemd und einen wehenden, ebenfalls dunklen Umhang gekleidet. Er wendet leicht den Kopf, so dass der Zwerg sein Gesicht sehen kann. Buschige Brauen, eine große Nase, einen drahtigen, von einzelnen silbernen Haaren durchsetzten Bart. Eines seiner Augen ist von einer Augenklappe verdeckt, und deutlich ist eine alte Narbe zu erkennen, die von der verborgenen Augenhöhle bis hinab zum Mundwinkel reicht. Das andere Auge ist fast schwarz – und es blickt den Zwerg durchdringend an! Erschrocken stolpert Buad zurück, und als er die Wurzel loslässt, verstummen die Geräusche erneut wie abgeschnitten. Für einen Moment kann der Zwerg in dem Dämmerlicht der Höhle nichts erkennen, doch er reißt die Axt von den Schultern.

*"Was immer du tust, Alix – mach es schnell!"* ruft er warnend. *"Wir bekommen Besuch!"*

Der Dunkelelf sieht sich alarmiert um, kann aber nichts wirklich entdecken. Irgendetwas Undefinierbares zupft an seinem Bewußtsein, und so faßt er die Wurzel auch an.

Und ist plötzlich ganz woanders. Trübes Tageslicht strömt auf ihn ein, Nebalfetzen umringen ihn und ein übel Gestank von faulen Eiern hängt in der Luft. Die Luft und der Turm sind zwar immer noch an der selben Stelle, aber statt der Höhle ist der Boden die Talsohle eines gigantischen Kraters. Es ist nicht zu erkennen, woher dieser stammt, zuviele düstere Trauerweiden, wahllos um den Turm verteilt, versperren den Blick auf die Ferne. Eine gewisse Feuchtigkeit macht sich bemerkbar und beim Blick nach unten stellt der Drow fest, daß er bis zu den Knien in brackigem Sumpfwasser steht und langsam darin versinkt.

Mit angeekeltem Gesichtsausdruck versucht er, mit der freien Hand nach der Turmmauer zu greifen, um sich hochzuziehen, als ein lautes Kreischen in der Nähe seinen Kopf herumfahren läßt. Direkt über ihm kreist eine riesige, seltsam anmutende Fledermaus. Zumindest wäre sie eine, wenn man der ledrigen, graubraunen Haut und den Fledermausflügeln ausgeht. Der Kopf dagegen sieht völlig unbekannt aus. Er ist langgezogen und ein



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

dünn, meterlanger Schnabel voller spitzer Zähne ragt daraus hervor. Die Kreatur stößt einen weiteren Schrei aus und setzt zum Sturzflug an. Erschrocken reißt der Dunkelelf die Hand vom Baum empor, um einen Abwehrzauber zu intonieren.

Im selben Moment befindet er sich aber wieder in der Höhle und sieht sich mit großen Augen um. Er ist etwas verwirrt von dem plötzlichen Wechsel. Als sein Blick auf den kampfbereiten, nervösen Zwerg fällt, fragt er sich, was dieser gesehen haben könnte. *"Ähem"*, räuspert er sich mit heiserer Stimme: *"Die Realität ist hier sehr dünn. Ich glaube, hier laufen eine Menge Dimensionen zusammen. Wir sollten gut aufpassen, wo wir hintreten..."*

Der Zwerg schaut angestrengt in das Dämmerlicht, jeden Moment die Gruppe Reiter erwartend. Doch in der Dunkelheit scheint sich nichts zu rühren, und auch die Geräusche der galoppierenden Pferde bleiben aus. Langsam entspannt sich der Zwerg wieder. 'Wahrscheinlich war alles nur eine Illusion...' denkt er sich. Noch ein wenig mißtrauisch wendet er sich zum Turm um: *"Wie weit seit ihr mit dem Schlo..."*

Unvermittelt und ohne jede Vorwarnung taucht aus der Dunkelheit vor ihm ein riesiges, geflügeltes Tier mit einem langen Kopf und einem noch längeren, schmalen Schnabel auf. Reflexartig reißt Buad die Arme vor den Kopf und kann noch erkennen, wie sich die Kreatur aufbäumt, bevor sie gegen den Zwerg prallt. Die Wucht des Zusammenstoßes wirft den Zwerg von den Beinen, das Wesen stößt einen durchdringenden Schrei aus und schlägt wild mit den Flügeln, kann sich aber irgendwie in der Luft halten. So übergangslos, wie es erschienen ist, verschwindet es auch wieder, und der Zwerg könnte schwören, dass die Kreatur ebenso überrascht und erschrocken war, wie er selber.

Im Hintergrund hört Buad Yaskinde leise lachen.

Alix versucht inzwischen immer noch das Schloß aufzubekommen. Die Bemerkung des Dunkelelfs und das plötzliche Auftauchen des vogelartigen Geschöpfes, treiben sie an. Sie bemerkt, das der Putz in der Nähe eines der Scharniere der Tür etwas beschädigt ist und beschließt die Tür mit Gewalt zu öffnen. Die Riesin wirft sich gegen das Gitter in der Nähe des Scharniers und nach einigen Versuchen gelingt es ihr ein Scharnier auszubrechen. Sie wendet sich an den Zwerg. *"Ich denke mit vereinten Kräften sollten wir hier durch kommen"*

Noch ein wenig mitgenommen von dem jüngsten Zusammenstoß taumelt Buad grummelnd rückwärts zu der Riesin und dem vergitterten Eingang. Tatsächlich gelingt es beiden mit vereinten Kräften und durch eifrigen Gebrauch der zwergischen Axt als Hebel, das Schloß schließlich aufzubrechen.

Als der Zwerg den Turm betreten will, prallt er zurück und hält sich die Nase, aus der einige Blutstropfen fallen. Nach einigen Schimpfkanonaden nähert er sich, die Hand vorgestreckt, erneut der nun geöffneten Tür. Sofort stößt er an eine Barriere, die sich exakt so anfühlt wie die Turmwand. Einige Augenblicke akribischer Untersuchungen lassen ihn erneut fluchen.

*"Verdammt!"* schimpft er und versetzt der Wand einen wütenden Fußtritt, den diese gelassen und unerschütterlich hinnimmt. *"Es ist ein dämonenverfluchtes Bild! Irgendein Spaßvogel hat das Bild eines Eingangs auf die Wand gemalt! Und das täuschend echt! Und damit es noch realistischer wirkt, hat er ein echtes Gitter davorgesetzt!"*

*"Ein Bild von einem Eingang?"* fragt die Riesin *"Hmm, wenn irgendwo ein Bild von einem Eingang ist und kein Eingang, dann gibt es vielleicht irgendwo ein Eingang wo kein Bild ist."* Alix fängt an um den Turm herumzulaufen und systematisch die Turmwände abzutasten.

Die Lösung ist aber schnell gefunden. Der Dunkelelf geht mit halbgeschlossenen Augen und einer vorgestreckten Hand um den Turm herum und verschwindet plötzlich teilweise in einer Wand. Dann dreht er sich um und verkündet grinsend: *"Ein einfaches 'Magie entdecken' hat diese Öffnung offenbart. Hoffen wir, daß es auch die Tür ist."* Damit verschwindet er in der Wand. Nach einem Augenblick hört man allerdings etwas ordentlich scheppern und danach ein lautes Fluchen.

Alix läuft zu der Stelle wo der Elf verschwunden ist und überlegt ob es sinnvoll ist ihm zu folgen. Das Fluchen und Scheppern klang nicht gerade vertrauenserweckend. Vorsichtig berührt sie die Wand und stellt fest, dass da tatsächlich keine Wand ist sondern ihre Hand durch die scheinbar vorhandene Mauer

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

hindurchgleitet. *"Hier scheint eine Öffnung zu sein"* ruft sie den anderen zu. *"wollen wir dem Elf nachgehen oder lieber warten was er erkundet hat?"*

*"Einfach hinterher. Noch schlimmer als hier kann es ja fast nicht mehr werden. Und da dies das einzige Gebäude ist, das den 'Zusammenbruch' der Welt überlebt hat, muss es ja etwas besonderes sein. Vielleicht finden wir da auch die Verursacher von diesem ganzen Zeug."*

Mit den Worten klettert die Elfe durch das Loch. Nun ist ein erneutes Scheppern und das Fluchen zweier Elfen zu hören.

Was mag dieses Scheppern nur bedeuten? denkt Alix, aber wenn wir das Fluchen und Scheppern hören, müssten sie uns doch auch hören.

*"Hallo ihr beiden, könnt ihr mich hören? Gibt es ein Problem oder sollen wir nachkommen?"* ruft Alix.

Die Elfe antwortet: *"Wartet nur einen Moment, bis wir wieder aufgestanden sind. Der Dunkle ist im Dunkeln über einen Blechhaufen gestolpert, und ich bin dann auch noch über ihn gestolpert. Hier stehen ziemlich viele Blechkisten in der Gegend herum, an denen kleine Lichtlein blinken, aber trotzdem ist es hier einfach zu dunkel."*

Nach weiterem Scheppern, Stöhnen und Fluchen ruft sie nach draußen: *"So, gaaaaanz langsam reinkommen und dann gleich nach links, sonst landet ihr auch im Blech!"*

*"Nagut"* denkt Alix und tastet sich vorsichtig durch die Wand und dann nach links an der Innenwand entlang. Nachdem sie sich ein Stück vom Eingang entfernt hat, sieht sie sich um. Man kann nicht viel erkennen nur unförmige Kisten- und Tonnenartige Gebilde. Auf einigen von ihnen blinkt ein seltsames Licht, oder sind das kleine Kristalle? Soweit man sehen kann handelt es sich hier um einen großen runden Lagerraum, einige der herumliegenden Teile könnten durchaus auch Schilde sein, vielleicht aber auch nur Deckel von Fässern. Ganz hinten links scheint eine Leiter nach oben zu führen. Staubfäden wirbeln durch die Luft. Es scheint, dass schon längere Zeit niemand mehr hier in diesem Raum war.

*"Wir brauchen wohl erst mal mehr Licht. Soll ich meine letzte Fackel anzünden oder hat jemand eine bessere Idee?"*

In dem Moment stolpert die Elfe erneut über die Füße des Dunkelelfens und fängt sich mit den Händen an der Wand ab. Irgend etwas winziges "klickt" unter ihren Händen und im ganzen Raum wird es plötzlich taghell. Erstaunt schaut sie sich um. So viele Blechkisten, ganze Schränke voll davon. Und zwischen den Kisten sind irgend welche orangenen Schnüre gezogen.

*"Sie sind drin!"* flüstert der Operator und wird bleich. *"Du brauchst dir keine Mühe mehr geben. Der Neustart hat zu lange gedauert!"*

Resignierend wirft sich sein Kollege in dem Drehstuhl zurück, dass die Stuhlgelenke knacken.

*"Und was wird nun? War jetzt alles für die Katz? Plan B oder was?"*

Nachdenklich kratzt sich der Operator am Kopf und beobachtet einige kleine Bildschirme, die an einer der Wände neben- und untereinander aufgereiht sind. Kleine Gestalten flitzen über die Bildschirme: Orks, die sich mit Goblins in die Wolle gekriegt haben, Trolle, die genüßlich einige Orks verspeisen, irritiert herumstehende Elfen, eine Schar von Zwergenfrauen, die ihren Gartenzwergmännern die albernen Zipfelmützen vom Kopf reißt und mit ihnen ihre Männer verprügeln...

*"Die Gefangenen sind allesamt aus dem Bereich entkommen. Es ist vorbei."* seufzt der Operator. *"Ohne ihre Energie können wir unseren Plan hier unmöglich umsetzen. Die Grenzen zwischen den Realitäten sind hauchdünn geworden und drohen jeden Moment zu brechen, und ohne Energie können wir die Stabilisierung nicht durchführen. Also lass uns verschwinden, bevor diese verrückte Gruppe hier auftaucht und unangenehme Fragen stellt."*

*"Ach verdammt! Wir waren sooo weit!"* Wütend ballt der Kollege die Hände und fast sieht es aus, als würde er auf die Konsole einschlagen wollen.

*"Es gibt noch andere Welten!"* tröstet ihn der Operator. *"Und vielleicht können wir später nochmal zurückkommen und unser Werk vollenden."*

Die beiden Gestalten erheben sich und treten in die Mitte des Raumes. Doch der eine kommt noch einmal

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

kurz zurück, zieht eine verborgene Schublade unter der Konsole auf und hantiert darin herum. Auf dem Hauptmonitor leuchtet daraufhin eine "100" auf, und dann beginnt die Konsole, die Zahl herunterzuzählen. *"Kleines Abschiedsgeschenk!"* grinst der Operator boshaft – und verschwindet einfach. Sein Kollege blickt noch einmal wehmütig über die Reihe der Monitore – und verschwindet dann ebenfalls.

Durch das plötzliche Licht etwas geblendet sieht sich Alix um. Die Schilde die sie im dunkeln zu sehen glaubte, sind doch nur Deckel von irgendwelchen Fässern. Überall liegt Staub herum. Die orangen Schnüre die Fässer und Kisten und gefallen ihr gar nicht. Das sieht eher nach einer Falle aus.

Die Riesin läuft zu der Eisenleiter und steigt hinauf. oben befindet sich eine Falltür, die sich erstaunlicherweise sogar öffnen läßt. Alix schaut hinein und bemerkt einen Tisch und einige Stühle, aber keine Personen. Der Raum macht einen sehr unordentlichen Eindruck. Auf dem Boden liegen Papier und Pappreste und leere Flaschen. Im Hintergrund des Raumes ist eine Tür.

Alix steigt die Leiter wieder herunter und bemerkt: *"Hier oben ist niemand, aber es fühlt sich so an als wäre vor kurzem noch jemand hier gewesen. Wollen wir oben nach einem Weg suchen? Oder lieber wieder nach draußen gehen. Mir gefällt es hier gar nicht! Wir sollten verschwinden!"*

Buad war nicht ganz bei der Sache gewesen, als der Dunkeelf die wirkliche Tür fand. So kommt es, dass er nun draußen herumirrt und immer wieder auf den Rest der Gruppe starrt.

*"Wo sind die anderen?"* will er wissen, aber mehr als ein vages Schulterzucken bekommt er nicht zur Antwort.

*"Wo seid ihr?!"* ruft er daher laut.

Die Zahl auf dem Monitor ist inzwischen bei "89" angelangt...

Die Elfe steckt ihren Kopf nochmal aus der Tür heraus und ruft dem Zwerg zu: *"Hier, im Turm. Geh einfach hier durch die Wand durch!"*

Danach schaut sie sich noch einmal gründlich in dem Raum um. Halb versteckt hinter einem Schrank fällt ihr ein großer roter Knopf auf. Da sie wieder einmal ihre Neugier nicht zügeln kann drückt sie einfach einmal darauf.

Mit einem Mal wird es wirklich stockfinster im Turm. Alle Lichter sind auch, auch diese Blinkedinger in den Blechkisten. Und es ist mit einem Mal auch sehr still geworden.

Nach einigen Sekunden wird der Raum plötzlich in rotes Licht getaucht, die Blechkisten fangen wieder das Blinken an, und eine Stimme ertönt *"Selbstvernichtung wurde abgebrochen. Beginne mit Neuerschaffung der Welt."*

*"Boing!"* ist von draußen zu hören, gefolgt von einem entsetzlichen Fluch, als der Zwerg, der die Elfin schon wieder aus den Augen verloren hat, dicht neben der echten Tür gegen die Turmwand rennt.

Zwerge sind dickköpfig, und dieser scheint obendrein noch gehörig voll Wut zu stecken. So kommt es, dass er sich erneut mit Schwung gegen die Turmwand wirft. Dabei wechselt er geringfügig die Position, und als Folge dessen wirft er sich nicht tatsächlich gegen die Wand, sondern durch den Eingang ins Innere des Turmes hinein. Von seinem eigenen Schwung vorwärts getragen kracht er wuchtig gegen die blinkenden Blechkästen, aus denen daraufhin Funken schlagen und beißende Rauchwölkchen strömen. Das angenehme rote Licht flackert, und die Stimme bekommt einen Schluckauf:

*"Erschaffe Wehe... Wehe... Wehe... Wehe... Schreib-/Lesefehler. Vorgang abgebrochen."*

*"Könnt ihr mal aufhören hier ständig irgendwas anzufassen oder umzuwerfen"* schimpft Alix! *"Ich bin dafür, dass wir jetzt hier die Leiter nach oben gehen. Vielleicht erwischen wir die Verursacher des Chaos ja noch. Ausserdem bin ich dafür, dass einer der Magier mal etwas Licht herbeiruft! Dieses ständige hin und her der Beleuchtung nervt mich!"*

*"Ach,"* kichert die Elfe, *"das ist doch echt lustig, wie sich der Zwerg in diesen Schnüren selbst fesselt. Und wenn er kräftig genug an einer zieht, dann fällt ihm wieder eine Kiste auf den Kopf. Das Flackerlicht macht das alles noch viel lustiger!"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Im Prinzip findet der Dunkelelf das auch, allerdings fällt er im selben Moment über einen blinkenden Kasten. Fluchend beschwört er schließlich einen schwachen Schimmer blauen Lichtes, der ohne Ursprung überall zu sein scheint.

*"Also ich finde dieses Kistenchaos hier überhaupt nicht lustig. Zumal wir nicht wissen was in des Kisten ist. Wenn ihr dann fertig seit mit spielen könnten wir vielleicht endlich mal nach oben gehen"* bemerkt Alix etwas gereizt.

Während sich Buad hoffnungslos in all den funkenden und qualmenden Schnüren verwickelt hat und sich nun fluchend mit der Axt freischneidet, erklingt von der Wand des Turmes ein lautes Krachen, das sich rhythmisch wiederholt. Dann explodiert ein Abschnitt der Wand in einer Wolke aus Ziegelsteinen und Mörtelstaub, als sich der Trabant, der seinen Herren aus den Augen verloren hatte und ihm durch die aufgemalte Tür folgen wollte, wie ein Rammbock durch die Wand kämpft.

Alix beobachtet grimmig wie sich der Staub des Wanddurchbruches mit dem sowieso schon reichlich vorhandenen Staub mischt. Mit der Bemerkung: *"Also ich gehe jetzt nach oben! Mir ist es hier zu staubig."* klettert sie die Leiter hinauf und betritt den Raum oberhalb.

Der Raum ist kleiner als der Lagerraum unten und halbrund. An der runden Wand steht ein großes Regal mit Büchern. Neben dem Regal ein Tisch. Auf dem Tisch sind Knöpfe, die mit Buchstaben und anderen Zeichen beschriftet sind. Vom Tisch führen Kabel in die Wand. Ausserdem ist ein Fenster im Tisch eingelassen auf dem Schriftzeichen lesbar sind. Dort steht "FileSystemcheck" und "3% fertig." An der geraden Wand ist ein Tür.

Alix wendet sich dem Bücherregal zu und beginnt interessiert die Bücher anzusehen.

Inzwischen ist es Buad gelungen, sich mit Hilfe seiner Axt aus den orangenen, funkensprühenden Schnüren zu befreien. Verwundert sieht er, dass dort, wo der Trabant durch die Außenwand gebrochen ist, eine Art "Heilungsprozess" stattfindet: Das Loch wächst von seinen Rändern aus zu, und Augenblicke später wirkt die Wand, als sei nichts geschehen. Nur der Berg von Ziegelsteinen und die alles bedeckende Mörtelstaubschicht zeugen von der Gewaltanwendung. Ungläubig kämpft sich Buad durch die Belchkisten zu der Wand und will die ausgeheilte Stelle befühlen – doch seine Hand greift ins Leere. Demnach ist das Loch noch immer da, und die "Heilung" der Wand ist lediglich eine optische Ausbesserung gewesen.

Die Neugier treibt den Zwerg die Leiter nach oben. Anders als die Riesin wirft er nur einen flüchtigen Blick auf die Bücher. Er geht zu der Tür, stößt sie auf und betritt den dahinterliegenden Raum – und findet sich in schwindelerregender Höhe im Freien hängend wieder! Scharfer Wind pfeift um seine Ohren. Mühsam hält er sich an der an der Außenseite des Turmes pendelnden und knarrenden Tür fest, während unter seinen Füßen nichts als düstere Luft ist. Entgeistert blickt er in die Tiefe. Weit unter ihm, sicher an die hundert Meter, ist im Dämmerlicht die Wurzel am Fuße des Turmes zu erkennen.

*"Das kann nicht sein!"* ächzt Buad und denkt an die kurze Leiter, die in diesen Stock führte, *"Die Leiter war höchstens drei Meter lang!"*

Er versucht, mit einer Hand den Türrahmen zu erreichen und sich samt der Tür zum Turm zurückzuziehen, doch seine Arme sind zu kurz. Schlimmer noch, um ein Haar wäre er abgerutscht. So ist es nur sein Helm, der in die Tiefe stürzt – Buad zählt bis zehn, bevor er ganz schwach das Poltern des Aufpralls hört.

*"Alix!"* kreischt er und beobachtet besorgt, wie das obere Scharnier der Tür Anstalten macht, seinem Gewicht nachzugeben.

Vor der plötzlichen Zugluft irritiert, läßt Alix von den Büchern ab und dreht sich um. Erstaunt beobachtet sie die Geschehnisse an der Tür. Auf den Ruf des Zwerges hin rennt sie zur Tür, greift die Hand des Zwerges und zieht ihn zurück in den Raum. Dann blickt sie vorsichtig aus der Tür. Seltsam, wo ist die zweite Hälfte des Turmes hin. Sie schließt die Tür und wendet sich an den Zwerg. *"Vielleicht sollten warten bis die anderen hier sind und uns mit ihnen beraten. Ich gehe mal wieder zu den Bücher sie sind sehr interessant."*

Alix geht zum Regal zurück und liest weiter die Titel der Bücher. Manche sind sehr unverständlich, wie z.B. "Hilfe bei des Systemkonfiguration" andere wie "Rätselhafte & Phantastische Formen des Lebens" klingen dagegen sehr interessant. Als sie das Buch aus dem Regal nimmt geht eine Erschütterung durch den Turm, als würde sich der Turm drehen oder bewegen. Alix läßt vor Scheck das Buch fallen und hält sich am Regal fest.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Natürlich hatte Buad nicht auf die anderen gewartet – immerhin war sein Helm hinuntergefallen, und den wollte er unbedingt wiederhaben! Nachdem er sich bei der Riesin für ihre schnelle Hilfe bedankt hatte, war er schnurstracks zurück zur Leiter gelaufen, um das gute Stück zu bergen. Als Alix das Buch aus dem Regal nimmt, befindet er sich etwa in der Mitte der wirklich nicht langen Leiter. Durch die Erschütterung verliert er das Gleichgewicht, und erneut ist das Scheppern, Krachen und Fluchen zu hören, als er rückwärts in das Erdgeschoß fällt.

Der sich anbahnende Wutanfall über das neuerliche Mißgeschick stolpert jedoch und fällt buchstäblich aus, als der Zwerg seinen verlorenen Helm unmittelbar am Fuße der Leiter entdeckt.

Verblüfft greift er das gute Stück und dreht es ungläubig hin- und her. Die flache Delle, die er an einer Seite aufweist, bezeugt, dass er wirklich aus großer Höhe hinabgefallen ist – doch nach Ansicht des Zwergs hätte der Helm außerhalb des Turmes liegen sollen.

Als sich das Rumpeln gelegt hatte dreht sich Alix um und bemerkt dass Buad verschwunden ist. Das Poltern und Fluchen von unten verrät ihr allerdings, dass er nicht weit sein kann.

Neugierig was das Rumpeln zu bedeuten hat öffnet sie vorsichtig die Tür hinter der vorhin ein Abgrund war einen Spalt breit. Verblüfft über den Anblick läßt Alix die Tür los und diese öffnet sich ganz.

Hinter der Tür beginnt ein Weg der über grüne sonnenbeschienene Wiesen und Felder führt. In der Ferne ist ein Wald und ein Gebirge zu erkennen. Am Waldrand stehen Häuser, auf den Felder arbeiten Bauern.

Alix läuft zu Leiter und ruft hinunter. *"Kommt mal schnell hoch, ich glaube der Turm war ein Portal und das Buch was ich angefaßt habe ein Schlüssel."*

*"EIN Portal? Seht euch das hier mal an..."* ruft der Dunkelelf, der immer noch im Erdgeschoss herumsteht.

Das von Buad eingerissene Loch ist jetzt dank eines "Magie bannen"-Zauber seiner optischen Täuschung beraubt und gibt den Blick auf eine lauschige Waldlichtung mit äsenden Rehen jenseits der Turmmauer frei.

*"So viele verschiedene Welten... Wir sind dem Schlüssel schon ganz nah... Wir müssen irgendwie der Wurzel folgen, und die führt nach oben."* Damit klettert er zu Alix hoch und sieht sich im Raum um. Das noch aktive "Magiebannen" enthüllt eine Klappe an der Decke, auf welche der Drow jetzt zeigt. *"Alix, könntest du mal, ich bin zu klein, um da ranzukommen..."*

Erstaunt blickt Alix auf die Klappe an der Decke. Sie nimmt sich einen Stuhl und steigt hinauf. an der Klappe ist ein leicht zu öffnender Riegel. Sie schiebt ihn beiseite und die Klappe öffnet sich nach innen und gibt eine Treppe frei die nach oben führt. *"Vielleicht steige ich lieber nach Euch hinauf, werter Elf, damit ich meinen Augen trauen kann"*

*"Aber nein"*, wehrt der Dunkelelf bescheiden ab, *"Nach Euch, werte Dame. Es heißt nicht umsonst 'Ladies first!' Ich würde es niemals wagen, den Euch zustehenden Vortritt zu rauben!"*

*"Wartet, wartet!"* ruft Buad von unten. *"Woher wollt ihr wissen, welches die \*richtige\* Welt ist? Vielleicht sind wir hier ja schon richtig! Möglicherweise sollten wir der Wurzel ja auch nicht nach oben, sondern nach unten folgen!"*

Damit beginnt der Zwerg, zwischen den umgefallenen Blechkästen im Erdgeschoß den Fußboden nach versteckten Falltüren abzusuchen.

*"Nein nicht noch weiter nach unten! Ich will ans Licht"* ruft Alix und steigt die Treppe nach oben. Der obere Raum sieht aus wie das Dachgeschoß des Turmes, zumindest ist er rund und kegelförmig. Jeder Schritt wirbelt Staubwolken auf. Hier oben war schon lange niemand mehr. Im Dach ist eine Tür die nach draußen führt. Alix öffnet die Tür vorsichtig und sieht auf eine Wiese. Auf der Wiese steht ein riesiger Baum, der bestimmt einen Durchmesser von 10 Metern hat und weit in den Himmel ragt und unter dem Baum ist ein Brunnen. Auf dem Brunnen sitzen zwei Raben.

Der Dunkelelf kratzt sich am Kopf, als er neben Alix durch die Tür schaut: *"Hm."*

*Hmm! Nun ja, ich gebe zu... Das sieht danach aus, als... obwohl ich mir den Baum größer vorgestellt..."*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Mißtrauisch beäugt der Drow die Wiese. *"Irgendetwas ist da faul. Ich meine, nach allem, was wir bisher erlebt haben, wäre das einfach zu einfach...zu simpel. Eine Falle oder so..."*

*"Ich jedenfalls habe noch nie einen derart großen Baum gesehen, aber vielleicht kennt sich Anthea mit Bäumen aus?"* bemerkt Alix, die sich aber auch nicht so recht traut die Wiese zu betreten.

*"Es ist ein Teil von Yggdrasil!"* flüstert Yaskinde, und ihre Augen blitzen. *"Nur ein winziges Stück des Baumes aller Bäume, ein einziges Zweiglein. Man kann Yggdrasil nicht in ihrer allesumfassenden Gesamtheit wahrnehmen!"*

Einen Moment schweigt sie und beobachtet die idyllische Wiese.

*"Der Baum ist echt,"* meint sie dann, *"aber der Brunnen ist mit fremd."*

Furcht scheint sie plötzlich zu befallen, und sie weicht hinter den Dunkelelfen zurück.

*"Geht nicht dort hinaus!"* wispert sie. *"Die Raben! Es sind Huginn und Muninn, Odins Raben!"*

*"Na und?"* fragt Alix. Das Wissen endlich wieder in einer realen Welt zu sein begeistert sie und sie läuft auf die Wiese hinaus zum dem Brunnen und dem Baum. Der Brunnen ist mit Runen verziert, die Alix aber leider nicht lesen kann. Die Raben schauen neugierig auf die Riesin. Alix verneigt sich vor Ihnen, sie glaubt zwar nicht, dass es wirklich Odins Raben sind, aber man kann ja nicht wissen und Höflichkeit hat noch nie geschadet. *"Hallo ihr Raben, wir haben nichts Böses im Sinn, wir wissen nur nicht wo wir hier hingelangen sind!"*

Die Raben reagieren nicht und beobachten nur weiter. Alix geht zum Baum weiter und berührt Ehrfurchtsvoll seine Rinde. Sie fühlt sich warm an irgendwie lebendig als würde von dem Baum eine starke Energie ausgehen. Voller Begeisterung darüber lehnt sich die Riesin mit dem Rücken an dem Baum, gibt sich der Energie hin und hat das Gefühl als würde der Baum sie liebevoll umarmen und ihr von dem erzählen was er im Verlaufe seines langen Lebens gesehen hat.

Nachdem seine Suche nach einer Falltür im Erdgeschoß des Turmes erfolglos geblieben war, erklimm auch Buad die Leiter.

Neugierig drängt er sich zwischen den anderen hindurch um zu sehen, was sie bestaunen.

Als er den Baum und den Brunnen sieht, entfährt ihm ein überraschter Ruf, und er stürmt auf die Wiese. Kurz vor dem Brunnen wird er langsamer und nähert sich dem runenverzierten Objekt vorsichtig. Als er nur noch einen Schritt vom Brunnen entfernt steht, fliegen die Raben gemächlich auf und lassen sich in den Zweigen des mächtigen Baumes nieder. Von oben beobachten sie weiterhin das Geschehen, ohne irgendwelche Scheu vor den Abenteurern zu zeigen.

Buad beugt sich über den Brunnenrand und schaut hinunter.

*"Bei Ingerimms Hammer!"* ruft er, *"Da ist ja gar kein Wasser drin!"* Angestrengt versucht er, in der Schwärze des Brunnenschachtes etwas zu erkennen. Schließlich ergreift er einen kleinen Kieslestein, der am Brunnenrand liegt, läßt ihn in die Dunkelheit fallen und lauscht auf den Aufprall. Nachdem er bis sechzig gezählt hat, richtet er sich wieder auf.

*"Kein Aufprall!"* meint er bestürzt.

Alix schaut verträumt zu dem Zwerg. *"Weit weg kann das Wasser nicht sein, so grün wie hier alles ist. Vielleicht ist das ja gar kein Brunnen sondern ein Schacht. Aber glaube nicht, dass ich schon wieder ins Dunkle krieche! Ich bin froh hier an den Baum gelehnt die Sonne genießen zu können. Vielleicht ist das Wasser aber auch nur unsichtbar, weil es ein besonderes Wasser ist und geschützt werden muss?"*

*"Papperlapapp!"* brummelt der Zwerg. *"Selbst unsichtbares Wasser platscht, wenn ein Stein hineinfällt!"* Aufmerksam geht der Zwerg um den Brunnen herum. Verborgen hinter einem Grasbüschel entdeckt er ein starkes Seil, jedoch keinen Eimer. Das Seil selbst scheint nicht allzu lang zu sein. Buad wendet sich dem Turm zu und stellt überrascht fest, dass es hier keinen Turm mehr gibt – nur die Türöffnung und dahinter der Turmraum sind zu erkennen, woraus er schließt, dass die Tür nichts anderes als ein weiteres Portal sein muß. Nach kurzem Zögern verschwindet er durch das Portal im Inneren des Turms, und die Gefährten hören ihn im Erdgeschoß im Inneren des Trabanten wühlen. Nur Augenblicke später läuft er wieder zum Brunnen, in der Hand eine Fackel. Diese bindet er an das gefundene Seil, setzt sie in Brand und lässt sie am Seil in den

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Brunnenschacht hinab.

Groß ist sein Erstaunen, als das vermeintlich kurze Seil kein Ende nimmt und immer tiefer und tiefer in den Schacht hineinhängt. Doch noch erstaunter ist er, als die Raben zu sprechen anheben:

*"Wo alles beginnt...*

*...und alles endet.*

*Hinab und hinauf,*

*das Schicksal sich wendet.*

*Der ewige Lauf...*

*...dort wird er geboren.*

*Der Asen Ort...*

*...sie sich erkoren.*

*Dreigeteilt...*

*...ist alle Macht.*

*Das ewig' Weibliche,*

*dort hält es Wacht.*

*Tief in den Schatten...*

*...ragt das Licht.*

*Strahlende Kraft...*

*...bevor sie zerbricht.*

*Der Mut'gen Ängste...*

*...sind dort gefangen.*

*Der Mächtigsten Herzen,*

*erbeben voll Bangen.*

*Die ewige Wunde...*

*...Atem der Welt.*

*Zerstörung und Tod...*

*...dem Leben gefällt."*

Mit diesen Worten erheben sich die beiden Raben, die plötzlich um einiges gewachsen zu sein scheinen, majestätisch in die Luft. Ihre Schwingen rauschen, und schneller als ein Windstoß sind sie hoch in den blauen Himmel gestiegen, wo sie den Augen der Gefährten entweichen.

Alix schaut fröhlich den Raben nach. Immer noch glücklich an den Baum gelehnt und von seiner Energie durchdrungen bemerkt sie: *"Lasst doch den alten Brunnen, setzt Euch an den Baum, hier kann man ewig sitzen und das Leben genießen. Jetzt fehlt nur noch das Odin vorbeikommt und uns freundlich begrüßt!"*

Die Riesin schließt die Augen und genießt weiter die Sonne.

Mißbilligend wirft Buad der Riesin einen Blick zu.

*"Ich bin nicht hierhergekommen, um ein Sonnenbad zu nehmen!"* schnauft er.

*"Das hier" er deutet auf den gewaltigen Baum, "mag ja Yggdrasil sein, aber ich sehe hier nirgends auch nur ein klitzekleines Stückchen Rinde herumliegen! Vom Wasser des Urdbrunnens ganz zu schweigen! Und wenn hier jemand glaubt, ich würde ein Stück Rinde abschneiden – das kann er gleich ganz vergessen! Ich habe einem großen, gefräßigen Drachen versprochen, keine Hand an den heiligen Baum zu legen, und daran halte ich mich! Selbst ohne dieses Versprechen – ich weiß sehr wohl, wann ich einem außergewöhnlichen Baum gegenüberstehe! Ich mag ja nur ein Zwerg sein und nicht solch Beziehungen zu Bäumen haben wie ein Elf – aber schlage nicht den Pfeiler um, wenn du den Stollen noch nutzen willst heißt es bei uns, und Yggdrasil ist selbst für mich nicht \*irgendein\* Baum!*

*Unsere Reise ist noch nicht zu Ende!"* mahnt er in beschwörendem Ton.

Ziemlich verwirrt und konfus stolpert nun auch der Streuner aus dem Turm heraus, umheddert von mehreren, leicht glimmenden orangefarbenen Schnüren. *"Oh! Tannenbaum!"* krächzt er gerade noch, bevor ihm schwindelig wird. Hinter ihm hört man mehrere Kracher. Eine ziemlich dunkle Rußwolke scheint es auch nicht mehr in dem Turm auszuhalten und folgt ihm nach.

Da er nicht mehr genau weiß, ob er noch seinen Sinnen trauen kann, kneift er sich erst mal beim Anblick dieser wunderschönen Wiese – *"zu schön, um wahr zu sein..."* huscht es durch seine Gedanken oder dem, was

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

von ihnen übriggeblieben ist – und als das nichts hilft, haut er sich erstmal kräftig gegen den Kopf.

Er wird ohnmächtig, und als Folge plumpst er auf die frisch duftende Wiese.

Als er sie beim Aufprall berührt, merkt er, daß sie tatsächlich fest ist – zufrieden verlassen ihn die Sinne ...

Währenddessen läßt ein Rabe eine gelbe Plastiktube über einem fremden Meer fallen, in ihr befindet sich eine Nummer, die einmal Rael gehört hatte...

Zur gleichen Zeit humpelt ein kleiner Gnom mit einer Augenklappe über die Wiese auf die Reisenden zu. Er hat sich extra häßlich gemacht, um die Reisenden zu prüfen – aber er weiß auch, daß das im Grunde unnötig ist. Diese dort hatten es schon durch mehrere Portale geschafft, einige davon sogar seit Jahrhunderten eigentlich unzugänglich, also wird sie so oder so nichts mehr aufhalten.

Durch den schimpfenden Zwerg und das Gepolter im Turm aus ihren Träumen gerissen bemerkt Alix, dass der Streuner bewußtlos auf der Wiese liegt. Da er aber nur erschöpft und nicht verletzt scheint, zieht sie ihn zum Baum und lehnt dagegen in der Hoffnung, dass die Energie des Baumes ihm seine Kraft schnell wieder gibt.

Dann erst bemerkt sie den Gnom, der über die Wiese läuft. Oh, ein Bewohner denkt sie und wendet sich freundlich an ihn.

*"Hallo! Wer bist Du? Wohnst Du hier in der Nähe? Wo sind wir hier? Unser Anführer fragt sich, warum der Brunnen hier kein Wasser hat! Was ist das eigentlich für ein Brunnen und was bedeuten die Runen? Was ist das für ein wunderbarer Baum? Weißt Du zufällig wie wir hier wieder wegkommen?"*

Als der Gnom die Riesin nur lächelnd ansieht und über ihre hervorsprudelnden Fragen den leicht Kopf schüttelt sagt Alix: *"Oh entschuldige, verstehst Du mich eigentlich? Ich habe uns gar nicht vorgestellt! Wir sind eine Gruppe Abenteurer die einem Alchemie-verliebten Zwerg folgen, der ein Zutaten für ein Elixier sucht, das Frauen schöner und jünger aussehend machen soll. Inzwischen wird mir persönlich die Reise etwas zu lang, ich finde sowieso dass Frauen es gar nicht nötig haben, sich noch schöner zu machen, als sie sowieso schon sind! Am liebsten würde ich auf meinen Berg zurücklaufen und endlich wieder mal Kekse backen. Aber ich weiß nicht wo wir jetzt sind. Ich kenne da einen Drachen der hat sich immer geopfert, wenn ich einen gesucht habe, um meine Kekse zu kosten. Ich habe zwar unheimlich viel neues auf der Reise gesehen, aber zu Hause ist doch am schönsten! Leider weiß ich nicht, wie ich zurückkomme und durch den Einfluß des magischen Amluettes bin ich auch nicht mehr so groß und habe irgendwie den Überblick verloren."*

Der Gnom lächelt immer noch und sagt nichts. Alix schaut ihn an. *"Ich rede zuviel nicht? Vielleicht kann ich Dir etwas anbieten aus meinem Rucksack, ich habe da noch ein paar Kekse"*

Sie kramt im Rucksack und befördert eine kleine Kiste daraus hervor und bietet dem Gnom Kekse an.

Fassungslos staunt Buad die Riesin an. 'Sie ist verrückt!' denkt er, 'Sie hat den Verstand verloren! Die Reise muss zu anstrengend für sie gewesen sein... Und was macht sie jetzt? Sie wird doch nicht... Sie tut es wahrhaftig! Sie bietet ihm ihre alten, harten Kekse an!'

Der Gnom nimmt die Kekse mit einem Kopfnicken an und setzt sich zu der Riesin auf die Wiese am Baum. *"Ich habe leider nichts anderes"* bemerkt Alix. *"Brot und Obst sind bereits alle geworden. Selbst das Wasser wird langsam knapp. Ich hoffe hier gibt es irgendwo eine Quelle. Falls ich jemals wieder auf meinem Berg bin und Du bist in der Nähe komm einfach mal vorbei. Ich habe gern Gäste die meine Kekse und Kuchen probieren. Ich hoffe es stört Dich nicht wenn ich soviel rede, aber meine Gefährten sind recht schweigsam und mir fehlt die Unterhaltung. Ich bin froh endlich wieder ein nettes Wesen getroffen zu haben. Vielleicht sollte ich auch erst mal etwas essen."* mit diesen Worten nimmt sich Alix auch einen Keks und beginnt ihn zu essen. Auch wenn sie schon etwas hart sind, schmecken sie noch hervorragend.

Die Elfe setzt sich neben Alix, faßt in ihre scheinbar leere Tasche und zieht drei Apfelsinen heraus. *"Möchte jemand eine haben?"* fragt sie so in die Runde.

Alix staunt, *"Wo hast Du die her! Ich nehme gerne eine! Danke."*

Der Gnom schaut auf die leere Tasche, lächelt und nimmt sich, dankbar nickend, auch eine Apfelsine.

Argwöhnisch beobachtet Buad die scene, die recht idyllisch wirken könnte, wenn ihn nicht ein inneres Gefühl warnen würde. Irgendetwas stimmt nicht an diesem Gnom...



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Nach einer ganzen Weile erhebt sich der einäugige Gnom, deutet lächelnd auf die Gefährten und den Baum und zieht ein kleines Messer. Schockiert hält Buad den Atem an, als der Gnom tatsächlich Anstalten macht, mit der Klinge ein Stück von der Rinde abzuschneiden!

Aus den Augenwinkeln nimmt er ein plötzliches, silbriges Blitzen wahr, das den Gnom am Kopf trifft, wendet und wieder zurückrast. Der Gnom taumelt, dann flucht er mit einer so gewaltigen Stimme, dass sie eher einem Riesen als einem Gnom zu gehören scheint – und dann ist er mit einem Mal verschwunden. Nur ein zerbrochener Ring, wie ihn manche am Ohr zu tragen pflegen, bleibt liegen – allerdings hat der Ring eine Größe, dass keiner der Gefährten ihn auch nur anheben könnte.

*"Haha, Hrimthurmir!"* dröhnt jetzt eine andere Stimme, noch ein ganzes Stück entfernt, über die Wiese. Ein gewaltiger Hüne, muskelbepackt und in einen leichten Schuppenpanzer gekleidet, kommt zum Baum geschlendert. An seinem Gürtel hängt ein wunderschöner Kriegshammer, mit Runen aus Silber und Gold verziert – nur sein Schaft ist etwas zu kurz geraten. Eine mächtige magische Aura umgibt den Hammer. Der Hüne hat ein freundliches, aber edles Gesicht, doch seine Augen blicken scharf und sein Gang ist der eines erfahrenen Kriegers. Als er heran ist, tätschelt er den unverletzt gebliebenen Baum und wendet sich dann zu den Gefährten um.

*"Und jetzt wollt ihr eine Erklärung, nicht wahr?"* dröhnt seine Stimme, und dann poltert ein herzhaftes Lachen aus seinem Mund. Als er den kampfbereiten Zwerg bemerkt, lacht er erneut.

*"Kleiner Zwerg, steck deine Axt weg – oder willst Du gegen Thor, den Donnergott, und seinen Mjöllnir antreten?"* Der vermeintlich gelungene Scherz lässt den Hünen erneut in Gelächter ausbrechen, und lachend klopft er sich mit den flachen Händen auf die Schenkel.

Dann jedoch wird er wieder ernst. *"Genug mit den Witzen!"* meint er, *"Wenn es jemand von euch wagen sollte, den Baum auch nur zu ritzen, so ist sein Leben verwirkt! Genug schon, dass ihr auf den Schwindel des Riesen Hrimthurmir hereingefallen seid – aber darüber soll euch kein Vorwurf gemacht werden, seine Verkleidung war in der Tat perfekt."*

*Also setzt euch und hört mir zu – gutes Bier, das ihr Met nennt, will ich euch reichen!"*

Der Gedanke, nach all den bisherigen Fährnissen den Gaumen wieder mit einem guten Bier zu verwöhnen, hat Buads Argwohn gegenüber dem plötzlich auftauchenden Hünen schnell zerstreut, und so lässt er sich in der Nähe des Baumes ins Gras nieder.

Die Elfe zieht eine weitere Apfelsine aus der Tasche und wirft sie der Fee zu. *"Hier, nimm, das ist viel besser als dieser furchtbare Met. Der vernebelt einem nur die Sinne."*

Alix, verwirrt über die plötzlichen Ereignisse beschließt vorsichtshalber kein Bier zu trinken. Alkohol hat ihr noch nie sonderlich gut geschmeckt und würde sie sicher noch mehr durcheinanderbringen.

Aber sie schaut bewundernd auf den Riesen und wünscht sich heimlich das Amulett würde sie nicht so klein machen. So ein Riese wie dieser Thor ist echt beeindruckend. Vor allem aus der Perspektive kleiner Leute. Sie wendet sich an ihn: *"Vielen Dank für Eure Einladung. Habt ihr eventuell auch etwas Wasser? Unsere Trinkflaschen sind fast leer und der Brunnen hier scheint mir ausgetrocknet zu sein. Wir haben einen langen Weg hinter uns und wissen noch nicht einmal wie wir wieder nach Hause kommen, aber unsere Rucksäcke enthalten nicht mehr sehr viel an Speisen und Getränken."*

Der Dunkelelf, welcher auch seit geraumer Zeit um den Baum gestrichen ist, aber bisher nur abgewartet hatte, beschließt nun, gewarnt durch das Beispiel des Riesen, es mit dem nicht allzuklugen Thor zu versuchen. *"Sag mal, ich wundere mich, daß hier alles so ruhig ist. Ich hörte, hier gäbe es einen Drachen, der die Wurzeln von diesem Baum frißt..."* Mit diesen Worten legt er vorsichtig eine Hand auf die warme Oberfläche des Baumes und mustert ihn.

*"Kein Met?!"* poltert Thor aufbrausend, *"Ihr lehnt meine Einladung ab? Wollt ihr mich beleidigen?!"*

Er öffnet geräuschvoll eine bauchige Gürtelflasche, setzt sie an und trinkt einen langen Schuck. Da er es sich offenbar nicht vorstellen kann, dass ihn jemand ernsthaft beleidigen wollte, drückt er der Riesin mit einem lauten und ungehemmten Aufstoßen auffordernd die Flasche in die Hand.

*"Du meinst Nidhögr!"* antwortet er dann auf die Frage des Dunkelelfen, ohne jedoch die Riesin aus den Augen zu lassen.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Er deutet auf die Erde.

*"Wurzeln sind bekanntlich unten, und Yggdrasils Wurzeln reichen tief hinab – so wie mancher Brunnenschacht. Habt ihr nicht Odins Raben zugehört?"*

Alix schaut Thor lächelnd an *"Ihr müsst verstehen, ich bin doch nur eine schwache Frau, ich kann nicht die starken Männergetränke trinken. Gebt meinen Anteil unserem Anführer, er ist ein Zwerg und starken Alkohol gewöhnt. Aber um Euch nicht zu verärgern werde ich einen kleine Schluck kosten"*

Die Riesin nimmt einen winzigen Schluck aus der Flasche und muss danach erst mal tief Luftholen. Dann blickt sie zu Thor und bemerkt: *"Es ist ein wirklich wohlschmeckendes Getränk. Aber wenn ich noch mehr trinke falle ich auf der Stelle betrunken um. Ich glaube soviel Alkohol wie jetzt eben hab ich in den ganzen letzten Jahren nicht getrunken!"*

Etwas melancholisch geworden, durch den Alkohol fährt sie fort: *"Ich könnte mir jedoch vorstellen, dass dieser Met eine hervorragende Würze in einen Honigkuchen bringen kann! Dabei fällt mir ein, dass ich schon ewig keinen Kuchen mehr gebacken habe. Wandern ist zwar sehr interessant, aber zu Hause ist es doch am schönsten. Ich vermisse meinen Backofen!"*

Dann setzt sie sich wieder an den Baum: *"Vielleicht hätte ich doch nicht so neugierig sein sollen, wie es sich in der Welt lebt. Die Reise war so interessant und lehrreich, aber zu Hause ist zu Hause. Ich weiß nicht mal ob ich mein zuhause je wieder sehen werde, ich weiß nicht mal ob ich überhaupt noch auf der richtigen Welt bin."*

Alix schließt die Augen und träumt von ihrem Backofen. Der Alkohol war wohl doch etwas zu stark.

*"Soso, Nidhögr also. Oh großer Gott, der du einen solch gewaltigen Hammer hast, wärest du eigentlich in der Lage, uns da hinzubringen?"* grinst der Dunkelelf den Donnergott nun ziemlich respektlos an.

*"Haha!"* dröhnt das Lachen des Gottes über die Wiese, und erneut setzt er die Flasche an die Lippen und entnimmt ihr einen gewaltigen Zug – eigentlich müsste die Flasche inzwischen leer sein, doch nachwievor scheint sie bis zum Rande mit Met gefüllt zu sein. Dann versetzt er der Riesin einen freundschaftlichen Klaps auf die Schulter, der ihr beinahe das Gelenk zertrümmert, und reicht die Flasche an Buad weiter – jedoch nicht ohne vorher ungeniert aufgestoßen zu haben. Dieser, obwohl verwundert über die ungehobelten Manieren eines der mächtigsten Asengötter, lässt sich nicht zweimal bitten und tut es dem Gott nach. Als er die Flasche absetzt, gehen ihm schier die Augen über:

*"Beim Barte Ingerimms, seinem Hammer und seinem Amboß!"* keucht er und leckt sich die Lippen. *"Das ist wahrlich ein Getränk für die Götter!"*

Mit sichtlicher Befriedigung und einem herzhaften Lachen quittiert Thor die zwergische Begeisterung, nimmt ihm die Flasche ab und drückt sie dem Dunkelelfen in die Hand.

*"Ich mag mächtig sein, aber ich bin nicht so verrückt, euch zu Nidhögr zu begleiten!"* bemerkt er dabei.

*"Mein Schicksal sieht anderes für mich vor, als eine Fahrt nach Niflheim. Hel wird keinen von uns in ihr Reich lassen, wenn nicht seine Zeit gekommen ist. Aber ihr steht vor ihren Pforten, und Odin, der euch seit geraumer Zeit beobachtet hat, hat mich beauftragt, euch den Weg zu weisen."*

Bei diesen Worten kommt es den Gefährten so vor, als würde der Asengott etwas verschweigen.

*"Springt hinab in den Brunnen, und ihr werdet am Rande des Gjölls stehen."*

*"Aber der Brunnen ist unermesslich tief!"* wirft der Zwerg ein. *"Er ist endlos!"*

*"Ja eben!"* grinst Thor, *"Wenn er endlos ist, kann man nicht unten aufschlagen!"*

Alix reibt sich ihre schmerzende Schulter und ist nun nicht mehr so begeistert von dem ungehobelten Riesengott.

*"Die Idee in den Brunnen zu springen mag ja ganz gut klingen, aber wie kommen wir danach wieder nach oben? Könnt ihr uns nicht ein Strickleiter beschaffen?"* fragt sie.

*"Oh, wenn Nidhögr sogar den Thor beeindrucken kann, müssen wir uns um einen Weg zurück nur Gedanken machen, falls wir es überleben..."* grinst der Dunkelelf und nimmt einen kräftigen Schluck, worauf er puterrot anläuft und einen schweren Hustenanfall bekommt. *"Äks, scheußlich,...\*hust\* ...ich...\*ööcchhöö\*...ziehe da liebe Wein vor..."* Mit Tränen in den Augen reicht er die Flasche an die Elfe

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

weite.

*"Nichts Gutes gewöhnt, wie?"* lacht der Donnergott und versetzt grinsend dem Dunkelelfen einen freundlichen Klaps. Geschickt fängt er die Flasche auf, die dem Elfen durch den Stoß prompt aus den Fingern rutscht, entnimmt ihr lachend einen weiteren großen Schluck und reicht sie an die Elfe weiter.

*"Über den Rückweg würde ich mir mal keine Sorgen machen."* wendet er sich dann der Riesin zu.

*"Wenn es euer Schicksal sein soll, nach Niflheim hinabzusteigen und wieder zurückzukehren, dann werdet ihr garantiert einen Weg finden. Dem Tapferen bieten sich viele Möglichkeiten, wenn er an Yggdrasils Wurzeln steht!"*

Er verharrt einen Moment, bevor er fortfährt: *"Und wenn die Nornen für euch eine Begegnung mit Nidhögggr vorgesehen haben, dann wird das auch so geschehen – und wenn euch dafür die Erde selbst verschlingen müsste!"*

*"Also müssen wir wohl doch in den Brunnen springen?"* Alix runzelt fragend die Stirn. *"Ich weiß nicht ob ich das wirklich will. Das Abenteuer ist bisher wirklich interessant gewesen, aber ich wollte eigentlich lieber lebend wieder zu Hause ankommen."*

*"Irgendwann stirbst du sowieso..."* krächzt der Drow mit sardonischem Lächeln, scheinbar immer noch an den Folgen des Gesöffs leidend. *"WIE GENAU kommen wir denn jetzt nach da unten?"*

Die Elfe schaut den Drow verwundert an, als wollte sie sagen *"Was soll ich mit dieser Flasche?"* Aber nach einem Blick auf Thor, der sie kritisch beobachtet, überwindet sie sich dann doch und setzt die Flasche an. Auch wenn nur ein winziger Schluck ihre Kehle herabrinnt, ist es doch fast zuviel. Mit weit aufgerissenen, tränenden Augen reicht sie die Flasche an die nächste Person weiter, was nun leider die noch an einer Orange kauende Fee ist. Danach wankt die Elfe ein paar Schritte herum... und fällt in den Brunnen hinein.

Alix, die sich inzwischen etwas von dem Schnaps erholt hat, springt auf und schaut in den Brunnen in dem die Elfe verschunden ist. Es ist nichts zu sehen oder zu hören. Die Riesin schüttelt verwundert den Kopf: *"Das gibts doch nicht, sie ist einfach weg. Sagt jetzt bitte nicht dass es schon wieder ein Portal ist! Springen wir ihr nach oder warten wir ob sie wieder auftaucht?"*

Alix wendet sich noch einmal an den Donnergott: *"Euer Schnaps, scheint mir, hat eine wirklich umwerfende Wirkung, werter Herr Thor. Aber er hat einen guten Geruch. Ich denke hochverdünnt z.B. als Backzutat, ist er bestimmt wundervoll."*

*"Hoho!"* lacht Thor und scheint seinen Spaß zu haben, *"Verdünnen! Ein guter Witz!"*

Widerwillig erhebt sich Buad.

*"Ich hätte ja lieber noch einen Schluck von deinem überaus köstlichen Met getrunken."* seufzt er, *"Aber diese Elben kann man keine Minute allein lassen. Wer weiß, was sie da unten im Brunnen anstellt."*

Zweifelnd blickt er in die schwarzen Schatten des Brunnenschachtes, und ein Schauer läuft ihm über den Rücken. Doch dann strafft sich seine kleine Gestalt. *"Wenn eine Elfe in die Erde hinabsteigt, wird ja wohl ein Zwerg nicht zurückstehen!"* denkt er sich, sucht seine Ausrüstung zusammen und lässt sich voller Todesverachtung in die dunkle Tiefe fallen.

Alix blickt ihm nach und wartet auf einen Schrei, aber nichts passiert. Der Zwerg verschwindet kurz nach dem er in dem Brunnen gesprungen ist. Seufzend beginnt die Riesin ihre Sachen zusammenzusuchen. Sie kontrolliert noch einmal den Rucksack, füllt Ihre Wasserflasche an einer Quelle an einem Hügel auf, verstaut alles und springt dem Zwerg nach.

Kurz nach dem Fall in den Brunnen hat die Elfe das Gefühl, es würde sie von innen heraus zerreißen. Davon ist sie so abgelenkt, daß sie gar nicht merkt, wie es plötzlich hell um sie herum wird. Dann landet sie auf etwas weißem, weichen, wattebauschigen. Verwirrt schaut sie sich um, und sieht noch mehr so watteweißbauschige Dinger um sie herum schweben. Es sieht fast so aus, als säße sie auf einer Wolke. Irgendwoher ertönt noch ein höhnisches Gelächter.

In einiger Entfernung sieht sie einen riesigen Baum durch die Wolken ragen, aber kann man den Wolken

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

genug trauen, um dorthin zu gelangen? Oder fällt man dann irgendwann einfach durch eine durch?

Schneller als der Elfe lieb sein dürfte, verliert die Frage jeden praktischen Bezug, als ihr ein schreiender, vollständig ausgerüsteter Zwerg im wahrsten Sinne des Wortes in den Schoß fällt.

Für einen Moment hält Buad überrascht im Schreien inne – wann schon hat er auch mal die Gelegenheit, im Schoß einer Elfe zu sitzen und ihr vor Schmerzen verzerrtes Gesicht unmittelbar vor der eigenen Nase zu haben. Doch noch bevor er beginnen kann, die Situation zu genießen, gibt die weiße, flauschige Masse unter dem Gewicht nach, und Nasenspitze an Nasenspitze setzten beide ihren Fall ohne Vorwarnung fort.

Alix fällt und fällt, Helligkeit um sie wechselt mit Dunkelheit, manchmal scheint irgendetwas sie sanft zu streifen, manchmal kratzt es, wie wenn man durch ein Gebüsch streift. In Ihrem Geist geht alles wirt durcheinander und sie verliert kurzzeitig das Bewußtsein. Als sie wieder zu sich kommt ist es rings um sie dunkel und es riecht wie in einer Höhle. Die Riesin liegt auf scheinbar festem Grund. Vorsichtig tastet sie herum und stellt fest dass der Boden fest ist. Sie lauscht in die Dunkelheit und hört fast kein Geräusch, irgendwo tropft Wasser. Alix tastet nach ihrem Rucksack um eine Fackel zu suchen. Sie öffnet den Rucksack und schaut erstaunt hinein. im Rucksack ist ein Licht! Sie kramt danach und stellt fest, dass das Wasser was sie an der Quelle abgefüllt hat, wohl kein richtiges Wasser war. Die Flasche leuchtet wie eine kleine Lampe. Vorsichtig nimmt sie die Flasche aus dem Rucksack, um sich bei ihrem Schein umzusehen.

Interessiert beobachtet der Dunkelelf den Fall der anderen von oben. Als er aber wegen der Distanz und der Dunkelheit niemanden mehr erkennen kann, läßt er sich schließlich achselzuckend auch in den Brunnen fallen.

Der Fall scheint eine Ewigkeit zu dauern, und doch kaum Zeit zu brauchen. Mitunter hat Buad das Gefühl, dass nicht er, nachwievor auf dem Schoß der Elfe sitzend, fällt sondern vielmehr der ganze Rest des Universums an ihm vorbeizischt. Dabei kann er keine Einzelheiten der Umgebung ausmachen. Mit zunehmender Beunruhigung denkt er an den zu erwartenden Aufprall. Das wenige bisschen Elfe unter ihm würde den Stoß kaum abschwächen, und wenn man so lange fällt, ist man normalerweise anschließend über mehrere Quadratmeter weit verteilt, was recht unangenehm sein dürfte.

Doch dann hört das Fallen plötzlich auf. Ganz ohne Aufprall, als hätte sich der Zwerg auf der Elfe keinen Zentimeter bewegt und die ganze Zeit an genau diesem Ort gesessen. Ein dunkler, doch irgendwie erdiger Ort. Dank seiner zwergischen Natur weiß Buad sofort, dass er sich nicht \*über\* der Erde befindet. Überrascht starrt Buad der Elfe in ihr verzerrtes Gesicht und fragt sich, warum sie wohl so röchelt.

Alix laucht weiter und sieht sich um. Es scheint ein längerer gewundener Gang zu sein. Links von ihr bewegt sich etwas stöhnend, in dem Licht der Flasche ist nicht viel zu erkennen, es scheint aber als wären die Gefährten irgendwie auch hier gelandet. Vor rechts kommt das tropfende Geräusch und ein Knacken, wie wenn jemand etwas zerbeißt. Ausserdem klingt es als würde jemand gelaufen kommen. Nach einer Weile kommt tatsächlich jemand. Eine Frauengestalt in einem für diese unterirdische Gegend unpassenden, ziemlich knapp bemessenen Gewand, das mehr von ihrer Figur freigibt als verhüllt. In der Hand trägt sie ein Fackel. Lächelnd läuft sie auf die Gefährten zu.

*"Willkommen in diesem unterirdischen Labyrinth. Ich beobachte Euch schon eine ganze Weile. Ich bin Sif, die Göttin der Keuchheit und Gattin von Thor. Ich weiß was ihr sucht. Wasser und Rinde. Wie ich sehe" bemerkt sie mit einem Blick auf die Flasche in Alix Hand "habt ihr das Wasser bereits gefunden. Odin kam auf die Idee den Brunnen zur Tarnung in eine Quelle umzugestalten. Es gab zuviele die davon getrunken haben und es ist leider für Menschen nicht Gesund dieses Wasser zu trinken. Normales Quellwasser lehnten die meisten die den Baum gefunden hatten ab, da Thor ihnen Bier anbietet. Um die Rinde zu erhalten gibt es für Euch einen einfachen und einen schweren Weg. Der Rückweg zumindest aus diesem Labyrinth ist dann einfach. Ihr müßt nur ein Stück der Rinde an Eure Stirn drücken und Ihr landet wieder auf der Lichtung unter dem Baum. Dann könnt Ihr versuchen Thor zu überreden Euch den Weg zurück in Eure Welt zu verraten. Insofern ist es auch nicht kritisch, dass noch nicht alle von Euch hier sind, ihr werdet sie am Fuße des Baumes wiederfinden"*

Langsam wird es der Elfe zuviel. Erst plumpst dieser Zwerg einfach auf sie drauf, dann brechen sie durch die

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Wolke durch und dann benutzt der Zwerg sie auch noch als Stoßdämpfer. Und als er ihr dann auch noch stumpfsinnig ins Gesicht starrt und sie mit seinem Met-igen Atem anhaucht, reicht es ihr. Sie holt einmal tief Luft, so schwer das auch gerade sein mag, und stößt einen gellenden, gut 2 Minuten dauernden Schrei aus, wobei sich der Zwerg dummerweise genau im Schallkegel befindet.

*"Schreit hier lieber nicht so herum" bemerkt Sif. "Der Drache kann zwar hier in diesen kleinen Gang nicht herein, aber er mag Lärm nicht. Schiebt den Zwerg einfach beiseite. Diese Zwerge erinnern mich irgendwie an unsere Wickinger. Viel Blech um sich herum, ständig betrunken und immer im Weg. Als Liebhaber sind sie wenig geeignet. Einige der anderen Göttinnen halten sich zwar eine Herde Wickinger als Spielgefährten, aber mir genügt höchstens mal einer, deshalb wurde ich auch zur Göttin der Keuchheit benannt. Ausserdem kommt gelegentlich Thor vorbei, wenn er nicht gerade Bier trinkt oder Hammer wirft. Er kann es nicht leiden wenn er erst so viele Liebhaber hinausbefördern muss. Meist fragt er sie ob sie freiwillig schnell verschwinden wollen und sie gehen dann auch. Einer war mal zu betrunken und ist nicht schnell genug gegangen, jetzt traut er sich nicht mehr zu mir. Thor hat die Tür nicht richtig getroffen als er ihn hinauswarf."*

Dem Zwerg rutscht vor Schreck über den plötzlichen Schrei der Bart zur Seite, er kippt hintenüber, rappelt sich aber gleich wieder hoch. Doch fast sofort wird er durch einen dumpfen Schlag im Rücken weider nach vorne geworfen und stürzt erneut auf die gellend schreiende Elfe, deren Schrei die Luft ausgeht, als sich unbeabsichtigt ein Zwergenellenbogen in ihren Magen drängt.

Der Grund für den plötzlichen Schlag ist niemand anders als Yaskinde, die ihrem angebotenen Dunkelelfen durch den Brunnen gefolgt war. Sie scheint ein Stück gewachsen zu sein, und ihre Schönheit ist hier unten schon beinahe schmerzhaft. Anders als der Zwerg und die Elfe bewahrt sie die Fassung und kommt nicht zu Fall. Im Gegenteil beachtet sie die beiden Gestalten zu ihren Füßen nicht weiter, sondern geht auf einen nahen Fackelschein zu.

Die knapp bekleidete Frau, die die Fackel trägt, fährt herum, als sie Yaskindes Kommen bemerkt, erstauntes Erkennen prägt ihr Gesicht.

*"Az'Karra!"* stammelt sie verwirrt, *"Meisterin! Wie... Ihr seid hier! Ihr seid zurückgekehrt!"*

Für einen kurzen Moment scheint Yaskindes Gesicht eine wutverzerrte Maske des Zorns zu sein.

*"Nenn mich nicht bei diesem Namen, Dummkopf!"* zischt sie, *"Gattin Thors – er ist nahe, und er wird dich in Stücke reißen, wenn er deine Lügen hört! Ich glaube, er hat mich nicht bemerkt, als ich hierhergekommen bin – Thor ist leicht zu täuschen, denn seine Macht steckt in seinen Armen... Also verschwinde hier! Sie sind...*

*\*mein\*, und niemand von euch wird sich hier einmischen, oder er wird meinen Zorn zu spüren bekommen!"*

Die leicht bekleidete Frau mit der Fackel verbeugt sich unterwürfig, was Yaskinde überhaupt nicht zu gefallen scheint, dann bilden sich plötzlich zwei große, fledermausartige Flügel auf ihrem Rücken, sie leuchtet kurz in einem gefährlich verführerischen Licht auf und verschwindet geräuschlos in den Schatten.

Aber nicht schnell genug. Ein singendes Pfeifen ertönt und dann plauzt es, gefolgt von einem spitzen Aufschrei. Dann herrscht einen Moment Stille in den Schatten.

Schließlich durchbricht die Stimme des Dunkelelfen dieselbe: *"Oh, Entschuldigung, meine Dame, ich konnte meinen Fall so schlecht bremsen. Und... nette Flügel habt ihr d...Hallo? HALLO?"* Das nächste ist ein geseufzter Fluch und ein Ächzen und Stöhnen. Schließlich kommt der Dunkelelf mit einer bewußtlosen Geflügelten über der Schulter aus der Dunkelheit spaziert. Als er die Gefährten sieht, ändert er die Marschrichtung und läuft darauf zu: *"Oh, da seid ihr ja wieder. Ich glaube, ich bin auf was draufgefallen..."* Damit legt er die arg mitgenommene Mächtegerngöttin ins Gras und kratzt sich nachdenklich am Kopf. *"Dieses Wesen ist sehr interessant..."*, murmelt er dann, *"Fledermausflügel!"*

Alix ist von all dem eher verwirrt. Ausserdem kann sie kaum etwas erkennen seit die schönen Unbekannte die Fackel gelöscht hat. Das Licht aus ihrer Wasserflasche reicht nicht sehr weit. So zieht sie es vor die Ereignisse erst mal aus dem Hintergrund zu beobachten.

Die Nymphe starrt ungläubig den Dunkelelfen an. Ein schwaches Zischen dringt aus ihrem Mund, und es ist förmlich zu spüren, wie sie um ihre Fassung kämpft. Doch dann nähert sie sich dem Drow, schlingt ihre Arme um seinen Hals und haucht leidenschaftlich *"Küss mich!"*

Sie macht Anstalten, die Lippen des Dunkelelfen zu küssen, als eine dunkle, harsche Stimme aus der

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Dunkelheit heranweht, die offenbar an den Dunkelelfen gerichtet ist:

*"Das würde ich nicht machen, wenn ich du wäre!"*

Mit diesen Worten tritt eine kräftige, breitschultrige Gestalt in das schwache Licht. Sie trägt einen einfachen Eisenhelm, unter dem dunkles, mit silbernen Strähnen durchsetztes festes Haar hervorquillt. Das Kettenhemd scheint schwarz und schwer zu sein, und über den Rücken hat der Mann einen Turmschild geschnallt. An der Seite trägt er ein schlichtes Breitschwert mit einer kurzen Parierstange. Auffällig ist seine Augenklappe und eine alte Narbe, die von der verdeckten Augenhöhle hinab bis zum Mundwinkel reicht. Das andere Auge blickt scharf und durchdringend und ist von einer dunklen, unheimlichen Tiefe.

*"Az'Karra, vor Thor magt Ihr Euch verborgen haben, doch Odin und seine Raben könnt Ihr nicht so leicht täuschen!"* spricht sie dunkel.

*"Hagan!"* zischt Yaskinde und weicht zurück. *"Wie kommt ein Einherier hierher?"*

*"Schnellere und kürzere Wege zu Yggdrasils Wurzeln kennt Gottvater, als ihr gegangen seid."* erwidert der Krieger.

Inzwischen ist auch der Zwerg herangehumpelt. Verwundert blickt er auf das Geschehen und den kräftigen Krieger, und glaubt in ihm den Reiter wiederzuerkennen, den er bei seiner Berührung der Wurzel vor dem Turm gesehen hatte.

*"Sie ist die Jungfrau Yaskinde, und sie begleitet uns seit geraumer Zeit!"* erklärt er drohend. *"Was willst du von ihr, Krieger?"*

Der Einäugige lacht laut auf, doch seinem Lachen fehlt jeder Humor.

*"Die Jungfrau Yaskinde!"* wiederholt er. *"Oh Az'Karra, von allen eurer Art seid Ihr doch die Gerissenste und Durchtriebenste! Ihr seid wahrlich eine Meisterin der Täuschung und kennt das Verlangen eines Mannes nach etwas Unbeflecktem!"*

*"Von allen eurer Art? Was willst du damit sagen?"* fragt Buad und wirft einen mißtrauischen Blick auf Yaskinde.

Der Krieger blickt vom Zwerg zum Elfen hin. *"Sie ist ein Dämon der Lust, einer der ältesten und erfahrensten, vielleicht sogar \*der\* älteste und erfahrenste. Ganz sicher aber der erfolgreichste. Sie ist ein Succubus!"*

*"Interessant..."* sagt der Dunkelelf gedehnt. *"Ich mag Succubi...Mit dem richtigen Beherrschungszauber kann man das Liebespiel sogar genießen, ohne sie zu viel Lebensenergie von einem abzieht. Ist eine sehr berauschte Erfahrung..."*

Ein verschlagenes Grinsen erscheint auf dem Gesicht des Drow. *"Die Lebensenergie kann sich hinterher übrigens leicht zurückholen, indem man die Kraftlinie umkehrt, welche durch die radiale Konzentrationsaura... Oh, das wolltet ihr gar nicht wissen?"*

"Succubus", was soll denn das nun wieder sein, denkt Alix. Was es doch für seltsame Gestalten auf der Welt gibt. *"Irgendwie ist es doch immer wieder interessant zu beobachten, wie schöne Frauen den Männern den Kopf verdrehen"* Die Riesin lehnt sich an die Wand des dunklen Ganges und beobachtet das ganze Geschehen mit einem leichten Lächeln.

*"So, ein Succubus also!"* meint Buad gedehnt und betrachtet Yaskinde – oder Az'Karra – mißtrauisch. Dann breitet sich ein gehässiges Grinsen in seinem Gesicht aus.

*"Herr Hagan"*, wendet er sich an den breitschultrigen Krieger, *"danke für die Warnung. Aber ihr hättet sie besser an sie"* er deutet auf Yaskinde – oder wie immer sie heißen mag, *"richten sollen. Ich bin sicher, dass dieses dunkelhäutige Spitzohr mit den weißen Haaren hätte dem Succubus seinen Spaß einsdreifig herumgedreht hätte."*

Flüsternd, in verschwörerischem Tonfall sagt er zu Hagan: *"Wißt ihr, dieser Elb ist selbst so eine Art... ganz besonderer Incubus oder etwas in der Art. Ehrlich gesagt bezweifel ich, dass irgendein Succubus genügend Macht hat, um ihn zu beherrschen. Da wird ganz schnell der Dämon zum Opfer... Ja, wenn sie tatsächlich eine Jungfrau wäre – nun, \*dann\* natürlich..."*

*"Aber ist sie ja nicht..."* meint der Drow achselzuckend, mit einem sehr bedeutsamen Seitenblick auf Yaskinde. So etwa würde ein Schmied ein seltenes Schwert betrachten, bei dem sich auf den zweiten Blick herausgestellt hat, daß die verzierten Edelmetalle der Waffe eigentlich Billiglegierungen sind.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Aber ich bin auch kein Incubus, werter Zwerg..."* doziert er weiter, stolz auf die erstaunliche Reichweite seiner Ohren, was bei der Größe aber auch kein Wunder ist: *"Ein Incubus als Dämon dritter Klasse in der Ordnung der Tanar'ri ist dem Sukkubus im Gegensatz zu den Dunkelelfen zwar artverwandt, allerdings sind die intellektuellen Fähigkeiten eines ausschließlich auf kopulative Assimilation ausgerichteten Wesens doch sehr begrenzt, wogegen ihre magischen Begabungen durchaus Raum für interessante Studien bieten. Wir Dunkelelfen machen uns diese Eigenschaften lediglich manchmal zunutze, indem wir durch eine geschickte Manipulation der Bannkreise während der Beschwörungszereimonie..."*

An diesem Punkt fällt dem Drow aber auf, daß ihm keiner mehr zuhört und er hält beleidigt inne.

Der Einherier namens Hagan ist sichtlich verwirrt. Unwillkürlich beugt er sich zu dem Zwerg hinab, der ihm noch leiser als zuvor etwas zuraunt:

*"Mitunter hat er solche eigentümliche Anwendungen, weißt du... aber was soll man sich darüber groß wundern, er ist ja nur ein Elb... Sieh dir nur mal diese abscheulichen spitzen Ohren an!"*

Die Worte des Zwergs scheinen den Krieger noch mehr in Erstaunen zu setzen.

*"Äh..."* macht er hilflos, *"...als ich Az'Karra enttarnte hättet ihr eigentlich schreien und in Panik verfallen sollen..."* Entgeistert schaut er zu der lächelnden und interessiert wirkenden Riesin, dann zu Az'Karra, die ebenfalls erstaunt wirkt und den Dunkelelfen inzwischen weit weniger hungrig anblickt.

Die Riesin die das Flüstern nicht mehr so recht verstehen kann und fürchtet etwas zu verpassen geht zu dem Zwerg und Hagan um genaueres zu erfahren.

*"Werter Herr, ihr scheint diese Damen zu kennen. Wer sind sie und was treibt sie in so unwirsche Gegenden wie Unterwelten oder Sümpfe. Bei derart hübschen Damen würde sich doch eher ein Oberirdisches Badehaus mit diversen Liegemöglichkeiten empfehlen. Sie scheinen mir doch eher unpassend gekleidet für lange Wanderungen in gefährlichen Gegenden. Da sie auch fliegen können, warum verschwinden sie nicht einfach von hier in freundliche Gefilde? Irgendwie tun sie mir leid. Sie sehen so ausgehungert aus. Das ist mir bei Yaskinde oder wie immer sie heißt vorher noch gar nicht aufgefallen. Leider habe ich keine Brot mehr in meinem Rucksack. Ausserdem sind wir eigentlich hier um etwas Rinde die in der Nähe eines Drachens herumliegen soll zu besorgen und Wasser aus dem Brunnen Urd. Zwar hat eine der Damen behauptet in meiner leuchtenden Flasche das wäre schon das Wasser und sie würde einen einfachen Weg zum Drachen kennen. Aber sie hat auch behauptet Sif zu sein. Jetzt bin ich mir nicht mehr sicher, was stimmt. Zumindest macht ihr einen sehr seriösen Eindruck auf mich. Ich denke wir können Euch vertrauen."*

Der Krieger schnappt hörbar nach Luft und ächzt: *"Sie... tut Euch... \*leid\*?!"*

In einer Geste der Hilflosigkeit streicht es sich über sein schwarzes Auge, und für einen Moment sieht er erschöpft und unglaublich müde aus.

Inzwischen geht eine interessante Veränderung mit Yaskinde vor sich. Ihrer Tarnung beraubt, scheint sie zu wachsen, ihre hellen Haare werden dunkel, ihre Augen blitzen und das leichte Nymphengewand verwandelt sich in etwas, was die Bezeichnung "Kleidung" nur in ganz begrenztem Umfang verdient. Sogar der Zwerg schnappt nach Luft, als die Verwandlung vollkommen ist. Die Schönheit der Frau, die jetzt vor den Abenteurern steht, ist schier überwältigend, und die beiden Fledermausflügel, die an ihrem Rücken herauswachsen, stören das Bild nicht im Mindesten. Doch ist es keine Schönheit, vor der man demütig in die Knie sinken mag, sondern sie ist voller Verderbtheit und frei von allem, was rein ist, gefährlich und bedrohend zugleich, das Versprechen höchster Lust und die Gewissheit entsetzlicher Qualen enthaltend, und gerade deshalb unwiderstehlich anziehend.

Der Dunkelelf schenkt der verwandelten Yaskinde aber nur einen zerstreuten Seitenblick und murmelt etwas wie 'jaja, machen wir später', während er auch zu dem einäugigen Krieger hingeht und fragt: *"Wie kommen wir denn jetzt eigentlich zu diesem Niethocker, äh, oder so... Ich meine, wir hängen ja nun lange genug hier rum..."*

Die Gestalt des Kriegers strafft sich, als ihn der Dunkelelf anspricht, er legt die Hand an das Heft seines Schwertes und Az'Karras Zauber verpufft. Traurig hängen ihre Flügel an ihrem Rücken hinab, und obwohl ihre gefährliche, dunkel Schönheit nachwievor besteht, wirkt sie jetzt eher bedauernswert als anziehend. *"Ich bin nicht hier, um euch den Weg zu Nidhöggr zu weisen!"* erklärt Hagan mit stolzer Stimme. *"Selbst ich,*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*der ich nach dem Tode meines menschlichen Teils eine Sonderstellung unter allen Einheriern einnehme, wage nicht, den Neiddrachen zu suchen! Der Weg zu der Kreatur ist vergessen, und nichteinmal Loki oder die Riesen Muspellheims würden es wagen, nach ihm zu forschen, geschweige denn ihn zu betreten."*

Er hält inne und blickt forschend die Gefährten an.

*"Wisset, dass ihr an den Grenzen Niflheims steht! Im Zentrum des dunklen Reiches sollte jener sein, den ihr sucht. Folgt dem Gjöll flußaufwärts, denn er entspringt dort, wo das Entsetzen zu Hause ist und der schlimmste Lärm tost. Doch hütet euch vor seinem Wasser, denn es heißt es würde ewiges Vergessen bringen!"*

*"Aha, und wenn ihr uns einfach etwas Rinde von Yggdrasil gebt? Dann bleiben wir auch hier..."*, lächelt der Dunkelelf den Einherier gewinnend an.

Hagan sieht den Dunkelelfen mit neuem Interesse, aber sichtbarem Mißtrauen an.

*"Erstens habe ich gar keine Rinde, und zweitens würde ich mich hüten, mich einzumischen."*

*"Wozu brauchten wir eigentlich diese Rinde unbedingt? Vielleicht können wir auch Rinde eines anderen Baumes nehmen. Fluß des Vergessens klingt nicht sehr berauschend. Wozu haben wir dann die ganzen Abenteuer erst erlebt wenn wir sie dann vergessen"* die Stimme der Riesin klingt nicht sehr begeistert.

*"Rinde von irgendeinem Baum?!"* kreischt der Zwerg mit überschnappender Stimme. *"Ich nehm' doch nicht irgendwelche Zutaten für meine Mixturen!"*

Für einen Moment sieht es so aus, als würde er auf die Riesin losgehen wollen, doch dann besinnt er sich eines Besseren.

*"Fluß hört sich allerdings in der Tat nicht gut an. Ich... habe eine ganz leichte Aversion gegen, äh, zuviel Wasser und so. Gibt es keinen anderen Weg?"*

Aufmerksam mustert der Einherier den Zwerg, und Buad hat das unangenehme Gefühl, als würde ihn das eine schwarze Auge bis auf's Kettenhemd durchbohren.

*"Der andere Weg führt mitten durch Hel's Reich. Ihr müsst an dem entsetzlichen, unbesiegbaren Garmr vorbei und die Brückenwächterin Modgudr passieren. Beides wird euch nicht leicht fallen, denn der Helweg ist ausschließlich für die Toten bestimmt, und das Überschreiten der Gjöllbrücke bedeutet in der Regel ewigen Abschied. Ganz davon zu schweigen, dass ihr mitten durch das Totenreich, bis tief hinein in sein Herz, müsst. Ich persönlich halte den Weg über den Gjöll flußaufwärts für einfacher, denn Vergessen bringt sein Wasser nur, wenn man es trinkt."*

Der Drow zuckt mit den Schultern: *"Also für mich klingt beides gleich gut. Die Entscheidung überlasse ich euch..."*

*"Hmm, also wenn wir schon unbedingt diese seltsame Rinde finden müssen, dann lieber am Fluß entlang, dieser Weg klingt friedlicher. Aber was machen wir mit den beiden leicht bekleideten Damen. Die können wir doch nun wirklich nicht in Gefahr bringen? Vielleicht könnt Ihr sie sicher irgendwohin geleiten"* wendet sich Alix fragend an den Krieger.

*"Aber sicher doch!"* meint der Krieger und zieht sein Schwert.

*"Welcher von beiden soll ich zuerst den Kopf abschlagen?"*

*"Nein, das wäre Verschwendung!"*, wirft der Dunkelelf schnell ein. *"Ich denke, ein Bannzauber, der ihren magischen Fähigkeiten auf unbestimmte Zeit bindet, wäre vielleicht sinnvoller..."*

*"Ihr unterschätzt Az'Karra!"* brummt Hagan und runzelt die Stirn. *"Ihre Fähigkeiten sind gewaltig, und sie ist eine Meisterin der Täuschung! Wie wollt Ihr sicher sein, dass sie nicht nur vorgibt, einem Bannzauber zu unterliegen, diesen aber in Wirklichkeit schon längst gebrochen hat? – Nein, lasst mich besser beiden den Kopf abhauen!"*

Erst gibt es vereinzelte leise Rufe der Maden nach etwas trinkbarem. Langsam stimmen auch die anderen



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Maden ein bis es, zumindest für Tut, ein beständiges lautes rufen nach Trinken wird.

Aus seinem Schlaf geweckt versucht er diese Rufe zu ignorieren und wieder einzuschlafen, doch nach einiger Zeit setzt er sich entnervt auf und fragt laut *"Hat mir jemand was zu trinken?"* während er mit verschlafenen Augen versucht die Umgebung zu fixieren.

Der Dunkelelf hakt seinerseits nach: *"Wenn sie solche Meister der Täuschung sind, wie wollt Ihr dann sicher sein, daß sie den Tod nicht vortäuschen? Physische Metamorphosen gehören ja offenbar zu ihren leichteren Übungen. Der Bannkreis dagegen ist einfach zu kontrollieren, denn ab einer bestimmten Dosis Schmerz des Opfers spürt man durch die aufgebaute Bindung, ob die Beherrschung nur vorgetäuscht wird, da die Beherrschte sich dem zu entziehen versuchen würde und es nicht könnte. Sehr amüsanzt übrigens..."*

Alix versteht das ganze Theater nicht mehr so ganz. *"Warum lassen sie die Weiber nicht einfach ziehen, statt sich um sie zu streiten."* denkt sie sich *"Ich denke wir wollen weiter. Wobei sich natürlich die Frage ergibt, was mit den anderen Gefährten ist, die noch immer oben auf der Wiese am Brunnen sitzen und mit Thor reden. Oder sind wie womöglich auch schon in den Brunnen gesprungen und woanders gelandet."* Da sich die hier anwesenden doch nur streiten schaut sie sich inzwischen gelangweilt die Umgebung an.

Während Thor der Mumie seine immervolle Metflasche lachend – und vorsichtig, damit nichts abfällt – in die Hände drückt, macht Hagan ein nachdenkliches Gesicht.

*"Hm..."* grübelt er, *"Auf diese Art habe ich das noch nie gesehen. Aber... was für eine komische Art von Lichtelb seid Ihr eigentlich, dass ihr offenbar soviel Erfahrung und sogar Gefallen an Schmerzen findet?"* *"Äh!"* flüstert Buad zu dem Krieger, *"Er ist eigentlich kein... äh... also eigentlich ist er ein Dunkelelb, kein, äh..."*

Verständnislos blickt Hagan den Zwerg an.

*"Dunkelelben sind klein, ungemein kräftig, dickbäuchig, bärtig und entsetzlich häßlich – und sie nennen sich selbst Zwerge. So wir Ihr!"*

*"Hmpf!"* macht Buad beleidigt, *"Wenn du diesen Zwerg nocheinmal als Elben bezeichnest, wird er dir das andere Auge auch noch herausschneiden – mit der Axt! Und außerdem habe ich keinen dicken Bauch!"*

Alix mischt sich lachend in die Diskussion ein: *"Ihr meint wahrscheinlich die Dunkelzwerge. Die Dunkelelfen sind groß, stark und schön wie ihre hellen Verwandten nur ein wenig melancholisch und selbstzerstörerisch veranlagt, das liegt einfach daran, dass sie zu wenig Sonne abbekommen. Ausserdem haben sie isrgendwie ein Problem mit ihren Frauen habe ich gehört, aber genaueres weiß ich nicht."*

Erneutes Erstaunen taucht in Hagans Gesicht auf. *"Eine gar merkwürdige Welt muss das sein, von der Ihr da berichtet!"* meint er kopfschüttelnd. *"Lichtelben, die in der Dunkelheit wandeln, und Zwerge, die ihr elbisches Blut verleugnen! Wie widersinnig!"*

*"Zwerge haben kein elbisches Blut!"* schimpft Buad und klammert sich an seiner Axt fest. *"Höchstens elbische Blutspritzer auf ihren Kettenhemden und an ihren Streitäxten!"*

Tut führt die Flasche mechanisch an den Mund und lässt das köstliche Gesöff den Hals hinabrinnen... direkt auf die wartenden Maden zu, die entzückt jauchzen. Nach einer kurzen Weile setzt er die noch immer volle Flasche ab und begutachtet sie erstaunt bevor er sie zu einem noch längeren zug ansetzt. Danach reicht er sie Thor zurück. *"Köstliches Getränk. Wie heisst es?"* Als er sich umblickt bemerkt er das einige aus der Gruppe fehlen und fragt ohne die Antwort auf die vorherige Frage abzuwarten *"Wo sind die anderen?"*

*"Das hier ist Met, und deine Gefährten sind in den Brunnen gestiegen."* erklärt der Ase, nicht ohne einen Anflug von Achtung für die erstklassige Trinkleistung zu offenbaren.

*"Ich bezweifel, dass sie hier wieder herauskommen werden."* fährt er fort und nimmt nun selbst erneut einen gewaltigen Zug aus der Flasche. *"Wenn du sie nicht verlieren willst, solltest du ihnen vielleicht besser folgen."*

Alix betrachtet inzwischen den Einäugigen etwas genauer. *"Kann es wirklich sein, dass er so wenig über Zwerge und Elfen weiß"* denkt sie und fragt: *"Wie lange lebt ihr schon hier unten, dass ihr nicht wisst, das Zwergen und Elfen sich schon lange nicht mehr richtig vertragen? Es kann ja sein, dass sie mal früher*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*gemeinsame Vorfahren hatten, aber im Moment gibt es eine sehr strenge Trennung zwischen Elfen, Dunkelelfen und Zwergen. Warum sie sich allerdings so gegenseitig verachten ist mir nie so ganz klar geworden."*

Hagan lacht rau. *"Hier gibt es eine Trennung in Licht- und Dunkelheit. Obgleich sie aufgrund ihrer unterschiedlichen Lebensräume selten zusammentreffen, so ist weder mir noch irgendeinem anderen doch nichts von einer Feindschaft zwischen ihnen bekannt. Ihr könnt mir diesbezüglich Vertrauen schenken, holde Maid, denn ich bin eng verwurzelt mit den Elben, war doch mein sterblicher Teil nur zur Hälfte menschlich."* Widerstrebend gibt Buad seiner Neugier nach. *"Nur zur Hälfte? Wie das? Wer bist du genau?"* *"So höre denn, Zwerg"* beginnt der Einherier und stolz richtet sich seine breite Gestalt auf, während sein Gesicht edel und grimmig zugleich wirkt. *"Ich bin Hagan, Volundurs Sohn, der Wölsungen Tod und Odins Heldenbringer."*

*"Du hast Sigfrid erschlagen!"* entfährt es Buad überrascht, *"Und Etzel ließ dir dein Herz bei lebendigem Leibe herauschneiden! Man sagt, du..."*

Mit einer Flinkheit, die keiner dem gerüsteten Krieger zugetraut hätte, fährt er zur Seite, seine gepanzerte Hand packt die enttarnte Yaskinde am Arm und wirbelt den wütend zischenden Succubus mühelos herum. Sie hatte das Gespräch nutzen wollen, um sich heimlich in die Schatten zu drücken und zu fliehen.

*"Hiergeblieben!"* dröhnt die Stimme des Kriegers. *"Ihr werdet mir nicht ein weiteres Mal entkommen!"*

Der Dunkelelf spitzt die Lippen: *"Dann wäre es wohl jetzt Zeit für einen kleinen Bannzauber..."* Er wirkt einen Moment abgelenkt, dann fährt er fort, die Augen nachdenklich auf den einäugigen Krieger gerichtet: *"Ihr sprecht immer nur von Elben, nicht jedoch von Elfen. Ich vermute, daß wir uns auf verschiedene Dinge beziehen, wenn Dunkelelfen sind mit Sicherheit keine Lichtelben und auch nicht mit –Zwergen–",* er spuckt das Wort förmlich aus, *"...verwandt."*

*"Bei Ingerimms Amboß, wenn ich mit Elfen verwandt wäre, hätte ich mir schon selber die Ohren abgeschnitten!"* fügt Buad hinzu.

Die Riesin blickt etwas irritiert zu den beiden Streithähnen: *"Vieleicht streitet ihr am Ende unserer Reise weiter über dieses Thema. Wir haben doch bisher so viele Abenteuer gemeinsam erlebt und überlebt! Es wäre doch schade, wenn unsere Gemeinschaft wegen solcher Streitigkeiten plötzlich auseinanderbricht. Fehlt bloß noch, dass sich auch Anthea noch einmischt und auch mit streitet."* Alix blickt kurz zu der immer noch vom Sturz und dem Zusammenstoß mit dem Zwerg etwas benommenen Elfe. *"Vielleicht ist es wirklich das Beste, die beiden Fledermausdamen diesem edlen Ritter zu unterstellen und uns endlich auf den Weg zum Drachen zu begeben. So interessant und sicher wirkungsvoll ein Bannzauber auch sein mag, vielleicht brauchen wir die Magie unseres dunklen Gefährten noch nötiger, wenn wir dem Drachen gegenüberstehen. Oder wir legen eine größere Rast ein und überlassen die Damen zunächst dem Elfen, vielleicht bekommen wir ja noch verwertbare Informationen aus Ihnen heraus. Allerdings ist dieser Ort wohl zum Rasten wenig geeignet und ich weiß nicht wie wir wieder nach oben auf die Wiese gelangen können."*

*"Na dann nichts wie hinterher, kommt schon"* sagt es zu den anderen gewandt. Als Tut am Brunnen angekommen ist dreht er sich noch kurz zu Thor um *"Danke für den Met, wenn ich es einrichten kann werde ich Euch eines Tages wieder besuchen."* Etwas leiser zu sich selbst *"Hmm... meine kleinen Maden, ihr werden schon solange quengeln bis ihr wieder etwas von diesem köstlichen Met bekommt?"* Mit diesen Worten schwingt er sich über den Rand des Brunnens und sucht... leider etwas zu spät und vergebens nach einem Haltegriff oder Stufen. Und so beginnt ein taumelnder Fall der den Maden die gerade ein Met Bad nehmen ziemlich zu gefallen scheint. Tut jedoch verliert nach einigen Umdrehungen mit dem schwappenden Mageninhalt die Besinnung.

Der Drow will gerade zu einer langatmigen Erklärung über die Nützlichkeit von Bannzaubern bei Verhören ansetzen, als er die Mumie von oben heranpfeifen hört und ihr im letzten Moment ausweichen kann. *"He, Vorsicht!"*, mault er.

Recht sanft landet Tut auf dem Rücken genau an der Stelle wo kurz vorher noch der Dunkelelf gestanden

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

hatte. Als er die Augen aufschlägt und die anderen erblickt murmelt er verärgert *"konntet Ihr mich nicht warnen?"*

*"Ah auch hier angekommen"* bemerkt Alix. *"Warnen konntet wir Dich nicht, weil wir noch nicht wissen, ob und wie man wieder nach oben kommt! Zur Zeit überlegen wir, was wir mit den beiden Succubus Damen hier anstellen. So richtig brauchen können wir sie nämlich nicht auf unserer weiteren Reise. Aber unser Freund Dunkelelf möchte sie nicht so schnell abgeben. Ausserdem gibt es zur Zeit gerade wieder mal Diskussionen über die Unterschiede von Elfen und Zwergen. Also wird es wohl noch eine Weile dauern, bis wir endlich weitergehen."*

Nachdem Tut sich aufgesetzt hat blickt er sich nocheinmal richtig um. *"Succubus? Können die nicht auf sich selbst aufpassen? Oder finden die alleine den Weg nicht von hier heraus? Hmm... wo sind wir eigentlich und wohin geht es als nächstes?"*

*"Ihr seid an der Grenze Niflheims, nicht weit von Hel's Reich."* erklärt Hagan und mustert erstaunt das Geschöpf, dass weder zu den Lebenden noch zu den Toten zu gehören scheint.

*"Und ich rate Euch erneut: Fahrt den Gjöll flussaufwärts, bis ihr an die Quelle aller Flüsse kommt, wo Nidhögg haust! Geht nicht den Helweg!"*

Einen Moment schweigt er und mustert die Gefährten einer nach dem anderen durchdringend mit seinem schwarzen Auge.

*"Dieser edle Ritter Hagan hat uns gesagt der einfachste Weg zum Drachen führt am Fluß des Vergessens entlang, wir dürften davon nur nichts trinken. Die beiden Damen, naja die eine war früher Yaskinde, aber inzwischen ist sie ein Succubus, ich verstehe das nicht so ganz, irgendwie war es wohl eine verwandlungszeuber. Aber ich bin kein Magier und kenne mich damit nicht aus. Die andere ist hier plötzlich aufgetaucht und sagte sie sei die Göttin Sif, das scheint aber nicht zu stimmen. Ich in ja dafür sie einfach ziehen zu lassen. Aber die Herren wollen das nicht. So warte ich eben bis sie sich einig sind"* bemerkt die Riesin.

*"Kopf ab!"* bemerkt der Zwerg. *"Überlassen wir die beiden Hagan – der wird schon wissen, was er mit ihnen am besten anstellt."*

*"Hel's Reich... hmm..."* überlegt die Mumie laut *"das habe ich doch irgendwo mal gehört". "Das hat doch irgendetwas mit Toten zu tun? Hört sich sehr interessant an... auf jedenfall besser als das mit dem vergessen."*

*"Soll mir egal sein",* meint der Dunkelelf patzig, *"Ich will nur die Succubi...oder zumindest eine...zu reinen Forschungszwecken, versteht sich!"*

Alix denkt besorgt *"Als Mumie ist er ja bereits Tot, insofern macht es ihm vielleicht nichts aus zu sterben, aber ich bin noch lebendig und wollte es auch bleiben. . Und eine von den Succubus Damen als Wegbegleiterin, as kann eigentlich nicht gut gehen. Die Elfe Anthea könnte auch mal was dazu sagen, irgendwie ist sie wohl immer noch geschockt, von dem Zusammenstoß mit dem Zwerg."* Laut bemerkt sie dann: *"Vielleicht können wir die Damen hier bei Hagan lassen und holen sie auf dem Rückweg wieder ab. Ich denke trotzdem wir sollten am Fluß entlang gehen. Wir müssen ja nicht von dem Wasser trinken. Falls es Euch zu langweilig ist, können wir auf dem Rückweg immer noch den Hel–weg nehmen."*

Unentschlossen kratzt sich der Zwerg am Kopf. Der Weg entlang an soviel Wasser, dass zudem noch unangenehme Wirkungen zu haben scheint, behagt ihm gar nicht. Andererseits klingt der Helweg ebenfalls alles andere als verlockend, und der Zwerg geht sogar davon aus, dass die Anwesenheit eines Untoten den Weg noch um vieles unangenehmer machen könnte, als er für Lebende allein schon wäre. Sicher wäre jemand, der weder richtig tot noch lebendig ist, nicht allzugerne gesehen im Reich der Toten. Nachdenklich betrachtet der Zwerg Az'Karra und den anderen Succubus, der allmählich wieder zu sich kommt.

*"Und wenn man nun einem der lüsternen Dämonen seine äußere Hülle abzieht und Tut darin versteckt – wer*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

sollte ihn dann noch von einem Succubus unterscheiden können? Und gegen die Anwesenheit einer dämonischen Kreatur in Hels Reich gibt es sicher nichts einzuwenden..." sagt er und erschrickt, als er merkt, dass er seine Gedanken laut ausgesprochen hat.

"Warum soll ich mich verstecken? Stimmt etwas nicht?" Alamiert blickt Tut an sich hinunter um zu sehen ob etwas nicht stimmt oder ob seine Madem ihm einen Streich gespielt haben. Bei dem Gedanken an die Maden kommt ihm aber ein ganz anderer Gedanke. "Vielleicht könnte man..." dann verstummt er und fängt fies zu grinsen an. "Okay, von mir aus können wir den Weg zu dem Wasser... äh... an dem Wasser entlang nehmen." Damit versinkt er in seine Gedanken und grinst weiter vor sich hin.

Noch benommener als vom Zusammenstoß mit dem Zwerg war die Elfe aber aus einem anderen Grund. Deshalb murmelt sie nun leise vor sich hin: "Es hätte mich warnen müssen... aber warum... ist ihr Zauber wirklich so gut? Wie dem auch sei, die Queste nähert sich dem Ende..." Dabei zieht sie langsam ein rotes Amulett, das in der Form einer Sonne ähnelt, unter der Kleidung hervor, so daß es nun offen getragen ist, geht auf Az'Karra zu und faßt sie an den Schultern.

"Nun sehen wir uns doch wieder, so wie damals, als Du meintest, mich verhöhnen zu können," spricht sie Az'Karra an. "Aber nun sieht es anders aus. Als Sukkubus kannst Du nur nehmen. Aber ich habe in mir gefunden, daß ich geben kann. Und das Amulett wird mir dabei helfen, Dir mehr zu geben als Du willst." Damit setzt sie ihren Mund an Az'Karras, wie zu einem liebenden Kuß. Diese ist davon so überrascht, daß sie sich nicht wehrt. Es beginnt, umd die beiden herum zu leuchten, und das Leuchten scheint aus der Elfe in den Sukkubus hineinzufließen. Dabei wird es immer heller. Hagan versucht zwar, die beiden zu trennen, kommt aber nicht durch, als wäre eine feste Wand dazwischen. Az'Karra versucht inzwischen auch, sich von der Elfe zu lösen, schafft es aber nicht. Das Leuchten wird immer heller, so daß es den Umstehenden schon weh tut, überhaupt hinzuschauen, obwohl sie sich aus irgend einem unerklärlichen Grund davon angezogen fühlen. Dann plötzlich hört das Leuchten wieder auf. Die Elfe läßt Az'Karra los, die daraufhin scheinbar kraftlos zu Boden sinkt. Der Sukkubus sieht dabei sehr verändert aus, auf eine Art, die sich keiner sofort erklären kann. "Liebe," sagt die Elfe. "Die gesammelte Liebe eines ganzen Stammes ist so viel, daß sie auch die Barrieren eines Dämons durchbrechen kann. Wer weiß, vielleicht wird sie sich irgendwann erholen und zu ihrem alten Selbst zurückfinden, aber das wird Jahrzehnte oder Jahrhunderte dauern. Das Amulett ist jetzt eigentlich wertlos, aber für sie wird es eine Erinnerung bleiben." Damit hängt sie das Amulett, das jetzt nur noch stumpf und grau aussieht, dem Sukkubus um den Hals.

Der Zwerg staunt und streicht sich immer wieder über seinen Bart. So etwas hatte er in seinem ganzen Leben noch nie gesehen, und er hatte auch noch nie davon gehört.

Obwohl er unwirsch etwas von "Elfenhexerei" murmelt, ist in seinen Augen doch deutlich Respekt zu erkennen.

"Wie es aussieht, können wir uns das Kopf abschlagen bei ihr sparen!" meint er nach einigen Augenblicken mit einem Blick auf die regungslose Az'Karra.

Der Dungelelf mustert den anderen Succubus daraufhin mit einem breiten, hinterlistigen Grinsen: "Du hast gesehen, was dir blüht, wenn du Ärger machst. Ich schlage daher vor, du kommst brav mit und versuchst keine Tricks, dann lebst du vielleicht noch etwas länger und wir könnten vielleicht gute Freunde werden..."

Inzwischen ist auch der Streuner aufgewacht. Er blickt sich um, umd empfindet plötzlich eine starke Wärme dort, wo er an dem Baum angelehnt gewesen war.

Neben ihm steht ein Humpen, und er spürt den Blick eines grinsenden Riesen auf sich.

Als er den "Riesen" anschaut, nickt und grinst dieser nur; augenscheinlich meint er das Met in dem Humpen. "Na ja, was kann mir jetzt noch eigentlich passieren? Nach alledem...?" denkt sich der Streuner, und nimmt einen Schluck aus dem Humpen.

Es schmeckt ziemlich gut, wenngleich etwas stark.

Nach einem Weilchen bemerkt er den Brunnen. Er geht hin, um ihn sich anzuschauen. Seltsam, denkt er, da hängt ja ein Seil ohne Ende???

Als er sich vornüber beugt, um das Seit zu nehmen, bekommt er von einem Raben einen Tritt, und fällt hinein. Nach endlos langem Sturz prallt er ungebremst auf dem Boden auf.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Er ist tot, denkt er, aber da hat er sich geirrt.

"So, du denkst, du bist tot?" hört er eine weibliche Stimme in seinem Geist. "Ich aber denke da anders!" hört er sie fortfahren.

Sein Amulett glüht unter der Kleidung, unbemerkt von den anderen, grün auf, und der ziemlich platte Körper bekommt wieder Form. Auch die Knochen werden wieder zusammengefügt.

Das einzige, was das Amulett dagegen nicht kann, ist, ihn aus seiner Bewußtlosigkeit heraus aufzuwecken... Er wird also noch ein Weilchen mit einer Gehirnerschütterung (aber ohne Schädelfraktur) dort liegen bleiben...bis er wieder aufwacht.

Alix immer noch etwas verwundert über die plötzlichen Ereignisse und etwas ratlos, hört ein Poltern und dreht sich um und bemerkt den Streuner. "Sieh da, es ist noch einer in den Brunnen gefallen." denkt sie. Sie geht zu dem Streuner hin und bemerkt dass er zwar bewußtlos aber nicht verletzt ist. "Wie es scheint hat unser Streuner ein besonders Talent dazu bei jeder Aktion einen Schaden zu nehmen. Naja im Moment laufen ja die Diskussionen noch soll er ruhig noch etwas ausruhen. Vielleicht hat er ja nur zu tief in Thors Flasche geblickt."

Die Elfe schaut den Dunkelelfen frech an: "Na, soll ich mal versuchen, ob das bei dir auch klappt?"

Der Dunkelelf lächelt liebenswürdig zurück, allerdings mit gefletschten Zähnen: "Gern. Hier sind drei Gründe, warum es nicht funktionieren würde: Ich bin kein Dämon, ich WEISS, was Liebe ist, und außerdem werde ich mich nicht einfach überrumpeln lassen. Es würde mich ohnehin überraschen, wenn eine Elfe etwas so machtvolles wie einen Gesinnungswandlungzauber beherrschen könnte..."

"Na siehst Du," antwortet die Elfe, "also wäre das mit dem Überraschen doch ein Punkt. Bleiben nur noch zwei andere. Naja, daß du kein Dämon bist muß ich leider zugeben, aber ich frage mich, ob wir beide unter LIEBE das gleiche verstehen."

Dann schaut sie sich um. "Sind wir eigentlich inzwischen komplett? Weil dann könnten wir uns ja mal langsam auf eine kleine Bootstour begeben, da muß niemand den Streuner tragen, der hier wohl nur deshalb so hart aufgeschlagen ist, weil er davon überzeugt war, hart aufschlagen zu müssen. Außerdem gäbe es dabei die Möglichkeit, bestimmte kleine große Leute mal wieder gründlich zu waschen."

"Geht es endlich los? – In einem Boot? Wo bekommen wir das her?" und nach kurzem Überlegen "Und wir sind noch gar nicht bei dem interessanten Fluss. Auf hop hop! Los gehts." Mit diesen Worten läuft Tut in die nächstbeste Richtung los... nämlich einfach der Nase nach.

"Halt, wo läufst Du denn hin!" ruft die Elfe. "Ich fühle mich zwar in diesem Höhlen auch nicht wohl, das ist eher eine gute Umgebung für unseren Zwerg, aber Wasserrauschen kommt eindeutig aus der anderen Richtung!"

Dann wendet sie sich an den Einäugigen: "Gibt es überhaupt eine Möglichkeit, den Fluß zu befahren, da ja sein Wasser nicht ganz ungefährlich ist, oder müssen wir zu seiner Quelle wandern?"

Tut bleibt stehen und wendet den Kopf hin und her... "Also wenn man hier steht hört man das Rauschen aus der Richtung" und deutet in eine wiederum völlig andere richtung. "Hmm... das könnte schwierig werden hier unter der Erde die Richtung zu finden. Ist bestimmt eine Aufgabe für einen Zwerg – aber irgendwie habe ich das Gefühl, daß wir da lang gehen sollten" Tut deutet wieder in die Richtung in die er ursprünglich losgelaufen ist... und macht auch gleich einige Schritte in diese Richtung ohne recht zu wissen warum. Irgendetwas scheint ihn anzuziehen. Und ohne sich noch einmal umzudrehen läuft er weiter in die eingeschlagene Richtung.

Derweil hat die Fee sich an der Orange satt gegessen und legt den Rest weg. Sie schaut den Riesen leicht schief an, der auch ihr die Flasche anbietet. Sie probiert einen kleinen Tropfen von dem Met und muss sogleich kräftig husten. Ihr ist schwindlig, übel und sie glaubt, dass sie gleich sterben müsste. In diesem Zustand stolpert sie in den Brunnen und unendliche Schwärze, bevor sie bewusstlos wird.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der Dunkelelf schaut leicht irritiert von Mumie zu Elfe und kratzt sich nachdenklich am Kopf. Gerade als er zu einem skeptischen Kommentar ansetzen will, hören seine empfindlichen Ohren ein leises Surren von oben. Geistesgegenwärtig streckt er die Hand aus, als er die kleine Fee nach unten torkeln sieht. Sie landet auch sanft auf der Handfläche, sieht aber erstaunlicherweise ein wenig grün im Gesicht aus. Der Drow beäugt sie kurz und meint dann: *"Na, jetzt sind wir ja wieder vollzählig."*

Dann setzt er sich mit ausgestreckter Hand und Fee in die Richtung in Bewegung, in welche die Mumie sich allmählich entfernt.

*"Na toll",* denkt Alrik, *"wir in einer Höhle, mit einem Brunnen? Und keiner weiß so recht, wo's hingeh..."* Er trottet der Mumie nach, immer ein Auge auf die Wände und die Schatten werfend...

Langsam wird es immer dunkler und trister als es eh schon ist. Tut murmelt ein paar Worte woraufhin ein sanftes sehr schwaches Licht die unmittelbare Umgebung erhellt. In diesem Licht sieht ein aufmerksamer Beobachter auch immer mal wieder kurz das glimmen von Augenpaaren, die jedoch nur kurz zu sehen sind... um dann an anderer Stelle auch wieder kurz aufzutauchen. Hin und wieder hört man auch ein leises Rascheln. Doch dies scheint Tut gar nicht zu bemerken. Zielstrebig folgt er den verwinkelten Gängen. Erst als vor ihm ein Skelett auf dem Boden liegt bleibt er stehen um es genauer zu betrachten. In der einen Hand, oder viel mehr was davon übrig geblieben ist, hält das Skelett einen gold und blau schimmernden Gegenstand der sich bei näherem betrachten als Skarabäus entpuppt.

Zwischen den Rippen und um das Skelett herum liegen mehrere Pfeile die noch völlig unversehrt aussehen. Von dem Skelett sieht man aber nur die Knochen, keine Kleiderreste oder sonstige Gegenstände wie Gürtelschnallen, Rüstungsteile oder Waffen sind zu finden.

Unschlüssig bleibt Tut stehen, ohne etwas anzurühren, und wartet auf die anderen. Ein rauschen kann man hier nicht mehr hören.

Mittlerweile ist die Fee wieder aufgewacht und betrachtet benommen ihre Umgebung. Nach einiger Zeit merkt sie, wo sie ist, und beißt daraufhin dem Dunkelelf in den Finger. Dann fliegt sie geschwind zu Tut und landet weich auf seinem Kopf.

Alrik kommt hinter der Mumie an, und betrachtet nun ebenfalls das Skelett.

Das absolute Fehlen von Metallteilen wie Knöpfen und Gürtelschnalle macht ihn stutzig, aber andererseits ist da noch dieser Skarabäus... Er ist als einziges Objekt übriggeblieben, und das auch noch völlig unversehrt, fast so, als ob diese "Metallklauer" Angst vor diesem Objekt gehabt hätten...

*"Hi, da bist Du ja wieder!"* Vorsichtig, damit Rei nicht das Gleichgewicht verliert, bückt sich Tut und hebt einen der Pfeile auf der ein kleines Stück von dem Skelett entfernt liegt. Nachdem er ihn kurz begutachtet hat meint er *"Gute Arbeit, und noch in einwandfreiem Zustand, selbst die Befiederung, wirklich seltsam..."*

... Als er sich niederbückt, und das Skelett mit seinen "Innereien" – den Pfeilen – genauer untersucht, fällt ihm auf, daß die Pfeile Metallspitzen haben.

Also ist noch mehr Metall übriggeblieben...

Der Zwerg hat den anderen finster nachgeschaut, und ist überrascht, dass er offenbar als einziger darauf gekommen ist, Hagan nach dem Weg zu fragen. Erwartungsgemäß deutet Hagan in die entgegengesetzte Richtung.

*"Der Gjöll fließt hier in einer langgezogenen Scheife."* erklärt er. *"Ihr werdet auch auf dem Weg zum Gjöll kommen, den Eure Gefährten bereits eingeschlagen haben, doch für eine Bootsfahrt wird es dann zu spät sein. Vor allem auch deswegen, weil ihr dort nirgends Material für ein Floß finden werdet. Doch es ist entschieden – der Helweg wartet auf euch."*

Ein Schauer läuft dem Zwerg über den Rücken, und er blickt noch einmal in die andere Richtung.

*"Was ist mit dir, Hagan? Wirst du uns begleiten? Ein starker Arm und ein scharfes Schwert – das könnte hilfreich sein!"*

Der einäugige Krieger schüttelt den Kopf. *"Dank meiner Herkunft bin ich zwar nur zur Hälfte Einherier, doch den Kriegern aus Walhall ist das Betreten von Hel's Reich verboten. Selbst wenn ich wollte, dürfte ich Euch*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*nicht begleiten. Stattdessen werde ich mich um die Succubi kümmern."* Hagans scharfer Blick wandert zu Az'Karra, die zusammengekauert und völlig demoralisiert am Boden kauert. *"Ich weiß nicht, welchen Zauber die Frau auf sie gewirkt hat, doch wenn er nachlässt, werde ich und mein Schwert zur Stelle sein, um zu vollenden, was begonnen wurde!"* erklärt er, und es klingt wie ein Schwur.

Zerstreut nickt der Zwerg, dann wirft er einen letzten, unruhigen Blick in die Richtung, die sie hätten einschlagen sollen, schultert sein Gepäck und folgt den Gefährten.

*"Da laufen die doch tatsächlich einfach los, ohne nachzudenken!"* denkt Alix. *"und wenn ich Hagan richtig verstanden habe in die falsche Richtung, wenn das mal gutgeht"* Sie nimmt ihren Rucksack, die Flasche mit der leuchtenden Flüssigkeit, verneigt sich zum Abschied vor Hagen und läuft den anderen nach.

Der Dunkelelf begutachtet ebenso das Skelett und auch das arkane Muster des Skarabäus. Davon abgesehen, daß es ungewöhnlich stark ist, fällt ihm aber nichts auf und er folgt dem Weg langsam schlendernd, ohne sich zu weit von den anderen zu entfernen.

Dann blickt er sich um. Hagan ist längst außer Sichtweite und es ist recht dämmerig in der Höhle. Vereinzelt stehen kahle, schwarze Baumreste herum, die aber aussehen, als würden sie beim ersten Antippen zerbröseln. Ein finsternes Lächeln schleicht über sein Gesicht, als er sich den Moment vorstellt, an dem der einäugige Krieger bemerken würde, daß sich nur noch Az'Karra und eine –zugegebenermaßen perfekte– Illusion eines Sukkubus am Lagerplatz befänden. Verstohlen blickt er zu seiner neuen Begleiterin hinüber, die ihm brav in einigem Abstand in den Schatten folgt, allerdings mit einem leichten Tarnzauber versehen. Ein kurzer Kontrollblick sagt ihm, daß auch sonst niemand sie bemerkt hat, und ein schneller, mentaler Gedankenwischer offenbart dem Warlock, daß sie heilfroh ist, der unmittelbaren Gefahr entkommen zu sein, auch wenn sie fast mehr Angst vor dem Reich Hels als vor dem Einherier zu haben scheint. Auch ihr Hunger scheint langsam wieder zu erwachen. Der Drow unterdrückt ein Grinsen und ermahnt sich, auf der Hut zu sein.

Nur widerwillig folgt die Elfe den anderen, denn jeder Schritt in diesen Tunnel scheint ihr schwerer als der vorherige. Als sie zu dem Skelett kommt wird es auf einmal fast unmöglich, weiterzugehen. Aber um den Anschluß nicht zu verlieren, zwingt sie sich dann doch noch weiter. Diese seltsame Kraft scheint von dem Skarabäus auszugehen. Als sie sich endlich daran vorbeigekämpft hat ist ihr, als würde sie einen Stoß von hinten erhalten und fliegt gut drei Schritt weit in den Gang hinein.

Ächzend richtet sie sich wieder auf. *"Hat es keiner von euch gemerkt, daß uns dieser Skarabäus woanders hingebracht hat? Als wäre das ein Portal gewesen!"* fragt sie die anderen. Doch die scheinen sie nicht zu bemerken. Als sie auf den Dunkelelfen zugeht und ihn berühren will, faßt sie einfach durch ihn hindurch.

Durch Zufall ruhte der Blick des Zwergs auf der Elfe, an sie sich an dem Skarabäus vorbeikämpfte.

Überrascht schreit er auf, als ihre Gestalt plötzlich flimmert und sich dann buchstäblich in Luft aufzulösen scheint.

*"Hör auf mit dem magischen Schnickschnak, Anthea!"* ruft er aufgebracht, davon ausgehend, dass die Elfe einen Unsichtbarkeitszauber gewirkt hat.

Der Drow dreht sich um und betrachtet die Elfe seinerseits verblüfft: *"Das ist kein Zauber, den sie selbst gewirkt hat. Elfenmagie funktioniert anders. Sie steht mit 'einem Bein' in einer anderen Welt. Der Welt scheint sich hier in einen realen und aethärischen Pfad aufzutrennen. Je weiter wir gehen, desto weniger sehen wir einander. Was mich wundert, ist nur, daß wir dort nicht auch hingelangt sind beziehungsweise nach welchen Kriterien diese Trennung vorgenommen wird..."*

Verwundert schaut die Elfe sich um. Das Gefühl einer schlechten Umgebung, das vorher im Gang immer stärker geworden ist, ist hier vollständig verschwunden. Es herrscht hier eine richtiggehend friedliche Stimmung.

Da sie nicht aber genau versteht, was hier jetzt plötzlich passiert ist, versucht die Elfe nun, den Weg wieder zurück zu gehen. Von dieser Seite ist die Kraft des Skarabäus aber noch viel stärker zu spüren. Nur mit größter Kraftanstrengung schafft sie es an ihm vorbei, und erhält auch jetzt wieder einen abschließenden Stoß. Völlig entkräftet sinkt sie im Gang zusammen. Aber sie ist sehr erleichtert, daß sie zumindest die Stimmen der anderen wieder hört.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Als Alix näher zur Gruppe kommt verstärkt sich das rascheln hinter ihr als aus den Seitengängen fast ein dutzend kleiner Tierchen, die wie Stachelschweine aussehen, ihr folgen. Im Gegensatz zu den schwarz–weiss Zeichnungen der normalen Stachelschweine ist das Fell und die Stachel dieser Tierchen aber eher ein ausgewaschenes verblasstes grau. Selbst die Augen sind milchig weiss und viel sehen können sie wohl nicht. Dafür können sie wohl um so besser riechen. Mit hochoberhobenen Schnauzen folgen sie Alix wild in der Gegend herumschnüffelnd.

Tut bemerkt dies erst gar nicht da ihn das verschwinden und auftauchen der Elfe viel zu sehr beschäftigt. Noch neugieriger geworden betrachtet er den Skarabäus etwas genauer und will ihn mit der Pfeilspitze anstossen... zieht den Pfeil dann aber schnell zurück. Vorsichtig kniet er sich auf den Boden um den Skarabäus noch genauer zu betrachten. Allerdings scheint ihn das nicht viel weiterzubringen da er ziemlich verwirrt dreinblickt und schon wieder mit dem Pfeil in der Nähe des Skarabäus rumspielt. *"Vielleicht sollten wir den Skarabäus umdrehen. Vielleicht findet sich ein Hinweis auf der Unterseite?"* Nach kurzer Überlegung meint er dann... *"Aber vielleicht sollten wir ihn besser nicht anfassen, wer weiss was für ein Fluch darauf liegt. Ich habe da mal ein Buch über Flüche gelesen. Das hat soweit ich weiss eine Tante von mir geschrieben. Hmm... Da können mit einem richtig üble Sachen passieren. Habt ihr schon von dem Sohn des Isios gehört? Egal wo er hinkam fing es bestialisch an zu stinken. Er konnte sich mit keiner Frau verabreden... der Arme. Oder kennt Ihr..."* Angewiedert schüttelt er den Kopf und betrachtet den Skarabäus voller misstrauen und hält jetzt den Pfeil ein gutes Stück davon entfernt damit er ihn nicht ausversehen berührt.

Langsam kommt die Elfe wieder zu Atem.

*"Der Skarabäus scheint eine Art Tor zu bilden,"* erzählt sie nun den anderen. *"Auf der anderen Seite war es absolut friedlich, kein ständiges Gefühl von drohenden Gefahren, wie ich es hier habe. Wer weiß, was der urspüngliche Zweck dieses Amulettes war..."*

Nachdenklich schaut sie die anderen an: *"Und wer weiß, warum nur ich diese Kraft spüre, und auch nur mit größter Anstrengung wechseln konnte. Aber eines ist sicher: Solange dieses Portal existiert, kann ich euch auf diesem Weg hier nicht folgen."*

Der Dunkelelf betrachtet die seltsamen Stachelschweine interessiert und sagt dann gedehnt: *"Warum zerstören wir das Amulett dann nicht einfach?"*

*"Zerstören?"* Entgeistert blickt Tut den Dunkelelfen an! *"Einen Skarabäus zerstören?"* Schützend stellt er sich vor das Skellet... und tritt dabei auf den Arm der den Skarabäus hält. Mit einem lauten knacken bricht der Knochen durch.

Fast augenblicklich hört man ein langezogenes Stöhnen aus dem Gang und eine Mumie fest in weissen Binden eingehüllt kommt humpelnd auf die Gruppe zu. *"Müsst Ihr alles kaputt machen? Wisst Ihr wie lange es gedauert hat ein unversehrtes Skelett zu finden? Sieht hübsch aus findet Ihr nicht?"* Als er dann die Stachelschweine erblickt ruft er erfreut aus *"Ach hier seid Ihr, hätte ich mir denke können das Ihr fremdgeht."* Nach einem misglückten Versuch zu pfeifen wirft er den Stachelschweinen einige dunkle Knollen hin über die sie sich gierig hermachen. Als sie aufgegessen haben versammeln sie sich aber wieder schnüffelnd um Alix herum.

An die Gruppe gewandt meint er *"Darf ich Euch zu einem Tee und einem einfachen Mahl einladen?"* Dabei bückt er sich und hebt den Skarabäus und die Pfeile die herumliegen auf. *"Es kommen nicht sehr viele Leute hier vorbei müsst Ihr wissen. Ziemlich einsam hier. Und wenn doch jemand vorbeikommt kommt niemand auf die Idee meiner Einladung zu folgen."* Dabei deutet er auf das Skellet *"Komisch, niemand will den Skarabäus haben... alle Abenteurer die bis hierher vorgedrungen sind haben ihn nicht angerührt. Vielleicht sollte ich dem Skelett etwas anderes beilegen? Was meint Ihr?"* Dann blickt er das Skelett nochmal wehmütig an und seufzt. *"Ach, um das Skelett braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen, die Knochen hole ich später."*

Alix blickt sich etwas besorgt um. *"Wo sind wir denn hier hingeraten?"* denkt sie sich. *"Wo kommen die Stachelschweine plötzlich her. Ein Mumie die uns zum Essen einläd? Hunger hab ich immerhin.... Anthea verschwindet und taucht wieder auf und erzählt was von einem Portal. Eigentlich hab ich genug von Portalen aller Art. Aber die Mumie sieht nett aus."*

Die Riesin wendet sich an die Mumie und fragt neugierig wie immer. *"Wer war das Skelett? Wie kommt es*



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*hier her? Ich dachte wir sind im Reich der Toten, da dürfte es doch keine Skelette geben sondern eher Geister? War es ein Abenteurer, der sich hierher verirrt hat? Und wer seid Ihr? Wie kommt Ihr hierher? Sind das Eure Haustiere? Was ist das für ein seltsamer Skarabäus? Wo sind wir überhaupt? Gibt es hier einen Drachen der an Wurzeln frißt, den suchen wie nämlich?"*

Buad verspürt den unwiderstehlichen Drang, der Riesin den Mund zuzuhalten, beherrscht sich aber – wenn auch zähneknirschend.

*"Wenn der Tee gut ist, gibt's dagegen nichts einzuwenden."* wendet er sich an die hinzugekommene Mumie. *"Obwohl ich mir nach allen Erlebnissen gar nicht sicher bin, ob du wirklich eine Mumie bist oder nur ein Trugbild, dass Appetit auf lebendiges Fleisch hat."*

Mit wenig Erfolg versucht der Zwerg, eines der neugierig an seinen Beinen schnüffelnden Stachelschweine loszuwerden.

*"Und dann solltest du uns schleunigst erklären, was es genau mit dem Skarabäus auf sich hat, und was das für eine andere Ebene ist, die hinter ihm liegt!"* meint er.

Zu der Riesin gewandt meint die hinzugekommene Mumie *"Das Skelett? Weiss nicht. Das habe ich vor einiger Zeit bei Grabungen entdeckt. Ach so viele Fragen. Wenn Ihr mit mir kommt dann können wir gerne bei einer Tasse Tee darüber reden."*

An den Zwerg gewandt meint die Mumie dann verwunder *"Andere Ebene? Dieser Skarabäus sollte eigentlich nur Besucher zu mir teleportieren wenn sie ihn anfassen. Vielleicht ist aber etwas schief gegangen... muss ich nachher noch untersuchen. Kommt Ihr jetzt mit?"*

Tut der schon lange nicht mehr mit seinesgleichen geredet hat und den noch immer der Skarabäus interessiert meint *"Ich würde gerne mitgehen."*

Der Dungelelf zuckt mit den Schultern: *"Warum nicht. Ich sehe zumindest keine unmittelbare Gefahr und er scheint sich hier auszukennen. Wenn er auch etwas streng riecht, aber daran sind wir ja gewöhnt..."* vollendet er den Satz mit einem deutlichem Seitenblick auf den Zwerg.

*"Natürlich komme ich mit. Klingt alles sehr interessant!"* bemerkt Alix und schließt sich an.

*"Ich weiß nicht..."* murmelt der Zwerg zögernd. *"Was ist, wenn er – oder sie – , nun... Es könnte gefährlich werden, ihm – oder ihr – einfach so zu vertrauen. So etwas könnte entsetzliche Konsequenzen haben. Woher sollen wir denn wissen ob es stimmt, was er – oder sie – sagt? Möglicherweise versteht er – oder sie – ja gar nichts vom Teekochen, und diesbezüglich bin ich echter Feinschmecker. Womöglich..."* der Zwerg erschauert, *"...bereitet er seinen – oder ihren – Tee mit kochendem Wasser!"*

Die Elfe nickt dem Zwerg beistimmend zu. *"Ja, und noch schlimmer, wahrscheinlich schüttet er auch noch Rindsmilch hinein!"*

Die Mumie führt die Gruppe fast eine viertel Stunde durch verschiedene Gänge bis sie zu einer größeren recht gut beleuchteten Höhle kommt. Während dieser Zeit erzählt sie einiges über Ausgrabungen, Skelette und wie man diese korrekt zusammensetzt und pflegt. Einige der Satchelschweine haben die Gruppe verlassen, 5 Tiere folgen der Gruppe jedoch weiterhin. Die Höhle hat nur einen Eingang, der jedoch völlig offen ist. Keine Tür, Gitter oder Vorhang der das innere vor Blicken schützen würde. Da die Höhle etwas länger und gebogen zu sein scheint kann man vom Eingang nicht alles einsehen.

Auf den ersten Blick fällt einem auf das fast überall an den Wänden komplette Skelette oder Teile davon hängen. Auch stehen überall offene Kisten herum in denen Knochen liegen. Zwischen den Skeletten stecken in unregelmässigen Abständen verschiedenfarbig leuchtende Kristalle die für das Licht sorgen. An einer Wand steht ein Regal mit einigen wenigen Büchern und ein paar anderen Gegenständen. Auf den Buchrücken sind Hyroglyphen zu erkennen. An der gegenüberliegenden Wand gibt es eine Feuerstelle über der zwei Töpfe hängen. Aus beiden dampft es. In dem größeren brodelt wohl eine dicke Suppe während in dem

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

kleineren Wasser warm gemacht wird.

Als die Mumie die Höhle betritt wirft sie den Skarabäus und die Pfeile auf einen kleinen Tisch auf dem noch weitere Pfeile sowie einiges an Schmuck zu finden ist. Ketten, Pokale, ein juwelenbesetzter Zierdolch und Goldmünzen sind nur einige der sofort sichtbaren Gegenstände.

*"Willkommen in meinem bescheidenen Heim. Wenn Ihr Euch setzten wollt..."* dabei zeigt sie auf einen runden Tisch in der Mitte des Raumes um den einige Stühle und Hocker herumstehen. *"Ich bin sicher das Ihr Hunger und Durst habt."*

Die Mumie beginnt Teller mit Löffeln und Tassen auf dem Tisch aufzustellen. Dabei fällt auf das sie immer um einen runden durch Kreidezeichnung auf dem steinigen Boden gekennzeichneten Bereich herumläuft und ihn nie betritt.

Erst als die Mumie Blätter aus verschiedenen Beuteln in einer Kanne mit heissem Wasser übergossen hat wendet sie sich wieder der Gruppe zu.

Alix schaut sich neugierig um. Ein wenig unheimlich ist es hier schon. Die vielen Skelette an der Wand. Wie kann man nur Skelette sammeln? Die Suppe dagegen riecht gut, auch der Tee, aber irgendwie würden sie schon die Zutaten erst interessieren, bevor sie den Tee und die Suppe kostet.

Die Riesin setzt sich an den Tisch und wartet was die anderen tun werden.

*"Ich hab's geahnt!"* stöhnt Buad, der den anderen nur widerwillig gefolgt war. *"Kochendes Wasser!"*

Während die Mumie damit beschäftigt ist den Tee in die Tassen zu gießen wendet sie sich an den Zwerg *"Stimmt etwas nicht?"*

Tut geht währenddessen zu dem Bücherregal und versucht die Buchtitel zu entziffern "Skelette gestern und heute – Die größten Missgeschicke bei Flüchen, Band 3 – Von einem Ort zum andern – Teleportation leicht gemacht – Das menschliche Skelett – Das ultimative Kochbuch – Portale und Teleporter – Erfolgreich Einbalsamieren"

Bei letzterem Band greift Tut zu und blättert ein wenig herum, die Mumie scheint das nicht zu stören. Statt dessen setzt die Mumie sich und fängt an zu erzählen.

*"Ihr wundert Euch bestimmt wie ich zu so vielen Skeletten komme? Hmm... Tja, diese Leidenschaft habe ich vor Jahr... mhhh...hundertentdeckt. Auf meinen Streifzügen bin ich hier vorbeigekommen und habe gemerkt das hier sehr viele Tote vorbeikommen... und die brauchen ihr Skelett ja nicht mehr unbedingt. Nicht wahr?"*

Leise kichert die Mumie vor sich hin. *"Und viele sind bereit ihr Skelett mir zu überlassen. Holen muss ich es mir natürlich selber. Und manche wollen dafür auch noch eine kleine Gegenleistung aber meist ist das ja nichts im Vergleich zu einem wunderbaren Skelett."*

Nachdem die Mumie ein wenig von dem Tee probiert hat redet sie weiter *"Natürlich kann ich hier nicht alle Gänge überwachen durch die die toten hindurchkommen. Deswegen habe ich interessante Gegenstände präpariert die als Teleporter dienen wenn sie berührt werden. Etwas schwierig war es schon das das auch bei Toten funktioniert. Wenn auch nicht alle meine Versuche geglückt sind."* Dabei zeigt die Mumie auf den kleinen Tisch.

Die Stachelschweine sind bis auf eines in einem kleinen Loch in der Wand verschwunden. Dieses eine hat es wohl noch nicht aufgegeben und schnüffelt um die Riesin herum.

*"Ich erzähle so viel von mir selbsts, tut mir leid, ich bin es nicht gewohnt so viel Gesellschaft zu haben, Ihr langweilt Euch bestimmt schon. Warum seid Ihr hier... und Ihr hattet doch noch ein paar Fragen?"* Neugierig blickt die Mumie die Gäste an. *"Die Suppe dürfte übrigens auch fertig sein."*

*"Danke für die Einladung, der Tee riecht gut, woraus habt Ihr ihn gebraut, wenn das kein Geheimnis ist? Wo habt Ihr die Kräuter her, hier unter der Erde?"* Sagt Alix und beobachtet skeptisch das Stachelschwein was um sie herumschnüffelt.

*"Ich habe schon einige Fragen. Wie kommt Ihr hierher und warum? Wozu sammelt ihr Skelette? Was wart ihr als ihr noch am Leben wart? Wie seid ihr zu einer lebendigen Mumie geworden? Was sind das für Tiere? Wieso leben sie hier? Dieser seltsame Skarabäus ist das also ein Portalschlüssel oder so was? Wo sind wir überhaupt immer noch auf dem Helweg oder habt ihr uns wegteleportiert? Habt Ihr etwas über einen Drachen gehört der an Wurzeln frißt?"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Die Mumie lacht *"Das sind ja gleich ein ganzer Haufen an Fragen, dann versuchen wir sie mal zu beantworten. Also... am besten zuerst einmal zu dem Tee da Ihr sonst angst habt und der Tee kalt wird. Nein die Blätter sind nicht von hier unten. Auf meinen Reisen seltene Knochen zu sammeln kam ich in ein Land in dem die Menschen Tee anbauten so weit das Auge reicht. Egal wo man hinblickte überall grüne Hügel. Dort lernte ich es schätzen Tee zu trinken. Die hatten an die hundert Sorten. Von dort habe ich einige Beutel Tee mitgebracht und bringe seither von überall wo ich rumkomme neue Sorten mit. Natürlich reicht nichts an das Teeland heran. Aber gut sind die anderen Sorten auch. Ich probiere auch öfters mal Mischungen zwischen verschiedenen Teesorten aus und diese hier ist eine die mir am besten schmeckt."*

Während die Mumie erzählt tischt sie auch die Suppe auf und wirft dem Stachelschwein eine Knolle aus einem Sack der in der Nähe der Kochstelle steht zu. Das Stachelschwein quitscht vergnügt und verschwindet mit der Knolle in dem kleinen Loch.

*"Das sind soweit ich weiss Stachelschweine die sich an die völlige Dunkelheit hier unten gewöhnt haben. Wahrscheinlich ist es für sie über der Erde zu gefährlich geworden. Leben tun sie von Knollen die hier in einigen der feuchteren Höhlen wachsen."*

*"Als ich noch lebte war ich ein grosser Pharao der nur darauf wartete ins Jenseits zu gelangen..."* flüsternd redet er weiter *"...das Leben war ziemlich besch...eiden. Nie konnte ich das tun was ich wollte. Immer waren meine Berater um mich herum und sagten was ich zu tun und lassen hatte."* etwas lauter weiter *"Doch das Jenseits blieb mir verschlossen und statt dessen erwachte ich eines Tages in meinem Sarg in meiner Pyramide. Na ja, jetzt wo ich endlich das tun konnte was ich wollte bin ich viel herumgereist."*

Dann zeigt er auf die Skelette *"Wie es genau war weiss ich nicht, aber irgendwann sucht man halt nach einer interessanten Aufgabe, und Skelette zu sammeln ist durchaus interessant. Bis ich mein erstes Skelett richtig zusammengebaut hatte verging einige Zeit. Es ist eher so ein Zeitvertreib. Was soll ich den sonst tun, in einer Stadt kann ich ja nicht leben, oder?"*

*"Bei dem Skarabäus muss wohl etwas schiefgegangen sein wenn er ein Portal geöffnet hat. Es ist halt nicht so einfach einen Teleportationszauber in einen Gegenstand zu binden der auch noch auf Tote wirkt. Aber beim nächsten Versuch wird es ganz bestimmt klappen. Schwieriger ist es den bestehenden Zauber auf dem Skarabäus zu entfernen."*

*"Und wegen dem Hel Weg... ja das ist der Helweg... deswegen kommen hier auch so viele Tote vorbei. Ihr wollt doch nicht ernsthaft diesen Weg weitergehen? Ich könnte Euch zwar den Weg zeigen, aber näher gehen würde ich selbst nicht. Und ich muss Euch davon abraten, zurückkommen tut eigentlich niemand. Zumindest nicht das ich es wüsste."*

*"Ein Drache der Wurzeln frisst?"* Mitleidig schaut der die Riesin an *"Nein nein, sowas gibt es nicht. Drachen fressen nur fleisch. Frisches Fleisch wohlgemerkt! Ihr glaubt doch nicht das es hier einen Drachen gibt, oder?"*

Die Fee ist schon seit langem auf Tuts Kopf eingeschlafen und schnarcht leise vor sich hin.

Alix nimmt erst mal einen Schluck Tee. *"Er schmeckt tatsächlich sehr gut."* lobt sie ihn.

*"Tja eigentlich sucht unsere werter Anführer etwas Rinde vom Baum des Lebens. Die anderen suchen nur ein Abenteuer und ich bin einfach neugierig. Da wir ja nun schlecht den Baum des Lebens anschnitzen können, haben wir uns auf die Legende gestützt, dass ein Drache an seiner Wurzel nagt und dabei müssten eigentlich Späne der Rinde herumliegen. Da der Drache sie nicht braucht und der Baum auch nicht, dachten wir, wir nehmen davon ein paar."*

*"Der Drache haust in den tiefsten Tiefen der Unterwelt. Das könnte möglicherweise ein ganzes Stück von hier weg sein."* erklärt Buad und gießt heimlich den Inhalt seiner Tasse auf den Fußboden.

*"Hagan hatte empfohlen, dem Gjöll flußaufwärts bis zu seiner Quelle zu folgen. Wenn es nach mir gegangen wäre, hätte ich ausnahmsweise den Wasserweg vorgezogen."* Vorwurfsvoll blickt er die anderen an.

*"Apropos Tee..."* sagt er dann. *"Ich bin gewissermaßen ein... Experte für außergewöhnlichen Tee. Am besten, du probierst mal von meiner speziellen Teesorte."*

Noch während er redet, öffnet der Zwerg die bauchige Flasche, die er immer an seinem Gürtel trägt, und gießt einen kleinen Schluck in seine leere Tasse. Befriedigt beobachtet er die weißen Rauchkringel die entstehen, als sich die scharfe Mixtur in das Porzellan frißt und es allmählich auflöst.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der Dunkelelf, der stillschweigend all die Skelette betrachtet und dabei gelegentlich an seinem Tee nippt, springt mit einem entsetzten Aufschrei zurück: *"Nimm ihn weg! Trink ihn aus! Mach was, aber laß ihn nicht frei herumzäten!!! Dieser Tee ist ein mörderisches Zeug!!! Ruckruck ist hier die ganze Dimension im Eimer..."* Für seine dunkle Haut sieht er erstaunlich bleich aus, während der Drow Buad wütend anfunktelt.

Auch Alix schaut missbilligend auf dem Zwerg. *"Was soll das! Warum verschüttetest Du diesen Tee hier? Mag sein er eignet sich als Geheimwaffe gegen besondere Gegner, aber solche gefährlichen Gegner gibt es hier nicht. Es gibt keinen Grund Tassen und Tische zu zerstören!"*

*"Was kann ich dafür, wenn die Tassen hier nichts taugen!"* verteidigt sich der Zwerg und beobachtet zufrieden, wie sich das Holz des Tisches erst schwarz, dann grün verfärbt und schließlich in etwas breiartiges verwandelt, wo sich die ersten Tropfen zischend und schäumend durch die Tasse gefressen haben. Dann jedoch geschieht etwas merkwürdiges: junge Triebe schießen aus dem Holz, und innerhalb weniger Sekunden ist der Tisch über und über bedeckt mit frischen Blättern, die einen frühlingsartigen Duft in der etwas muffigen Höhle verbreiten. Überrascht runzelt Buad die Brauen, als Alix einen dumpfen Schmerzenslaut von sich gibt, wo der Tisch im wahrsten Sinne des Wortes ausgeschlagen hat und ihr ein Tischbein offenbar gegen das Scheinbein getreten hat. Mit knapper Not kann Buad die Reste der Tasse an sich reißen und seinen Tee in Sicherheit bringen, als der grünenden Tisch obendrein auch noch zu springen beginnt wie ein junger Bock. Geschirr, der Mumientee, die Suppe und alles andere, was durch das sprießende Laub noch nicht vom Tisch gefegt wurde, stürzt klirrend zu Boden, einen Augenblick herrscht ein heilloses Durcheinander, als sich der springende Tisch seinen Weg durch die um ihn sitzenden Gefährten bahnt und dabei die Stühle umreißt, so dass sich alle inmitten von Scherben und heißer Suppe auf dem Fußboden wiederfinden. Dann, noch immer ungebremst, vergewaltigt der hüpfende Tisch einen unschuldigen Hocker, der etwas abseits steht, und verlässt hoppelnd und hüpfend, nur gefolgt von den erstaunten Blicken der Abenteurer, die Höhle.

*"Ich glaube wir sollten umkehren und schnellstens nach Hause gehen, statt diesem wahnsinnigen Alchemisten noch weitere Zutaten zu beschaffen"* bemerkt Alix sarkastisch, die zwar ihre Teetasse retten konnte, aber nicht die sicher auch wohlschmeckende Suppe.

*"Was denn für ein wahnsinniger Alchimist?"* ertönt Buads Stimme unter einem Haufen von Trümmern, die ehemals zu mindestens einem Stuhl gehörten. *"Vielleicht könnte ich ein wenig mit ihm fachsimpeln, von einem Alchimisten zum anderen! Rezepturen austauschen und... Oh!"* macht er, als ihm dämmert, wen Alix wohl gemeint haben wird, und man hört ein enttäuschtes und gekränktes Schnaufen.

Tut legt das Buch zur Seite und blickt sich erstaunt um. *"Was habt Ihr jetzt schon wieder angestellt?"*

Die Mumie setzt sich unter den Trümmern auf, blickt sich um und fängt dann laut an zu lachen. *"Ein Tisch der wegrennt. Sowas habe ich ja noch nie gesehen."* Mit enigem Interesse schaut sie in richtung Zwerg. *"Und diese... äh... Flüssigkeit hat das bewirkt? Trinken tut Ihr sie aber nicht?"*

Durch den Lärm neugierig geworden trippeln einige Satchelschweine herein und durchsuchen die Trümer nach der verschüteten Suppe. Die scheint ihnen nach den Schmatzlauten zu urteilen auch zu schmecken. Und, wie um das Chaos noch zu vergrößern, erscheint mit einem lauten zischen ein durchsichtig schimmernder Geist innerhalb des Kreidekreises der auf den Boden gemalt ist.

Mit hohler Stimme echot der Geist *"Wo bin ich hier? Ist das das Reich der Toten?"*

Etwas irritiert wendet sich die Mumie dem Geist zu *"Willkommen Fremder. Nein, das hier ist nicht das totenreich. Das ist hier in der Nähe, und ich will Euch auch gar nicht lange aufhalten. Ich hätte nur eine klitzekleine Frage. Wisst Ihr, ich sammle nämlich Knochen und da wollte ich Euch fragen ob Ihr Eure Knochen noch benötigt."*

Bevor der Geist antworten kann ertönt erneut ein lautes zischen und der ergrünte Tisch taucht ebenfalls in dem Kreidekreis auf und drängt den Geist heraus. Nicht mehr durch die Magie des Kreises geschützt zieht es den Geist weiter in richtung des Reiches der Toten... durch die hintere Wand der Höhle hindurch.

Der Tisch macht einen Satz in Richtung der Abenteurer hinter dem Geist her, bremst abrupt ab und hoppelt wieder auf den Ausgang zu.

Enttäuscht schaut die Mumie dem Geist hinterher *"Och Mensch! Jetzt werde ich nicht erfahren wo seine*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*Knochen liegen.*" Doch als sie sich erneut umblickt muss sie trotzdem wieder lachen.

Der Dunkelelf steht grinsend abseits und schüttelt den Kopf: *"Ein wahrer Teetisch!"* Dann zeigt er kurz auf den sich entfernenden Tisch und murmelt etwas. Mitten im Sprung geht der Tisch in einer Stichflamme auf und ist in Sekunden zu Asche verbrannt. *"Hoffen wir, daß sich da kaum noch aktive Teereste befanden..."*

Alix blickt etwas melancholisch auf das Chaos ringsum und fängt an die Teller und Tassen zusammenzulesen, die den Absturz vom Tisch einigermaßen heil überstanden haben.

*"Hey!"* erklingt Buads entrüstete Stimme unter den Stuhlresten hervor, und der Zwerg schüttelt die Trümmer von sich ab. Empört blickt er den Dunkelelfen an. *"Wir hätten ihn einfangen und aus seinen Blättern ein Destillat gewinnen können! Sicher hätte es eine Menge interessanter Eigenschaften gehabt!"* Mißmutig schaut er zu dem traurigen Häufchen Asche, dem einzigen Überbleibsel des Tisches.

*"Ich bin sehr dankbar, dass der Tisch vernichtet wurde! Es reicht schon, dass wir uns hier an Drachen, Toten und Götten vorbeimogeln müssen. Ich denke Experimente mit undurchsichtigen Destillaten, die sonstwas bewirken können müssen nicht auch noch sein."* kann Alix dazu nur noch, etwas grimmig, bemerken. *"Ich glaube wirklich immer mehr, wir sollten uns schnellstens in einen gewissen Sicherheitsabstand von unserem experimentierfreudigen Anführer begeben!"*

*"Vielleicht können wir ihn ja auch dazu überreden, der Mumie hier sein Skelett zu spenden, da er ja so viel hier kaputt gemacht hat,"* schlägt die Elfe vor, als sie wieder aus dem Gang ins Zimmer kommt, wohin sie sich während der Tischeskapade geflüchtet hatte.

*"Ha!"* entgegnet der Zwerg hitzig und rappelt sich vollends aus den Trümmern hoch. *"Ich kann mich ganz genau an Zeiten erinnern, wo unsere Keksbäckerin selbst mit allen möglichen und unmöglichen Dingen herumexperimentieren wollte! Und du!"* Er fährt herum und durchbohrt die Elfe mit seinen Blicken, die Axt abwägend in der Hand haltend.

*"Außerdem",* fügt er dann etwas ruhiger hinzu, *"solltet ihr eigentlich Gefallen an den Auswirkungen finden! Der Tisch ist lebendig geworden, er hat frische, gesunde Blätter bekommen und buchstäblich einen zweiten Frühling erlebt! Nun, ja, dass er sich für einen Ziegenbock gehalten hat – ein kleiner Schönheitsfehler sozusagen. Immerhin, gewöhnlich führt das Verschütten von Tee eher zu diversen Feuer- und Zersetzungerscheinungen, vor allem aber ist es mit einer Menge recht lauter Schreie verbunden. Aber er hat noch nie etwas lebendig werden lassen. Äh... zumindest nicht wirklich, irgendwie..."*

Buad wirkt plötzlich sehr nachdenklich, und immer wieder wandert sein Blick zu den zahlreichen Skeletten, die die Mumie angesammelt hat.

*"Aber aber"* meint die Mumie *"ist doch nur halb so schlimm. Streitet Euch nicht. Das war das beste was ich seit Jahren erlebt habe. Und einen Tisch kann ich mir jederzeit wieder besorgen."*

Als die Mumie dann aber den Blick des Zwergen sieht und als sie seine Worte zu verstehen beginnt stellt sie sich schützend vor einige der schöneren Skelette. *"Lasst bitte Eure Finger von meinen Skeletten. Die sind nicht so leicht zu ersetzen."*

Dann lächelt die Mumie wieder als ob sie nicht ersthaft glauben kann das der Zwerg experimente mit den Skeletten anstellen würde.

*"Einen kleinen Tisch habe ich ja noch und im Topf ist auch noch etwas Suppe."* Mit diesen Worten holt die Mumie eine leere Kiste und setzt sie neben den kleinen Tisch ab. Dann beginnt sie die Pfeile und Teleporter-Schmuckstücke in die Kiste zu fegen. Plötzlich gibt es ein lautes Zischen und die Mumie erscheint in dem Kreidekreis.

*"Mist, das hatte ich ganz vergessen das da auch ein Gegenstand dabei war dessen Teleporterzauber auch auf mich wirkt."* Grinsend geht die Mumie wieder zu dem Tisch und fegt die restlichen Gegenstände in die Kiste. Tut hilft währenddessen ein wenig beim Aufräumen der Trümmer.

*"Mich würde wirklich interessieren"* murmelt inzwischen Buad, der seinen Blick noch immer nicht von den

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Skeletten abwenden kann, *"ob die Wirkung des Tees sich hier im Totenreich gegensätzlich verhält. In urenen Welten Zerstörung und Chaos, im Reich der Toten Leben und Ordnung."* Er wirft einen Blick auf den schnell wachsenden Berg von zu Bruch gegangenen Stühlen, Scherben und diversen anderen ruinierten Gegenständen, die von den beiden Mumien zusammengefeigt werden. *"Naja..."* murmelt er weiter, und für einen kurzen Augenblick klingt er schuld bewusst, *"Ordnung vielleicht nicht unbedingt..."*

Er zögert noch immer. Die Versuchung, eines der Skelette mit einer geringen Menge Tee zu beträufeln, ist riesig, doch als typischer Zwerg achtet er die Regeln der Gastfreundschaft.

Mit einem Ruck wendet er sich von der Knochensammlung ab und spricht die Gastgebermumie an:

*"Vielleicht hast du ja ein unvollständiges oder kaputtes Skelett, mit dem du nichts anfangen kannst. Einen Schädel z.B., oder einen Arm, oder wenigstens einen Fuß! Ich würde sogar..."* Schweiß tritt auf die Stirn des Zwergs, und unter großer Kraftanstrengung preßt er die folgenden Worte zwischen zusammengebissenen Zähnen hindurch: *"...dafür zahlen!"*

*"Glaubt ihm kein Wort. Ein Zwerg würde erstens niemals zahlen und zweitens gibt es bisher keine positiven Auswirkungen dieses Tees. Ich habe wenig Lust mich mit fliegenden Totenköpfen herumschlagen zu müssen!"* Alix blickt die Mumie mit einer gewissen Furcht an und hofft sie kann dem Ansinnen des Zwerges widerstehen.

Nach kurzer Überlegung deutet die Mumie auf eine der Kisten die wohl ein Skelett mit einigen Knochenbrüchen zu enthalten scheint. *"Das da könntet Ihr verwenden... aber bitte nicht hier drinnen. Etwa 500 Meter den Gang entlang immer rechts halten. Dann kommt Ihr zu einer kleineren Höhle in der Ihr Eure Experimente durchführen könntet."* Aus der Kiste neben dem kleinen Tisch holt die Mumie eine goldene Kette und legt sie auf das kaputte Skelett in der Kiste. *"Und sollte... so unwahrscheinlich das auch ist..."* bei dem Gedanken muss die Mumie grinsen. *"... etwas schiefgehen dann berührt einfach diese Kette. Sie sollte Euch umgehend hierher in den Kreis bringen. Auf Skelette dürfte sie nicht wirken. Obwohl... wenn das Skelett jetzt wieder lebendig ist? Hmm... na ja, mal sehen."*

*"Zahlen müsst Ihr übrigens nichts dafür, versprecht mir einfach das Ihr mir bei Eurem nächsten Besuch ein Skelett mitbringt. Okay?"*

*"Oh!"* macht der Zwerg, überrascht von der Großzügigkeit der Mumie. Alix einen triumphierenden Blick zuwerfend, steckt er die Kette ein und klemmt sich die Kiste mit den Knochen unter den Arm.

*"Bin gleich wieder da!"* ruft er und schlägt die Richtung ein, die ihm die Mumie wies. Als er schon fast die Mumienhöhle verlassen hat, erliegt er einem höchst kindischen Gelüst, dreht sich um und zeigt der Riesin eine lange Nase.

Der Dunkelelf verdreht die Augen. Telepatisch ermahnt er den Sukkubus, weiter im Schatten zu bleiben und die Gruppe im Auge zu behalten. Dann schlurft er dem Zwerg hinterher. *"Ich passe auf, daß nicht zu chaotisch wird, was er vorhat..."*, ruft er zu den anderen zurück, aber wie üblich hat er etwas völlig anderes im Sinn...

Die Mumie deckt derweil den kleinen Tisch mit neuen tiefen Tellern. *"So, jetzt kann ja nichts mehr passieren! Sollen wir jetzt etwas essen?"* Grinsend fügt sie hinzu *"Möglichst bevor der verückte Zwerg wieder zurückkommt."*

Tut holt sich einen Hocker und setzt sich an den Tisch während die Mumie Suppe ausschöpft.

... sich wieder von der Wand lösend, von der er aus das ganze Chaos beobachtet hat, geht der Streuner nun zum Tisch und riecht an der Suppe. *"Hm, riecht ja lecker!"* sagt er laut, und etwas leiser: *"Und das, wo ich schon seit Tagen keine richtige Nahrung mehr zu mir genommen habe!"*

Er setzt sich hin, und fängt an, heißhungrig von der Suppe zu löffeln.

Inzwischen ist Buad den von der Mumie entlanggewiesenen Weg tatendurstig entlanggestürmt, und das in einem Tempo, das es dem von dem Zwerg unerkannt folgenden Dunkelelf erschwert, den Anschluß zu halten. 'Erstaunlich!' denkt der Zwerg dabei, 'Der Tee überrascht sogar mich immer wieder! Wer hätte gedacht, dass

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

er in der Lage ist, etwas lebendig zu machen!

Dann stoppt er kurz in seinem Lauf, und überrascht fallen ihm eine Reihe verlockender Möglichkeiten ein: 'Wow! Sicher gibt es hier unten eine ganze Menge ziemlich toter Leute, die einen Haufen Geld dafür bezahlen würden, wieder lebendig zu werden! Ich könnte hier unten einen Berg Gold mit dem Verkauf nur weniger Tropfen verdienen!' Freidig erregt beschleunigt er wieder, noch ein ganzes Stück schneller als vorher. Doch dann bremst er erneut ab, als ihm Zweifel kommen: 'Herrje, wer hier unten hinkommt, hat für Gold sicher keine Verwendung mehr gehabt! Ich schätze mal, die Toten stehen hier unten sozusagen mit leeren Taschen da! Verdammter Mist!' Diese Überlegungen bremsen etwas seinen Tatendrang, doch trotzdem treibt ihn die Neugier und die erwartung eines wissenschaftlichen Experimentes weiter voran. Unter solchen Grübeleien merkt er gar nicht, dass er schon weit mehr als 500 Meter zurückgelegt hat. Er bremst seinen Lauf und steht in fast undurchdringlichem Dämmerlicht. 'Was hatte die Mumie gesagt? Sollte ich mich links oder rechts halten?' fragt er sich. 'Ach was soll's – mein Gefühl sagt mir, dass das hier der richtige Weg ist!' Mit diesen Gedanken wendet er sich nach links.

Der Dunkelelf hat derweil sichtlich Mühe, den Zwerg durch die enge Höhlung zu folgen. Als er ihn nach einigen Irrwegen endlich eingeholt hat, steht Buad mitten in einer riesigen Höhle. Er stößt den seltsam bleichen und reglosen Zwerg an und lamentiert: *"Hey, du bist hier falsch. Die vorvorletzte Abzweigung da hinten hättest du rechts..."* In dem Moment fällt sein Blick auf die Ursache für des Zwergs ungesunde Gesichtsfarbe und sein Unterkiefer klappt langsam herunter. Rein äußerlich unterscheiden sich die beiden seltsamen Gefährten nun nur noch in der Größe, während ihre Gehirne langsam zu verarbeiten versuchen, daß direkt vor ihnen der größte Drache sitzt, den sie jemals gesehen haben...und sie interessiert ansieht.

Vor Schreck gelähmt starrt Buad das gewaltige Ungetüm an. Klauen, so groß wie Bäume, und Zähne, lang wie ein Turm. Und er sieht hungrig aus.

*"GROAAR!"* kommt ein entsetzliches Knurren aus den Tiefen der Höhle herangeweht. Es ist dieses Knurren, dass uralte Instinkte in dem Zwerg die Oberhand gewinnen lässt. Er stolpert los, blind vor Furcht, irgendwohin – nur weg von diesen riesigen Zähnen und diesem irgendwie hungrigen Blick. In seiner Panik ist ihm gar nicht aufgefallen, dass das entsetzliche Knurren irgendwie nicht aus Richtung des Drachen gekommen zu sein scheint.

*"HALT!"* donnert eine grausame Stimme durch die Höhle. Und dann, fast erschreckt und beinahe selbst in Panik, wirkend, schreit der Drache *"HALT! NICHT DA ENTLANG!"* Der Zwerg jedoch ist viel zu beschäftigt mit weglaufen, und die Lautstärke der Stimme lässt ihn ohnehin orientierungslos durch die Höhle torkeln. Er reißt den Dunkelelfen um ohne innezuhalten und kommt erst zur Ruhe, als er – dem Ungetüm keinen Zentimeter weiter entfernt als zuvor – mit lautem Scheppern etwas metallisches umreißt. Irgendetwas stürzt unter enomer Lärmentwicklung zu Boden, und dem Geräusch nach zu urteilen geht einiges zu Bruch.

*"Verdammer Mist!"* flucht eine hohe Stimme, nun gar nicht mehr sehr laut. *"Ich hab' gewusst, dass dieser Ort ungeeignet dafür ist! So ein doofer Zwerg – alles runiniert!"*

Der Zusammenprall und die Konfrontation mit einem Metallteil, welches dem Zwerg den Helm tief in die Stirn gedrückt hat, hat diesen wieder zur Besinnung kommen lassen.

*"Wer... was... zum Teufel!"* flucht er tonlos.

*"Dunnerlitchen!"* entgegnet die Stimme, der nun alle Macht und Gewalt fehlt. *"Ich hätte wenigstens einen Zaun bauen sollen, um soetwas vorzubeugen! Oder – ach, wenn die Akustik nicht so gut gewesen wäre..."*

Verwirrt blickt sich der Zwerg in der Höhle um. Der riesige Drache sitzt nachwievor an seinem Platz und schaut mit dem gleichen neugierigen Blick herab, als wäre nichts geschehen.

*"Nicht so laut!"* zischt der Zwerg der Stimme zu. *"Er könnte uns hören! Wer bist du überhaupt?"*

*"Ich, äh..."* piepst die Stimme zurück. *"Ich bin Nidhögr..."*

Zu Füßen des Zwergs kriecht ein Miniaturdrache hervor, kaum größer als eine gewöhnliche Hand, der sich verlegen mit einem seiner ledrigen Flügel den winzigen Kopf kratzt.

*"Was!"* entfährt es Buad, *"Nidhögr ist ein gewaltiger Drache von entsetzlicher Macht! Seine Stimme lässt Berge einstürzen und sein Atem bringt das Meer zum Überschäumen! Das dort – dieses Ungetüm muss Nidhögr sein!"* er deutet auf den nachwievor seelenruhig dasitzenden Koloss von einem Drachen.

*"Oh."* piepst der Miniaturdrache zurück. *"Ja, irgendwie ist das AUCH Nidhögr. Gut, nicht? Eine ganz famose optische Projektion. Ich finde, sie ist ziemlich gut gelungen und wirkt sehr überzeugend."* Das Drächelchen wirkt sehr befriedigt und ein gewisser Stolz schwingt in seiner Stimme mit.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Weisst du, es ist ziemlich langweilig hier unten, und man hat eine Menge Zeit, mit diversen Dingen herumzuspielen." fährt der Miniaturdrache fort. "Schade nur, dass ich es noch nicht geschafft habe, bewegte Bilder zu projizieren. Es würde noch viel eindrucksvoller wirken, wenn er mit den Flügeln schlagen würde. Ich habe sogar schon eine Windmaschine für diesen Zweck gebaut, um den Flügelwind zu simulieren! Ach, wenn du nur nicht ausgerechnet in diese Richtung gelaufen wärest und damit meine ganze schöne Akustikanlage zerstört hättest!" Die letzten Worte klingen recht vorwurfsvoll.

Ungläubig schaut Buad erst zu dem winzigen Drachen zu seinen Füßen, dann zu dem Drachen von der Größe eines Berges vor sich. Tatsächlich fällt ihm erst jetzt ein leichtes Flimmern an dem Drachen auf, dass er wohl zuvor für ein Bewegung gehalten hatte – ansonsten wirkt der Drache aber sehr erstarrt.

"Aber, aber..." stammelt der Zwerg. "Es heißt, dass niemand, der Nidhögr gesehen hätte, jemals von hier zurückgekehrt sei! Weil..." Der Zwerg hält inne.

"Ja eben!" entgegnet der Miniaturdrache, der recht intelligent zu sein scheint. "Es kommen nicht besonders viele Leute hier unten hin. Um genau zu sein, seid ihr die ersten. Kein Wunder, dass niemand mein Aussehen beschreiben konnte!"

"Aber... Du trinkst das Blut der Toten und bist von entsetzlicher Macht! Und... ich meine, du bist winzig – wie weit könnte deine Macht schon reichen?"

"Nun, ich könnte dir kräftig in den Finger beißen. Solche Wunden sind zwar nicht gefährlich, solange sie sich nicht entzünden, aber sie können wirklich schmerzhaft sein! Und was das Trinken des Blutes der Toten betrifft – irgendjemand muss das ja tun, sonst würden überall Leichen herumliegen, die nicht vergehen!

Wahrscheinlich weißt du nicht, was eine Metapher ist, hm? Hab' ich mir gedacht. Ich bin sozusagen eine Art personifizierter Metapher. Ich fresse die Toten und ernähre mich von Yggdrasils Wurzel, und dafür entnimmt Yggdrasil ihre Kraft aus dem Boden, den ich dünge. Was ich den Toten nehme, schenke ich dem Baum. Eine Art Kreislauf, und die Größe spielt dabei keine Rolle. Und tatsächlich sind die Winzigsten oft die Mächtigsten. Aber von Bakterien hast du vermutlich auch noch nie was gehört – es ist ein Jammer, dass ihr Sterbliche so verdammt dumm seid!"

"Aber... die Legende..." wirft Buad ein und fühlt sich etwas veralbert.

"...ist nur eine Legende!" unterbricht ihn der winzige Drache, bei dem es sich offenbar tatsächlich um den furchterregenden Nidhögr handelt. "Yggdrasil ist bei weitem nicht so rein, wie immer behauptet wird, und mit der Ehrbarkeit der Götter ist es ebenfalls nicht allzuweit her. Sie lügen und betrügen, was das Zeug hält, und verstecken sich immer hinter ihrem angeblichen Schicksal. Pah!" schnaubt der Drache verächtlich. "Ich halte überhaupt nichts von dem ganzen Geschwätz. Ragnarök und so. Der Endkampf gut gegen böse! So ein Unsinn!"

Der Dungelelf, der sich inzwischen vom Schock erholt hat und herangetreten ist, nickt: "Dachte ich mir schon immer. Das verweichlichte Gute hätte ja eh keine Chance.

Aber sag mal, Niethocker, wie lange trinkst du denn so am Blut eines Toten? Wenn ich dich so ansehe, müßtest du mit dem Blut beispielsweise von diesem Zwerg hier doch bestimmt ein paar Jahre auskommen..."

"Ich trinke nur das Blut von Toten, und dieser Zwerg scheint mir ziemlich lebendig zu sein!" entgegnet der Drache beleidigt. "Es ist wiederum bezeichnend für die Ignoranz der Sterblichen, dass sie nur nach der Größe urteilen! Außerdem gibt es hier Massen von Würmern, Maden und noch viel kleineren Lebensformen, die du sowieso nicht kennst, und die mich unterstützen! Und im Übrigen heiße ich Nidhögr, herzlichen Dank!"

Alix hat sich in der Zwischenzeit neben dem Streuner bequem hingesetzt und genießt die Suppe. "Sie schmeckt wirklich vorzüglich" lobt sie den Koch.

Sie genießt die Ruhe, auch wenn die Spuren der Unordnung ringsumher noch von chaotischeren Verhältnissen zeugen. Auch die vielen Skelette an der Wand sind ihr nicht ganz geheuer. Ein wenig besorgt denkt sie an den Zwerg und seine Experimente. Aber die Riesin hat wenig Lust dem Zwerg und dem Dungelelf zu folgen, zumal die Chance, sie in dem Gewirr der Gänge zu finden eher gering ist.

In der Höhle verfällt der Drow derweil ins Grübeln und fixiert den Zwerg sinnend von der Seite: "Oh, das mit der Lebendigkeit ließe sich ändern..." Dann lächelt er den Minidrachen an: "Aber sogern ich auch dabei



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*zusehen würde, erzähl mir lieber etwas über diese winzigen, ach so gefährlich Lebewesen, Niethocker...die, wie sagtest du noch, Packerien? Sind diese magischen Ursprungs? Sind sie so gefährlich wie Teetropfen? Nun, wiegewisse Teetropfen..."*

Sowohl Zwerg als auch Minidrache hatten den Dunkelelfen bei seinen Worten gefährlich angefunkelt, ersterer wegen der versteckten Drohung, letzterer aufgrund der erneuten falschen Aussprache seines Namens. Jedoch zeigt sich der Drache weit weniger nachtragend als der Zwerg. Denn während dieser noch gefährlich weiterfunkelt, missversteht jener das Interesse des Elfen vollkommen falsch. Im Glauben, mit einem an den wissenschaftlichen Tatsachen interessierten Gleichgesinnten zu reden erwidert er eifrig:

*"Bakterien – wie backen – sind eigentlich nicht magischen Ursprungs, obwohl sie so vollkommene Fähigkeiten haben, dass man es glauben könnte. Sie können sich an fast alle Bedingungen – selbst an die feindlichsten – anpassen und sogar noch ihren Nutzen daraus ziehen! Dabei sind sie so winzig, dass man sie nicht mit dem bloßen Auge, ja nichtmal mit einem guten Vergrößerungsglas erkennen kann! Sie können ein Lebewesen von innen bei lebendigem Leibe auffressen, oder den Leichnam etwas Verstorbenen in erstklassige Erde verwandeln! Und manche sind sogar in der Lage, sich in die Felsen zu fressen! Und das tollste: die Edelmetalle, die sie dabei mit vertilgen, scheiden sie wieder aus! Gold, Silber, Platin, Kupfer... das ist alles Abfall für sie..."*

"Was!" mischt sich Buad ein, der bei den letzten Informationen das gefährliche Funkeln augenblicklich eingestellt hat. *"WO kann ich diese Bakterrinen herbekommen?!"*

*"Bakterien!"* verbessert der Drache geduldig, bevor er fortfährt: *"Oh, es \*wimmelt\* hier geradezu von ihnen! Sie sind praktisch überall. Gerade eben wirst du einige hunderttausend von ihnen eingeatmet haben, schätze ich..."*

Der Dunkelelf hustet beunruhigt und schnüffelt in die Luft:

*"Ich wußte gleich, hier riecht es komisch... Kann man diese Wesen irgendwie steuern?"*

Die zurückgebliebenen Abenteurer konnten inzwischen ohne weitere Störungen, wenn man mal von den ab und zu vorbeischauenden Stachelschweinen absieht, die Suppe essen. Diese schmeckt sogar den Maden von Tut vorzüglich.

*"Was meint Ihr? Denkt Ihr das das mit dem Skellet geklappt hat? Sollen wir nachschauen gehen?"* überlt die Mumie während sie die Teller zusammenräumt.

*"Könntest Du mir noch mal das Amulett zeigen?"* fragt die Elfe. *"Ich würde gerne mal wissen, ob es hier auch eine solch seltsame Wirkung auf mich hat wie im Gang, oder ob da andere Sachen zusammengekommen sind."*

*"Aber gerne doch,"* erwidert die Mumie freundlich. *"Diesen Effekt kann ich mir nämlich auch nicht erklären, und es wäre doch schade, so etwas nicht genauer zu untersuchen."* Sie holt das Amulett aus der Truhe und nähert sich damit der Elfe. Plötzlich sieht es so aus, als würde sich die Elfe gegen einen Sturm lehnen müssen, und auch die Mumie geht immer langsamer.

*"Seltsam, eigentlich dürfte das nicht passieren. Aber da ich kann richtig die Energie spüren, die sich um das Amulett aufbaut."*

Nun versucht auch die Elfe, sich der Mumie zu nähern. Als sie fast dort ist, verschwindet sie plötzlich für die Blicke der anderen, und die Mumie fällt nach vorne auf den Boden, da der Widerstand mit einem Mal verschwunden ist. Nachdenklich legt sie das Amulett auf den Boden und setzt sich davor. *"Was kann nur diese Reaktion ausgelöst haben."*

Unterdessen findet sich die Elfe wieder in der ruhigen anderen Dimension wieder, die sie auch beim letzten Mal betreten hat. Obwohl es diesmal nicht ganz so ruhig ist, aus dem Gang, in dem der Zwerg verschwunden ist, kommen seltsame Geräusche hervor. Neugierig betritt sie den Gang, immer den Geräuschen folgend, und findet schließlich die Höhle, in der sie auch den Zwerg mitsamt Dunkelelfen stehen sieht. Außerdem sieht sie drei Drachen: einen winzigen, der sich scheinbar mit dem Zwerg unterhält, einen riesigen, der bewegungslos in der Höhle liegt, und einen zweiten riesigen Drachen, der fast den gleichen Platz einnimmt wie der bewegungslose, nur scheinbar auch in dieser anderen Dimension. Und der ist alles andere als bewegungslos, vielmehr wälzt er sich auf dem Boden herum und gibt diese seltsamen Geräusche von sich.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Nach einiger Zeit wird der Elfe klar: Der Drache krümmt sich vor Lachen.

Nun schaut sie genauer hin und entdeckt, daß der winzige Drache scheinbar von dem großen gesteuert wird. Und langsam kann sie auch Worte in dem Gelächter ausmachen. Es klingt wie *"Das wird immer besser. Wie gut, daß ich diese Projektion geschaffen habe. Wie leicht diese Einfaltspinsel doch zu übertölpeln sind. So köstlich habe ich mich schon seit Jahrtausenden nicht mehr amüsiert!"*

Vorsichtig, um nicht entdeckt zu werden, schleicht sie sich nun wieder fort zu dem Amulett, um wieder zu den anderen zurückkehren zu können. Zum Glück schafft sie es, wohl auch, weil der Drache durch seine Lachanfalle nicht sehr aufmerksam ist. Nur der Weg zurück über das Amulett ist diesmal noch anstrengender als das letzte Mal. Völlig erschöpft wird sie von dem Kraftfeld um das Amulett in den Raum geschleudert und bleibt erst einmal liegen.

Während der Mini-Nidhögr den Dunkelelfen verwundert fragt, wozu bei allen Elementen man Bakterien denn steuern sollte und der winzigen Echse erste Zweifel an den rechtschaffenden Absichten des Elfen kommen, wälzt sich in einer entfernten Dimension, die nur durch einen hauchdünnen Faden mit dieser Welt verbunden ist, ein gewaltiger, entsetzlicher Drache lachend auf dem Boden, wobei große Stücke aus einer mächtigen, feucht glänzenden Wurzel herausgerissen werden.

Noch eine Dimension weiter rudert ein Drache hektisch mit seinen Vorder- äh – Gliedmaßen in der Luft herum und bemüht sich, nicht die Kontrolle über den lachenden Drachen zu verlieren, den er gerade steuert. Eine weitere Zwiebelschicht –tschuldigung, Dimension natürlich – tiefer bekommt ein Ungeheuer, das noch gigantischer ist als das letzte, soeben einen Wutanfall, weil sich ein lachender Drachen kaum noch kontrollieren lässt, und schlägt seinen gewaltigen, dornenbewehrten Schwanz gegen einen ebenfalls riesigen Baumstamm, der neben dem Drachen in eine dicke, feuchte Wurzel übergeht, in deren Seite eine monströse Wunde klafft. So wuchtig ist der Schlag, dass der gesamte Baum erzittert...

Viele Dimensionen später (und doch ganz am Anfang) reißt eine unerklärliche Erschütterung einen Zwerg und einen Dunkelelfen von den Beinen. Uraltes Holz knirscht, und Erdklumpen fallen von der Höhlendecke herab. Ein winziger Minidrachen hält erschrocken in seiner Erklärung inne.

*"Verflixt!"* meint er mit dem typischen Klang jemandes, der weiß, dass er eine ihm anvertraute Pflicht versäumt hat. *"Jetzt habe ich über all das Gerede die anderen Drachen vergessen zu kontrollieren..."*

Auch in der Höhle der Mumie fallen Gesteinsbrocken von der Decke herab als die ganze Erde zu beben scheint. Einige der sauber aufgebauten Skelette gehen dabei zu bruch. Die Abenteurer werden umgeworfen. Nachdem die Mumie erschrocken aufgestanden ist meint sie alarmiert *"Da muss was ganz gehörig schiefgegangen sein. Schnell lasst uns nach dem Zwerg sehen."*

Schnell läuft die Mumie zu dem Regal mit den Büchern und blättert zügig durch das Buch "Portale und Teleporter" durch. Mit alten Worten die keiner hier im Raum versteht spricht sie eine Formel nach woraufhin in dem Kreis ein wabernder weisser Nebel erscheint.

*"Schnell hier hindurch, das bringt uns direkt zu der Kette die der Zwerg bei sich hat. Dieses Portal bleibt nicht lange bestehen."* Mit diesen Worten tritt die Mumie in den weissen Nebel und verschwindet...

(in der Drachenhöhle)

...und landet in den Armen des verdutzten Zwerges.

(in der Mumienhöhle)

Tut der etwas unschlüssig ist worauf er sich da einlassen soll wirft ersteinmal einen Blick in das noch aufgeschlagene Buch. Leider kann er die dort niedergeschriebenen Zeichen nicht entziffern.

*"Aiiiiii!"* schreit der Zwerg und schleudert das bewegliche, sich nach altem, total vergilbtem Paier anfühlende große "Bündel", das da urplötzlich in seinen Armen aufgetaucht war, von sich irgendwo in die Drachenhöhle hinein.

Dann brüllt er ein *"Uuuuh!"* hinterher, rappelt sich auf und setzt noch ein zorniges *"Argh!"* hintendran.

Die Elfe versucht, sich wieder aufzurappeln, um der Mumie zu folgen. Leider klappt das aber nicht so ganz, und sie stolpert dabei, fällt gegen Tut, der daraufhin in den weißen Nebel gestoßen wird.

Dann fällt der Nebel in sich zusammen.

Die Elfe schaut verwirrt in die Gegend, schüttelt sich dann einmal, und sagt *"Schnell in den Gang, ich denke*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*ich weiß wo die sind, und das ist nicht so sehr weit weg.*" Damit betritt sie den Gang, um sich zu Fuß auf den Weg zu der Drachenhöhle zu machen.

*"Uff!"* macht Buad, als erneut ein Bündel, das sich ganz genauso anfühlt wie das vorige, in seinen Armen auftaucht, und wird von dem unerwarteten Gewicht unsanft und unfreiwillig auf sein Hinterteil niedergedrückt.

*"Ha!"* hallt seine zornige Stimme durch die Höhle, und wie schon bei dem anderen zappelnden Bündel zuvor befördert er auch dieses mit einem kräftigen Stoß in die Dunkelheit der Dachenhöhle, ohne zuvor nachzuschauen, was ihm da in die Arme gefallen war.

Ganz benommen rappelt sich Tut, der jetzt halb auf der anderen Mumie liegt auf. *"Was, wer, wo bin ich?" – "Was ist passiert?"*

Als die Mumie den großen Drachen sieht meint sie *"Oh weh! Das war aber bestimmt kein Drachenskellte. Mit Zwergen hat man aber auch nur Ärger."* Dann ist sie ruhig und versucht möglichst unauffällig zur nächsten Wand zu krabbeln.

Als Tut den Drachen sieht verstummt auch er und verharrt regungslos wo er ist ersteinmal abwartend was passiert. Natürlich kein Auge von dem Drachen nehmend.

Der Dunkelelf löst sich langsam von der Wand, an der er sich festgehalten hatte und steigt vorsichtig über die Mumie hinweg. Innächsten Moment hat er in einer blitzschnellen Bewegung mit beiden Händen den kleinen Nidhögr ergriffen und hält ihn sich auf Armeslänge vor die Nase: *"Welche anderen Drachen? Was genau läuft hier? Erst diese Bactiere und jetzt Drachen? Wo kam dieses Erdbeben her, es fühlte sich so unwirklich an wie das sonst nur bei Dimensionsschwankungen der Fall ist. Und WAS genau bist du?"*

Entgeistert blickt Tut den Dunkelelfen an und quetscht leise zwischen zusammengebissenen Zähnen hervor *"Was tust Du da? Wenn das seine Mutter mitbekommt."* Damit deutet er auf den großen Drachen. *"Du bringst uns alle noch um."*

Währenddessen versucht die Mumie leise den Ausgang der Höhle zu erreichen.

Alix springt auf und betritt schnell das schon langsam blasser werdende Portal. Es scheint scheint nicht mehr ganz richtig zu funktionieren und die Riesin landet vor dem Eingang zu Höhle. Da sie im Inneren nur den großen Drachen sehen kann bleibt sie zunächst erst mal in der Nähe des Eingangs stehen, um sich einen Überblick über die Lage zu verschaffen.

*"He! Lass mich los, sonst beiß ich dich in den Finger! Das gibt eine häßliche Blutvergiftung!"* schnaubt entrüstet der Minidrache und versucht, sich aus der dunkelelfischen Umklammerung zu lösen, was ihm aber nicht gelingt.

Anders als die Legende behauptet, handelt es sich bei Nidhögr aber weniger um ein mordendes Ungeuer, sondern um eine weise, uralte Entität, die Gewalt verabscheut. Daher setzt der Minidrache auch seine Drohung nicht um.

*"Mich gibt es in verschiedenen, nun Ebenen."* erklärt er stattdessen. *"Jeder andere Drache ist gewissermaßen nur ein... Avatar, oder ein Abbild meiner selbst. Ihr Äußeres muss mit mir keine Ähnlichkeit aufweisen, ihr Inneres jedoch wird von \*mir\* im Wesentlichen ausgefüllt."*

Der Augen des winzigen Drachens funkeln. *"Du glaubst vermutlich, nur einen winzigen Lurch in der Hand zu halten. Aber meine körperliche Größe ist nur ein unwesentlicher Aspekt meines Daseins. In Wirklichkeit hältst du etwas in der Hand, was die Größe einer ganzen Welt beansprucht... Aber lass' dich davon nicht abschrecken."* schließt er und beginnt, es sich in der Hand des Elfen gemütlich zu machen.

*"Was nun das große Beben betrifft – Yggdrasil selbst ist erzittert. Durch meine Unachtsamkeit."* Nidhögr seufzt vernehmlich. *"Wenn der Weltenbaum erzittert, ist das ein Zeichen. Ich schätze, in diesem Augenblick wird sich Lokis Tochter Jörmungand in den Tiefen des Meeres wälzen und das Land überfluten, und durch die Flut wird das Schwarze Schiff Naglfar auslaufen können. Der Fimbulvetr wird über die Länder hereinbrechen, und Muspels Söhne werden zum Krieg rüsten... Verflixt! Ich fürchte, wir sind zu früh dran! Könntet ihr bitte mal eben bei Hel vorbeischaun und sie fragen, ob Balder schon bei ihr eingetroffen ist? Das würde mich sehr beruhigen, denn wenn er noch lebendig sein sollte, kommt das ganze Schicksal*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*durcheinander..."*

*"Nun, bis zu einem solchen Weltuntergang ist noch ein Weilchen hin, würde ich sagen..."* sinniert der Dunkelelf, welcher von Ragnarök natürlich noch nie gehört hat. Dann lockert er den Griff und läßt es sich Nidhögr auf der Handfläche gemütlich machen. *"Wir gehen also zu Hel..."*, ergänzt er dann gedehnt und fixiert den kleinen Drachen konzentriert. *"Warum kommst du nicht mit, du könntest uns den Weg zeigen...Ich meine, wir haben einen alchimistischen Zwerg dabei, so viel schlimmer kann ein Drache auch nicht sein! Außerdem, was haben wir davon, dir dabei zu helfen, deinen Fehler wieder zu korrigieren? Ein Stück Rinde von Üktra..., Iegdrast.. nun, dem Baum da müßte schon für uns drin sein."*

In dem Augenblick kommt die Elfe aus dem Gang in die Höhle gestürmt und ruft: *"Paßt mit dem Minidrachen auf, er ist nicht das, was er zu sein scheint!"*

Nach einem Blick auf die allgemeine Lage setzt sie hinzu: *"Aber das habt ihr scheinbar auch schon gemerkt."*

*"Ein Stück von Yggdrasil wollt ihr haben... soso..."* meint Nidhögr gedehnt.

*"Wenn ihr es wagt, euch an dem Baum zu vergreifen, soll euch gleich der Schlag treffen!"* fährt er fort.

*"Wir hatten gehofft, hier ein Stück Rinde des Baumes zu finden."* mischt sich Buad ein. *"Ich meine, du hockst seit Urzeiten hier unten und gräbst deine Zähne in Yggdrasils Wurzeln. Da wird doch wohl irgendein Stückchen Rinde abgefallen sein, das wir mitnehmen könnten..."*

Mißtrauisch blickt der Drache den Zwerg an. *"Was wollt ihr denn damit? Seid ihr so eine Art Souvenirjäger oder wie?"*

*"Nun unser werter Alchimistenfreund Buad möchte gern ein Wunderelixier brauen und benötigt dafür die Rinde. Da ich aber inzwischen Zeuge einiger seiner Experimente geworden bin, frage ich mich, ob man ihm wirklich etwas Rinde geben sollte..."* bemerkt Alix, die inzwischen etwas näher gekommen ist.

Die Mumie hat schon fast den Ausgang der Höhle erreicht als ihr etwas anderes einfällt. Plötzlich ist sie verschwunden.

Tut begutachtet inzwischen den großen Drachen und geht dann mit einem etwas säuerlichen Gesicht zu dem Dunkelelf mit dem kleinen Drachen hinüber um auch diesen in Augenschein zu nehmen.

*"Ein Wunderelixier also... aha..."* kommentiert der Minidrache Alix' Erläuterungen und rekelte sich auf der Hand des Dunkelelfen. Neugierig bäugt er den Zwerg.

*"Experimente könnten etwas Abwechslung in mein ansonsten recht langweiliges Leben bringen."* meint er dann und findet sichtlich Gefallen an der Vorstellung. *"Was für Wunder soll das Elixier denn vollbringen, wenn's mal fertig ist?"*

Die Fee, immer noch auf Tuts Kopf, schlägt müde ihre Augen auf und steht vorsichtig auf. Sie hat aber sichtlich Mühe, das Gleichgewicht zu halten. Der (Rest)Alkohol macht ihr anscheinend noch zu schaffen. Da erblickt sie etwas Grünes, fliegt in einem Zickzackkurs hin, fasst den Drachen an den Händen und tanzt.

Der Dunkelelf blickt mit großen, runden Augen verdattert auf seine Handfläche, wo die Fee mit dem Drachen, welcher nach anfänglicher Verwirrung vergnügt mittanzt, ausgelassen herumtollt.

*"Was in den neun Niederhöhlen..."*, entfährt es ihm. Völlig bar jeder Situationskontrolle und mit einem herabgefallenen Unterkiefer, in dessen Öffnung nun Fee und Minidrache ohne Platzprobleme hätten weitermachen können, stammelt der Drow: *"...nun, äh, ein Elixier..., ein Schönheitselixier, also...ich meine, der Alchimist wollte...äh ...ich glaub das einfach nicht!"*

Buad ist nicht minder verwundert als der Dunkelelf und starrt mit großen, ungläubig blickenden Augen auf die Handfläche des Elfen, die zum Tanzparkett geworden ist, auf dem der drache und die Fee soeben einen niedlichen Ringelrein tanzen.

*"Eine... Regenerationslotion..."* stammelt er, *"...eine Creme, die das Altern der Haut... äh... verhindert... und Falten... äh... Was zum Teufel machst du da?!"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Nidhögr, die kleine Fee in den Pranken, lässt sich von den erstaunten Blicken nicht weiter irritieren. Seinen winzigen Schwanz geschickt einsetzend, führt er mittlerweile die unmöglichsten Tanzfiguren aus und wirbelt die kleine Fee um ihre eigene Achse, um sich herum, beugt sie weit nach hinten, um sie dann in einer raffinierten und ausgeklügelten Bewegung erneut in seine Arme zu reißen.

*"Tolle Idee, so eine Lotion!"* ruft er dem Zwerg zu und zwinkert. *"Bei Hel, ich hab' mich seit Ewigkeiten nicht mehr so prächtig amüsiert!"*

Und dann, und dann beginnt das gefürchtetste Ungeheuer der Unterwelt, der gräßliche Neiddrache, auch noch zu singen!

Plötzlich gesellt sich noch eine weitere Stimme zu dem Gesang. Die Elfe, ganz fasziniert von dem Geschehen, unterstützt den Drachen bei seiner Darbietung.

Auch Alix beobachtet bewundernd die mit dem Drachen tanzende Fee. *"Wunderschön und eine erstaunliche Stimme für einen Drachen"* denkt sie.

Der Drow, dem die ausgelassene Freude eine fast körperliche Qual bereitet, kann ein Zittern der Hände nun nicht mehr unterdrücken. Er ist etwas lila angelaufen und ein leises Stöhnen entweicht seinen epileptisch zuckenden Mundwinkeln. Allerdings wagt er nicht, den Minidrachen fallenzulassen, noch zu gut ist ihm das letzte Dimensionsbeben in Erinnerung. Den Drachen stört das Zittern auch nicht weiter...

*"Aufhören..."* krächzt der Dunkelelf, *"Das ist ja ekeleregend..."*

Die Riesin lacht, hält ihre Hände neben die des Dunkelelfen und sagt: *"Tanzt hier weiter, mir gefällt es gut."* Beide tanzen auch herüber auf die neue Tanzfläche. Alix setzt sich vorsichtig auf den Boden an eine Wand gelehnt und legt die Hände zum abstützen auf die Knie. Leise summt sie die Melodie und wiegt sich im Takt.

*"Argh!"* macht der Zwerg und verdreht die Augen. *"Ich wollte einfach nur ein Stück von Yggdrasils Rinde!"* *"...lalala..."* singt Nidhögr mit glänzenden Augen und wirbelt die Fee gekonnt im 3/4-Takt herum. Dann zwinkert er dem Zwerg kurz zu: *"Du wirst hier keine Rinde finden! Es wird alles bis auf den kleinsten Krümel verdaut!"*

*"Dann iß doch einfach ein paar mehr Tote und laß was von der Rinde für uns übrig, Niethocker!"*, schlägt der Dunkelelf vor, der langsam zum Höhlenausgang zurückweicht, um von dem magischen Feenzauber möglichst weit entfernt zu sein.

Von den vielen Umdrehungen ist der Fee mittlerweile ganz schwindlig geworden und sie fühlt sich gar nicht gut. Sie gleitet langsam aus den Händen des Drachen, steigt in Zeitlupe von der Hand der Riesin herab, und geht torkelnd in eine dunkle Ecke. Dort lässt sie sich nieder, um das Dröhnen in ihrem Kopf zu besänftigen.

Ein breites Grinsen huscht über das Gesicht des Warlocks. *"Sehr ihr"*, meint er hämisch, *"sowas geht nie gut!"* Dann fixiert er seine Augen wieder auf den Minidrachen. *"Du schuldest mir noch eine Antwort!"*

Tut folgt der Fee und setzt sich neben sie.

*"Schade..."* murmelt der Drache und blickt enttäuscht der Fee hinterher. Dann wendet er sich dem Dunkelelfen zu: *"Nidhögr. Ich heiße Nidhögr!"* sagt er als erstes mit vorwurfsvollem Ton. Dann fährt er fort: *"Das kann ich nicht. Ich meine, ich kann euch kein Stück Rinde übriglassen."* erklärt er. *"Es ist mein Schicksal, dass ich jedes Stück von Yggdrasil bis auf den letzten Krümel auffresse. Und wie sollte ich mich gegen mein Schicksal auflehnen? Dazu sind nicht einmal die Götter in der Lage..."*

*"Papperlapapp, Schicksal!"* mischt sich Buad ungeduldig ein. *"Ein Jeder trägt sein eigenes Kettenhemd heißt es bei uns. Was soll so schwer daran sein, ein Stück Rinde einfach fallen zu lassen, so dass wir es uns schnappen können?"*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Ich weiß nicht ob es gut ist das Schicksal herauszufordern" gibt Alix zu bedenken. "Vielleicht sollten wir unsere Suche hier beenden. Es ist nicht wirklich wichtig, so ein Wunderelixier zu produzieren. Zumal die Nebenwirkung des Elixiers mehr als fraglich sind. Wir hatten eine schöne sehr interessante Reise und kommen mit neuen Erfahrungen nach Hause, zumindest falls wir hier einen Ausgang finden. Lassen wir dem Drachen seine Rinde und begnügen uns mit den gesammelten Erfahrungen."*

Aus der Ecke meint Tut *"Und wo kommt die Rinde den her? Fällt die hier im Raum einfach runter?"*  
*"Was wäre wenn der Zwerg seine hochgi... äh... sein Elixier einfach hier in einem offenen Gefäß aufstellt. Wenn nun rein zufällig ein Stück Rinde hineinfällt und sich natürlich völlig unerwarteterweise sofort auflöst, dann könnt Ihr werter Drache dieses Stück Rinde nicht mehr essen. Das war dann halt Schicksal..."*  
Etwas leiser mehr an sich selbst gerichtet *"...und diesem Schicksal könnte man etwas nachhelfen. z.B. mit einem geeigneten Trichter oder so."*

*"Rinde ist wohl etwas falsch ausgedrückt..."* meint Nidhögr. *"Ich knabbere an der Wurzel, tagein, tagaus, und da fällt nirgends was herunter... Tut mir leid."* fügt er bedauernd hinzu. Deutlich merkt man ihm an, dass er zu gerne geholfen hätte.  
*"Obwohl..."* sagt er nach einer kleinen Weile und klingt wieder etwas optimistischer. *"Muss es denn unbedingt ein Stück Rinde oder Wurzel sein? Weil... Aus der Wunde, die ich der Wurzel reiße, sickert beständig frischer Saft. Und \*den\* könnte man ja vielleicht sammeln..."*

Alix stöhnt leise. Sie hatte gehofft, keine weiteren Experimente des Zwerges miterleben zu müssen und befürchtet nun, dass er zu gern den Vorschlag des Drachens aufgreift.

*"Was, Saft?!"* ruft Buad begeistert. *"Das wäre viel besser als ein Stück Rinde, aus welchem ich ja ohnehin noch eine Essenz destillieren müßte!"*

*"Klingt ausgezeichnet, Niethocker!"* lächelt nun auch der Dunkelfelf, *"Könnte man davon nicht auch mal kosten? Ein winziger Schluck Saft von Lebensbaum müßte doch enorm vitalisierende Effekte haben..."*

*"Nun, äh, ja..."* räumt der Drache ein und ärgert sich über seinen erneut – und ganz offensichtlich absichtlich – falsch ausgesprochenen Namen.

*"Eher reinigend und regenerierend. Wobei das Resultat durchaus vitalisierend sein kann."*

*"Oh das klingt gut! Ich denke wir sollten alle mal kosten, wenn das möglich ist und zwar bevor unser lieber Anführer irgend etwas darunter rührt!"* Alix schaut den Drachen auf ihrer Handfläche lächelnd an.

Die Fee, ihr gehts wieder besser, beobachtet den Drachen aus den Augenwinkeln. Als er ihr den Rücken zudreht, läuft sie blitzschnell und lautlos zu ihm und springt ihm auf den Kopf. Sitzend wie eine Katze auf den Kopf, streckt sie ihren eigenen Kopf runter und schaut den Drachen neugierig an.

*"Das ist ein Bild! Eine Fee, die auf einem Drachen reitet! Hat mal jemand einen Stift und Papier. Dann könnte man das zeichnen!"* fasziniert beobachtet die Riesin den Drachen mit der Fee.

Während das entsetzlichste Untier der Unterwelt gutmütig und geduldig die Fee auf seinem Kopf duldet, ja sogar seinen Spass daran zu haben scheint, schleicht Buad durch das Halbdunkel der Höhle. Schliesslich gelangt er an einen riesigen, dunkeln und sehr erdig riechenden Wurzelstrang. Er läuft ihn einige Schritte entlang, bis die dunkle Rindenhaut von einer hellen, großen Wunde unterbrochen wird. es handelt sich um eine lange, tief in das Wurzelholz durch winzige Zähne und Krallen hineingearbeitete Mulde. Der Zwerg kneift die Augen zusammen und schaut genau hin, und tatsächlich kann er erkennen, wie die Mulde zuwächst. Der Baum heilt sich selbst, langsam zwar, und man muß schon genau hinschauen, um es zu sehen, doch stetig. Aus dem hellen, ungeschützten Wurzelholz rinnt ein dicker, klebriger Saft, der einen scharfen, aber belebenden Geruch verströmt. Neben der Wunde, am Boden und auf der Wurzel selbst hat er in Jahrtausenden eine dicke, harzige Kruste gebildet, die an älteren Stellen steinhart ist.  
Ehrfürchtig und zögernd streckt Buad die Hand nach dem hervorquellenden Saft aus, noch bevor er aus

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

seinem Gepäck eine leere Flasche hervorgehen stellt hat.

Du Fee stupst die Nase des Drachens, ruft laut *"Du bist dran!"* und springt kichernd davon.

Alix bemerkt stirnrunzelnd, dass der Zwerg verschwunden ist und sieht sich um. *"Ich befürchte wir müssen zunächst erst mal unseren Anführer suchen"* stellt sie fest. *"Sonst kaut er womöglich selber an der Wurzel herum"*

Sie setzt den Drachen vorsichtig auf dem Boden ab und steht auf, um in der Höhle herumzugehen.

Da die Höhle zwar groß, aber doch sehr übersichtlich ist, findet sie den Alchimisten und beobachtet sein Tun. *"Warum füllt ihr etwas ab ohne es vorher zu kosten?"* fragt sie ihn. Sie nimmt aus ihrem Rucksack einen Löffel, läßt einige Tropfen der Flüssigkeit darauftropfen und kostet.

Die Wirkung ist überwältigend. Dir Riesin fühlt sich frisch und kraftvoll, wie nie zuvor auf ihrer Reise.

Dankbar für die Wohltat berührt sie eine Wurzel mit ihrer Hand und verneigt sich in Gedanken ehrfurchtsvoll vor dem Baum, wissend, dass der Baum ihre Dankbarkeit spüren kann.

Durch die Höhle geht eine wilde Verfolgungsjagd. Nidhögg lässt sich von der Fee kein zweites Mal auffordern, sondern saust ihr eifrig hinterher, und da beide fliegen können, surren und schwirren sie lachend und lärmend durch das Halbdunkel.

Buad hat inzwischen die Flasche mit dem sirupartigen Wurzelsaft gefüllt und macht sich nun daran, aus der steinharten, uralten Kruste einige Stücke herauszubereiten.

Natürlich läßt auch der Dunkelelf sich nicht nehmen, von dem Saft zu probieren. Allerdings fühlt er sich seltsam, fast unwohl. Er spürt, daß sich in seinem durch schwarze Magie veränderten Körper etwas Bahn bricht und etwas anderes hinwegschwemmt. Seine dunkle Haut sieht ein paar Sekunden sehr viel blasser aus und die roten Augen schimmern fast bläulich. Er krächzt etwas, verzieht den Mund, als hätte er auf eine Zitrone gebissen, und kneift die Augen zusammen. Dann aber ist es nur noch eine prickelnde Wärme. Er rülpst und murmelt dann dann heiser: *"Interessant, noch wirksamer als Tee..."*

Mit einem gewissen Grausen beobachtet Alix den Zwerg bei seinem tun. Leider ist der Drache abgelenkt und kann nicht einschreiten.

Sie nimmt aus ihrem Rucksack ein Flasche und füllt sie ebenfalls mit dem Saft des Baumes. Der Heimweg kann lang werden und wer weiß wozu man ihn verwenden kann. Als die Flasche gefüllt und im Rucksack verstaut ist, legt sie wieder dankend beide Hände um eine Wurzel und tritt in stumme Kommunikation mit dem Baum.

Der Drow tritt daraufhin auch... Nicht so metaphysisch wie Alix, sondern eher physisch. Buad nämlich. In den Hintern. *"Hey, der Drache hatte dir doch GENAU DAS gerade verboten, wenn ich mich nicht irre? Willst du dich jetzt auch noch mit den Göttern anlegen?"*

*"Quatsch!"* zischt Buad feindselig, reibt sich sein Hinterteil (nicht ohne einen gedanklichen Merktzettel für den ungeheuerlichen dunkelelfischen Tritt zu markieren) und müht sich an der Kruste ab, die hart wie Fels ist. *"Ich mache mich ja nicht an der \*Rinde\* des Baumes zu schaffen, sondern lediglich an seinen Ausscheidungen!"*

Verbissen kratzt er an der Kruste herum, scheint aber nicht ganz so sicher dabei zu sein.

*"Sozusagen..."* erklärt er langsam, *"Ja... genau... sozusagen reinige ich die Wunde des Baumes vom Eiter! Jawohl! Ich helfe dem Baum!"* Er klingt jetzt wieder sicherer und macht sich mit neuer Kraft an der Kruste zu schaffen.

Plötzlich knirscht es und ein riesiger Teil der Kruste löst sich von der Wurzel und stürzt geräuschvoll zu Boden, wo er klirrend in tausende Splitter zerbricht. Wie ein Meer von winzigen Sternen beginnen die Splitter zu funkeln und zu glitzern. Dem Zwerg entfährt ein überraschter Aufschrei angesichts der Pracht, die das Scherbenmeer bietet. Verwundert nimmt er einen der Splitter auf. Zu seiner Überraschung ist er kugelförmig, erstaunlich schwer und eiskalt, und aus seinem Inneren dringt ein geheimnisvolles Leuchten, wo ein glitzernder Nebel um einen hellen Mittelpunkt spiralförmig rotiert...

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Tut tritt ebenfalls neugierig zu der Wurzel und versucht nicht auf die tausende funkelnde Splitter zu treten. An der Wurzel angekommen streicht er mit dem Finger über die Wunde und steckt ihn in den Mund.

*"Mhhh... schmeckt gar nicht mal so schlecht."* Doch plötzlich scheint er von innen heraus zu brennen.

Zuckend und röchelnd windet die Mumie sich in schmerzen die nicht nachzulassen scheinen. Dabei rutscht er auf den Splittern aus und schlägt der länge nach auf den Boden.

Dort kugelt sich Tut so weit es geht zusammen und umklammert mit den Armen seine Beine die er fest an sich zieht. So liegt er noch eine Weile zitternd da bis das Feuer das seinen Körper erfasst hat langsam zu erlöschen scheint.

Völlig erschöpft aber erleichtert das der Schmerz nachlässt bleibt er so liegen ohne sich zu regen.

Alix, die den Baum weiterhin berührt, spürt seinen Schmerz als Buad ein Stück Harz aus der sich gerade verschliessende Wunde gerissen hat. Sie zuckt erschrocken zusammen und wendet sich entsetzt um. Besorgt schaut sie auf die funkelden Splitter am Boden und zu dem Drachen.

Dabei beobachtet sie Tut, schüttelt den Kopf und beugt sich besorgt über die Mumie. *"Ich glaube nicht, das es eine gute Idee von Dir war, als Toter vom Baum des Lebens zu kosten. Kann ich irgendwie helfen?"*

*"Ja",* meint der Drow geistesabwesend, während er sich über die Splitter beugt: *"Fass nichts an."*

Behutsam faßt er einen der Splitter an und hebt ihn auf. Verblüfft hält er ihn sich vor die Nase. *"Das sieht aus... wie... wie... Universen!",* keucht er dann. *"Das in etwa sehe ich nachts in meinem Fernrohr, wenn ich die Sterne betrachte... Sternensysteme, von denen führende Astrologen glauben, sie wären Welten wie die unsrige ...nun, in welcher auch immer wir uns gerade befinden ...und hier haben wir so viele Teile davon... Scherben... BUAD HAT DEN HIMMEL KAPPUTTGEMACHT!"*

Tut schaut lächelnd zu Alix hoch. *"Oh – es ist nicht so schlimm. Meinen Maden scheint es bestens zu gehen. Die sind richtig aus dem Häuschen und wollen noch mehr davon."* Bei diesem Gedanken verzieht er das Gesicht. *"Aber dann müssen sie schon selbst hinkrabbeln, ich rühre den Baum nicht mehr an."*

Vorsichtig streckt er sich und steht langsam auf. Ein wenig schwanken tut er aber noch.

Etwas besorgt blickt Alix auf die Mumie, aber da diese den Schock, wie es scheint überwunden hat, wendet sie sich wieder den anderen zu.

*"Quatsch!"* kommentiert Buad die Meinung des Dunkelelfen und betrachtet weiterhin neugierig die kleine, schwere Kugel in seiner Hand.

*"Seid wann sind denn Universen ans Himmelszelt geheftet! Die würden ja alle runterfallen! Elfen können manchmal schon wirklich komische Dinge sagen..."*

Versuchsweise schüttelt er die Kugel ein wenig, allerdings sehr behutsam aus Angst, etwas könnte kaputt gehen.

Er bemerkt nicht den interessierten Blick des Minidrachens. *"Das Schicksal nimmt seinen Lauf!"* flüstert dieser, für die anderen nicht hörbar *"...und die Welt, wie wir sie kennen, wird untergehen im Blut der Götter und Riesen, und eine neue Ordnung wird anbrechen. Es ist entschieden..."*

Nachdem die Fee merkt, dass der Drache sie nicht mehr verfolgt, bleibt sie abrupt stehen und schaut zu den anderen rüber.

Sie sieht in buads Hand den Splitter leuchten, schleicht sich näher dran und stipitzt dem Zwerg den Splitter.

Lachend fliegt sie an die Decke und landet weich auf einen Vorsprung. Beschnuppernd untersucht die Fee den Gegenstand und beißt dann rein. Ein *"Iih!"* erklingt vom Vorsprung und die Reste des Splitters spuckt die Fee im hohen Bogen aus. *"Das schmeckt ja eklig"* meckert sie.

Sie lässt sich vor dem Drachen fallen. *"Wie kannst du bloß sowas essen?"*

Der Dunkelelf kratzt sich besorgt am Kopf: *"Das klingt alles nicht gut, Niethocker..."* Elfen haben bekanntlich ausgezeichnete Ohren (sonst wären sie nicht so groß), so gut, daß sie meist genau das mitkriegen, was sie



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

nicht hören sollen und andere für unhörbar halten. Ein Blick zur Elfe bestätigt, daß es nicht nur Einbildung war, da auch sie zusammengesuckt und kreidebleich geworden ist.

Der Warlock räuspert sich: *"Buad, das ist eine ernste Sache, und wenn du die Welt kaputtgemacht hast, sollten wir das schnellstens korrigieren. Schließlich möchte ich noch eine Weile leben. Ich schlage vor, wir nehmen die Splitter, kippen etwas Tee drüber und pappen alles wieder an den Baum ran. Mal sehen, was das bringt... Viel schlimmer kann es ja nicht werden ...hoffe ich."*

*"Ich esse das gar nicht."* antwortet Nidhöggr niedergeschlagen. *"Es ist der erstarrte Saft des Lebensbaumes, und der Lebensbaum selbst umfaßt die ganze Welt. Kristallisiertes Sein – das ist es, was es ist. Was du eben essen wolltest, ist ein ganze, fremde Welt gewesen. Sicher hätte sie dir schwer im Magen gelegen. Es muss eine üble, verdorbene Welt gewesen sein, die von Zerstörung und Haß erfüllt und in ihrem Innersten instabil war, denn sonst hättest du kaum etwas davon abbeißen können."* Der Drache wirkt bedrückt.

Buad, der im ersten Reflex der Fee aufbrausend hinterherjagen wollte, lauscht den Worten des Drachens. *"Na so was!"* macht er verwundert und nimmt eine weitere Kugel aus den funkelnden Splittern heraus. Diese ist ebenso schwer, doch eine angenehme Wärme geht von ihr aus. *"Eine ganze Welt? Ich frage mich, ob diese Kugeln in Salpetersäure löslich sind..."*

Nidhöggr scheint etwas sagen zu wollen, schüttelt dann aber nur traurig den Kopf.

Buad dreht und wendet die Kugel und betrachtet sie von allen Seiten. *"Aber... es ist Saft, der aus einer Wunde des Baumes geflossen ist! Willst du etwa behaupten, dass Yggdrasil ständig neue Welten erschafft? Bzw. dass durch deine Zerstörung und die blutenden Wunden, die du dem Baum zufügst, unentwegt neue Welten geboren werden?!"*

*"Genau so ist es."* erwidert der Drache kummervoll. *"Es gibt kein Ding, in keiner der unzähligen Welten, das einfach nur gut oder böse wäre. Indem ich den Baum verletze bringt er Neues hervor und sorgt dafür, dass die Welt nicht stagniert sondern sich unentwegt weiterentwickelt. Und dabei bringt er Welten hervor, die so zerstörerisch sind, dass es sie praktisch selbst auseinandertreibt... – Aber damit ist es ja nun vorbei."* fährt er nach einer kurzen Weile fort. *"Der Baum ist erzittert, und die Welten haben den Kontakt zu ihm verloren. Ragnarök hat begonnen, das Ende naht."*

*"Ragnarök?"* fragt Buad nervös. *"Meinst du das große, blutige Gemetzel, bei dem alle Götter und Dämonen hingeschlachtet werden?"*

*"Oh, über den Ausgang von Ragnarök mögen allein die Nornen Bescheid wissen. Doch sicher ist, dass es das Ende der alten Welt ist. Was danach – \*ob\* danach noch etwas kommen mag, kann nichteinmal Skuld voraussagen."*

*"Äh... öh..."* macht Buad und blickt sich um, *"vielleicht könntest du uns dann noch eben schnell sagen, wie wir zum Urdbrunnen kommen. Ich schätze mal, es ist an der Zeit, diese Welt so schnell wie möglich zu verlassen und nach Hause zurückzukehren..."*

Interessiert schaut Nidhöggr den Zwerg an. *"Du weißt es nicht, nicht wahr? Ihr alle habt keine Ahnung, stimmt's? Ragnarök hat begonnen – und das bedeutet, dass alle, wirklich alle Brücken unterbrochen sind. Sämtliche Portale und Dimensionsrisse haben zur Zeit von Ragnarök ihre Wirkung verloren, und niemand, nichteinmal die mächtigsten Götter, können sie wieder in Betrieb nehmen. Nur innerhalb Midgards sind noch schnelle Reisen möglich... Aber ihr \*könnt\* Midgard nicht mehr verlassen. Ihr seid hier gefangen, bis die Welt untergegangen ist. Danach – falls ihr überlebt – mögt ihr gehen, wohin ihr wollt. Äh. Falls es dann noch was gibt, wohin man gehen kann..."*

Die Riesin hat der Diskussion mit Erstaunen und Entsetzen zugehört. Sie ist erst mal sprachlos. Um sich Kraft zu holen und Kraft zu geben geht sie wieder zum Baum und umfasst eine Wurzeln mit den Händen. Der Baum scheint tatsächlich zu zittern. In Gedanken spricht sie ihm Mut zu und Vertrauen.

Der Dunkelelf stöhnt auf: *"Na wundervoll. Und was machen wir jetzt? Ich bin immer noch dafür, es mit Tee zu versuchen..."*

Buads Gesichtsfarbe hat merklich an Helligkeit gewonnen.

*"Na prima!"* meint er heiser und lässt die kleine Kugel in seiner Hand in eine seiner Taschen gleiten.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*"Kann man das noch irgendwie... aufhalten?"* fragt er Nidhögr.

*"Das Schicksal? Aufhalten?"* fragt der winzige Drache ungläubig. *"Nichteinmal die Götter können gegen das Schicksal antreten!"*

Buad zögert einen Augenblick und überdenkt den Vorschlag des Dunkelelfen. Da selbst ihm diese Notreperatur aber zu riskant erscheint und er nicht über die nötigen Hilfsmittel verfügt, eine andere klebrige Alternative zu entwerfen, verwirft er sie aber wieder. Statt dessen wendet er sich wieder dem Drachen zu, und Hoffnung schwingt in seiner Stimme mit:

*"Sag, mögen die Götter oder die Riesen eigentlich Tee?"*

*"Mach was Du willst, aber lass den Tee in der Flasche!"* ruft Alix entsetzt, da sie sich an die letzten Teeversuche erinnert.

*"Was passiert eigentlich, wenn der Baum mit diesem ... Tee ... in Berührung kommt ?"* fragt sich Alrik laut. Erschreckt schaut er auf, da ihn plötzlich alle anstarren, denn keiner hat ihn kommen hören. Manche Gesichter schauen erschreckt aus, andere wieder amüsiert. Aber keine der anwesenden Personen ist von der Bemerkung unberührt geblieben. Er spürt das Gewicht von tonnenschweren Blicken auf sich ruhen.

*"Äh... .. nur so ein Gedanke ..."* stottert der Streuner vor sich hin, und versucht, sich im Schatten zu verbergen

...

*"Superidee!"* strahlt der Dunkelelf. *"Ja, laß uns das probieren."*

*"Äh..."* macht Buad und wirft argwöhnische Blicke auf den Streuner. *"Ich weiß nicht, ob das wirklich so eine gute Idee..."*

Er wird von einem Ruf des Drachen unterbrochen, der offenbar schon geraume Zeit versucht, sich Gehör zu verschaffen: *"Vielleicht könnte mir mal jemand erklären, worum es sich bei diesem Tee handelt, von dem hier die Rede ist! Ich lasse erst zu, dass hier irgendwas ausprobiert wird, wenn ich darüber informiert wurde! – Obwohl... es ja eigentlich keine Rolle mehr spielt..."* fährt er mit leiserer Stimme fort.

*"Ach, der Tee..."* winkt Buad ausweichend ab. *"Es ist nichts weiter als ein gutes Erfrischungsgetränk. Eine Art... Met. Jawohl, Met. Vielleicht ein klein wenig stärker, aber ansonsten..."*

*"Prima!"* freut sich Nidhögr, *"Ich würde wirklich gerne mal was anderes trinken, als immer nur den Wurzelsaft..."*

Wie unter einem inneren Zwang stehend, geht Buad die wenigen Schritte zu dem Drachen, kauert sich hin und lässt tatsächlich den Drachen aus dem kleinen Deckel seiner bauchigen Teeflasche trinken.

*"Hm..."* macht Nidhögr und leckt sich über die Schnauze. *"Schmeckt irgendwie... nach gar nichts."*

Mit zunehmender Verwunderung blickt der vorsorglich zurückgewichene Buad auf den Drachen, immer einer plötzlichen Explosion oder Schlimmeres gegenwärtig. Doch nichts geschieht, Nidhögr verzieht nichtmal das Gesicht, geschweige denn schreit oder explodiert er.

Fassungslos schüttelt der Zwerg seine Flasche, öffnet den Verschluss und trinkt probenhalber einen Schluck.

*"Äksbäh!"* macht er und speit angewidert die Flüssigkeit aus. *"Das schmeckt ja beinahe wie Wasser!"*

Alix stellt sich schützend vor den Baum, fest gewillt sich eventuellen Teeexperimenten mit ihm zu widersetzen.

Etwas verwirrt registriert sie den Ausruf des Zwerges und hofft, dass vielleicht doch einer der Götter heimlich eingegriffen und den Tee durch Wasser ersetzt hat.

Der Dunkelelf hüstelt leicht: *"Tja, Buad, tut mir leid. Es war zu deinem Besten. Nach dem Theater mit dem Tisch habe ich mir erlaubt..."* Er zieht eine Flasche aus der Robentasche, die der von Buad zum Verwechseln ähnlich sieht und gießt dem Drachen schnell ein paar Schlucke in den Rachen, bevor jemand dazwischenspringen kann. *"Oho!"*, macht der Minidrachen, *"das ist schon besser..."* Dann weiten sich seine Augen und er kippt um. Einfach so.

Der Drow nickt befriedigt und weicht zum Baum zurück: *"Schaut nicht alle so entsetzt, wir finden wir sollten es ausprobieren. Wenn eh die Welt untergeht, könnten wir doch etwas Spaß dabei haben..."* Sein Blick bleibt an dem Zwerg hängen und wirkt auf einmal sehr besorgt.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

...was möglicherweise damit zusammenhängt, dass diesem blutiger Schaum (er hat sich vor lauter Wut selbst auf die Zunge gebissen!) vor dem Mund steht. So wütend hat den Zwerg noch niemand der Gefährten gesehen.

Tatsächlich ist die Wut \*so\* groß, dass Buad auf jeden Schrei oder andere akustische Laute verzichtet, ja er reißt nichtmal die Axt vom Rücken. Das hat er auch gar nicht nötig – es ist jene Art von heißer Wut die selbst einem Gnom die nötige Kraft geben würde, jemand viel Mächtigeren in der Luft mit bloßen Händen zu zerreißen.

Stumm saust der Zwerg durch die Luft, der einzige Laut rührt von den erschrockenen Luftmolekülen her, die unsanft von ihm beiseite gefegt werden. Den Bruchteil einer Sekunde kann der machtvolle Schutzschild des Dunkelelfen bestehen, doch dann bricht er mit einem kläglichen Knistern unter der ungeheuren Buad'schen Wut zusammen. Von dem fast ungebremst weiterfliegenden Bündel aus Zwerg und Dunkelelf löst sich ein kleiner Gegenstand, der hoch in die Höhle fliegt – die Teeflasche. Schon erreicht sie ihren höchsten Punkt, scheint einen Augenblick in der Luft zu erstarren und unentschlossen zu sein, ob sie ihren Flug fortsetzen oder den gesetzen der Schwerkraft gehorchen soll. Direkt unter ihr befindet sich die Wurzel mit der hellen, ständig Saft absondernden Wunde...

Tut tritt zu der Wurzel versucht die Teeflasche zu fangen bevor es ein Unglück gibt. Er bekommt die Flasche auch zu fassen. Dabei kippt er sich aber etwas von dem Inhalt über Hände und den Kopf. Erschrocken lässt er die Flasche hinter sich fallen... wodurch zumindest die Wurzel nichts von dem Chaosgetränk abbekommt. Mit einem dumpfen Geräusch schlägt die Flasche auf dem Boden auf und entleert sich. Langsam breitet sich die Flüssigkeit aus und verschluckt dabei ein Universen-Kügelchen nach dem anderen. Manche dieser Kügelchen lösen sich auf, andere sammeln sich zu Klumpen. Die Flüssigkeit ändert langsam die Farbe, wird dicker und bekommt so etwas wie eine durchsichtige Haut.

Wie eine Amöbe gleitet diese Pfütze über den Boden und sammelt ein Kügelchen nach dem anderen ein. Es scheint kein einziges zu vergessen, nicht mal die Splitter von den zerbrochenen werden vergessen, alles wird geschluckt und wandert zielstrebig an – wie es scheint – seine vorherbestimmten Platz in der Pfütze.

Während dies geschieht können die Abenteurer nichts weiter tun als stumm dieses Geschehen zu beobachten. Keiner kann sich rühren. Alle werden wie von einer unsichtbaren Hand festgehalten. Alleine der Drache ist nicht von diesem Bann befallen. Neugierig fliegt er hinter der Pfütze her.

Als das letzte Kügelchen geschluckt ist können die Abenteurer sich plötzlich wieder bewegen. Die Pfütze kriecht nun zielstrebig auf die Wurzel zu.

Mit Tut, der sich die ganze Zeit auch nicht bewegen konnte, geschieht nun etwas seltsames. Seine Haut verfärbt sich, wechselt die Farbe. Mal nimmt sie ein fast lebendiges zartes baby rosa an, mal ist sie fast schwarz, ein anderes mal grün oder lila. Der Tee der ihn unter normalen Umständen wahrscheinlich umgebracht oder andere katastrophale Folgen gehabt hätte scheint ihm aber nicht viel anhaben zu können. Woran das liegt weiss keiner, vielleicht aber an dem Saft der Wurzel der Tut nun beschützt oder zumindest zu diesem seltsamen Effekt geführt hat.

Selbst bekommt Tut von diesen farbveränderungen allerdings nichts mit. Er beobachtet nur die Amöbenpfütze.

Buad, der auf der Brust des Dunkelelfen hockt und stumm und mit wutverzerrtem Gesicht mit seinen kräftigen Fäusten ein Staccato auf dessen Gesicht hämmert, spürt dank seiner Nähe zum Tee eine eigentümliche Präsenz hinter sich. Er blickt sich um und sieht die Amöbe, die sich zielstrebig der Wurzel nähert. Seine Wut verflüchtigt sich augenblicklich, er versetzt dem halb bewusstlos daliegenden Elfen, dessen eines Auge dick geschwollen ist, noch einen letzten Klaps, dann springt er auf. Mit raschen Sprüngen, das Schlimmste befürchtend, versucht er, die Amöbe zu erreichen. Er sieht, dass die Riesin noch immer vor der Wurzel – genauer zwischen Wurzel und Amöbe – steht und abwehrend die Hände erhoben hat. Mit einem letzten, gewaltigen Satz reißt er sie von den Beinen, und beide kugeln zur Seite, als die Teeamöbe mit einem Schmatzen die Wurzel erreicht und die Wunde vollständig umschließt. Entsetzt schließt der Zwerg die Augen, Explosionen oder Schlimmeres erwartend. Als alles ruhig bleibt, hebt er vorsichtig die Augenlider. Nichts ist geschehen, die Wunde in der Wurzel ist von der Amöbe bedeckt, die langsam zu erstarren scheint. Buad atmet auf. Wie es scheint, hat für diese Mal der Tee – oder was immer er jetzt sein mag – keine

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

zerstörerischen Absichten. Mehr noch – fast kommt es dem Zwerg so vor, als würde sich die harzige Kruste, die er abgerissen hatte, zurückbilden. Doch dann sieht er mit wachsender Besorgnis feine Rauchkringel, die zwischen der Grenzfläche Amöbe–Holz aufsteigen, er hört das leise, gefährliche Knistern.

Aschfahl rappelt er sich auf und weicht zurück. Die Essenz des Tees, deren Kraft durch das Aufsaugen zahlreicher Welten bis ins unermessliche gesteigert ist, versucht, nun dem Baum selbst den Saft auszusaugen. Unersättlich und unbeherrschbar ist die Gier des Tees geworden. Buad kann sich denken, was das bedeutet: Der Tee hat die Essenz des Lebens gekostet, und nun verlangt er nicht nur nach mehr – nein, er versucht, als eigene Manifestation, als eine Entität selbst in die Welt der Lebenden einzutreten. Ein Schauer des Grauens läuft Buad über den Rücken, und er weicht noch ein weiteres Stück zurück. Eine Welt, in der der Tee eine eigene, lebendige Daseinsform hätte, würde vermutlich selbst die Bewohner der untersten Höllenebene in Angst und Schrecken versetzen.

Buad spürt die Qual des Baumes fast körperlich, doch er spürt auch, dass dieser sich der Amöbe entgegenstellt. Ungeheuer ist das Ringen des Baumes und der Amöbe. Jede gewöhnliche Form des Tees wäre schon längst durch die Macht Yggdrasils vernichtet worden – was zwangsläufig zur Polymerisation geführt hätte – doch die einverleibten Galaxien versorgen den Tee mit unerschöpflicher Energie. Und gehen dabei selber unter, eine nach der anderen... Die Höhle erzittert unter der gewaltigen Auseinandersetzung von einem feinen, kaum spürbaren Beben, Staub und Erde rieselt von der Decke.

Just in diesem Augenblick prallen auf der Wigrid zwei gewaltige Heere aufeinander: Die Asen mit ihren Einheriern und Walküren auf der einen, Surtr mit seinen Riesen und allerlei finsternen Wesen aus des Unterwelt auf der anderen...

Etwas benommen von dem Schock und dem Sturz richtet sich Alix auf. Viel mehr gelingt ihr nicht. Es fühlt sich so an als würde sie sich in einer unheimlich zähen Masse bewegen. Da die Höhle irgendwie zittert beschließt sie einfach erst mal sitzen zu bleiben und sich in Ruhe umzusehen. *"Danke, dass Du mich vor der Amöbe bewahrt hast!"* sagt sie nur noch schnell zu Buad, um dann fast wie erstarrt einfach dazusitzen und abzuwarten.

Nur langsam erfaßt die Elfe das Ausmaß des Unheils, was hier um sie herum geschehen ist. Schließlich seufzt sie: *"Ich habe versagt. Ich dachte, es wäre so einfach, ihn abzulenken, aber er hat es doch geschafft."*

Plötzlich erschallt in der Höhle ein ohrenbetäubender Donnerschlag, und ein riesiger Mann erscheint mitten in der Höhle. Er hält in einer Hand einen gewaltigen Hammer, den er drohend hin- und herschwingt. *"Hat Loki es nun doch geschafft, seine Scherze zu weit zu treiben?"* Er schaut jeden in der Höhle prüfend an. *"Wie, kein Loki hier? Was, bei meinem Barte, ist hier los!"* brüllt er.

Nun wird Nidhögr, der den heimtückischen Teeanschlag des Dunkelelfen erstaunlich gut verkraftet hat, munter.

"Ach, Thor, du großer Dummkopf!" seufzt er, "kannst du denn gar nichts richtig machen! Wer zu Ragnarök fällt, muss nicht in Hels Reich kommen, und erst recht nicht zu mir! Der vergeht endgültig!"

Der kräftige Riese wird blass, als er des Drachen Stimme vernimmt. Seine Agen weiten sich, seine Hand, die den gefürchteten Hammer hält, beginnt zu zittern. "Nidhögr!" haucht er, und der furchtlose Ase bebt vor Entsetzen. In seinen Augen ist der winzige Drache ein gewaltiges Untier, groß wie ein Berg.

"Ich... rang mit... mit der Midgardschlange... und konnte sie erschlagen..." haucht er, "dann sah ich, wie Loki Heimdall niederschlug, und wollte den Tod meines Bruders rächen... und plötzlich... bin ich hier..."

Nidhögr schüttelt den winzigen Kopf, und erstaunlicherweise hat der gefürchtete Ase Mühe, bei dieser Bewegung des winzigen Drachens auf den Beinen zu bleiben.

"Das Gift Jörmungands hat dich getötet, Thor! Doch sei ohne Sorge – Heimdall hat noch im Sterben deinem übelsten Widersacher einen tödlichen Hieb versetzt – Loki ist tot!"

Thor, der gefürchtete Asenkrieger, steht hilflos und verloren in der Höhle, der Hammer hängt schlaff in seiner Hand. "Aber... was soll denn nun werden?" fragt er, "...wie soll es denn nun weitergehen?" Doch noch

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

während er fragt, beginnt er bereits zu verblassen, sein muskulöser Körper wird durchsichtig und zerfaster schliesslich wie eine feine Rauchwolke im Wind. Dann ist er verschwunden.

Entsetzt hat Buad dem kurzen Schauspiel zugeschaut. Jetzt wandert sein Blick wieder zu der Wunde in Yggdrasils Wurzel und der galaktischen Teeamöbe. Noch immer wütet der Kampf zwischen den beiden Entitäten, und Universum auf Universum wird von der Amöbe vernichtet, als es deren Energie gegen die Kraft des Baumes aufbraucht. Doch auch Yggdrasil scheint nahe am Zusammenbruch zu sein: das Holz ächzt und stöhnt, und an mehrern Stellen ist die Wurzelrinde aufgeplatzt. Dann erschüttert ein mächtiges Beben die Höhle.

"Das war Odin!" schreit Nidhögr und versucht, den Lärm herabprasselnden Felsgesteins zu übertönen. "Fenrir hat ihn gefressen! Der oberste Ase ist gefallen!"

In diesem Augenblick torkelt auch der Dunkelelf durch den Raum, durch das Beben sichtlich aus der Fassung gebracht. Allerdings aus einer völlig anderen Ecke als erwartet und er sieht auch nicht annähernd so zerbeult aus wie der bewußtlose Drow auf dem Boden. "Verdammt," knurrt er und hält sich irgendwo fest, "hört das nicht irgendwann auf?"

Währenddessen beginnt der übel aussehende Drow am Boden zu verblassen und hinterläßt nur einen nackten Felsblock, allerdings mit einigen blutigen Striemen, die warscheinlich von Buad herrühren. Auch der Sukkubus, welcher sich im Schatten hinter dem Warlock versteckt hatte, wird plötzlich sichtbar. Der Drow richtet sich auf und hüstelt verlegen: "Tschuldigung, hatte kurz die Kontrolle verloren. Sag mal, Niethocker, kann man den Weltuntergang nicht auch an einem freundlicheren Ort genießen?"

"Ja," meint da auch die Elfe, "Wenn es eh schon zu spät ist... gibt es irgendwo hier eine gemütliche Kneipe oder ein Restaurant mit Ausblick auf das Ende des Universums?"

"Irgendwie würde mir schon ein Ort reichen, wo es nicht gerade Steine regnet" bemerkt Alix grimmig nachdem sie fast von einigen herabfallenden Steinen getroffen wurde.

"Nun..." antwortet der Drache zögernd. "Wir könnten..." Er hält inne und blickt von einem zum anderen. Wir könnten Yggdrasil hinaufsteigen – von oben hat man einen prächtigen Blick! Es gibt einen geheimen Weg am Stamm hinauf, und... nun, wenn ihr mich mitnehmt, zeig ich ihn euch!"

Buad hebt den Kopf. "Du willst die Unterwelt verlassen?" fragt er erstaunt, "Ja geht denn das?"

"Ach, wisst ihr..." Nidhögr wirkt verlegen. "Ich hatte die letzte halbe Stunde mehr Spass, als all die Äonen zuvor. Ich will auch mal was erleben und was anderes sehen als immer nur Tote und diese Höhle! Das Leben scheint weit mehr zu bieten, als ich dachte – warum sollte es mir verschlossen bleiben, hm? – Und überhaupt..." fährt er nach einer kurzen Pause fort und zwinkert, "Die Welt geht sowieso unter! Wem sollte es schon auffallen, wenn ich nicht mehr hier unten hause?"

Der Drow grinst, reibt sich die Hände und nickt dem Sukkubus zu. Dann macht er eine einladende Geste zum Baum hin und fragt: "Worauf warten wir dann noch? Zeig uns den Weg, Niethocker!"

Etwas verärgert weil der Dunkelelf den Namen des Drachen ständig falsch ausspricht meint Tut zu dem Dunkelelfen "Das ist doch nicht soooo schwer sich einen Namen zu merken! *Niethörg*, das kann man sich doch merken oder?"

"Ach quatsch doch nicht sowas Dummes, sein Name klang doch eindeutig immer wie *Njetthöggier*!" wirft die Elfe ein.

"Neyjdhöggrrr!" wirft Buad ein, "sein Name klingt wie Neyjdhöggrrr!" Er wirft einen Blick auf das gefürchtete Untier, das am Boden kauert, mit den winzigen Pranken die Augen bedeckt und verzweifelt seinen Kopf schüttelt. "Sag, Nidhögr – kommen wir auf diesem 'Geheimweg' auch am Urdbrunnen vorbei? Ich bin

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

nicht sicher, ob unsere Alix hier", er deutet auf die Riesin, "tatsächlich das *richtige* Wasser hat..."  
'Und ob sie es mir überhaupt für meine Experimente *geben* würde.' denkt er bei sich.

Der kleine Drache blinzelt mit einem Auge durch seine Pranken hindurch. "Erst will ich wissen, ob ihr mich mitnehmt!" schnauft er trotzig. "Vorher sag' ich euch gar nichts!"

"Natürlich nehmen wir Dich mit, ich finde es unheimlich toll einen Drachen als Reisegefährten zu haben! Mir ist es auch egal wohin die Reise geht, solange sie nur hier aus dieser Höhle weg ins Tageslicht führt." Alix nimmt den Drachen vorsichtig vom Boden auf und setzt ihn sich auf die Schulter. "So jetzt hast Du einen tollen Überblick, falls Du keine Lust zum fliegen hast. Zeig uns wo es lang geht"

"Ha!" lacht der Drache und macht es sich auf der Schulter der Riesin bequem. "Ich war schon Ewigkeiten nicht mehr draußen! – Dort entlang!" Die winzige Echse dirigiert die Riesin dicht an der Wurzel vorbei, wo noch immer die galaktische Teeamöbe ächzend mit dem Lebensbaum einen transdimensionalen Kampf ficht. Dort, wo die dichteste Dunkelheit herrscht, flüstert Nidhögggr etwas in einer unbekanntenen Sprache, und fordert sodann die Riesin auf, einen weiteren Schritt nach vorne zu tun.

Tut folgt der Riesin ohne groß auf die Umgebung zu achten. Verzweifelt versucht er den Namen des Drachen richtig auszusprechen... natürlich möglichst leise damit es keiner Hört. "niethorg, niethöogl, niethörrr, niedhögl, ..."

"Äh, hallo?!" ruft Buad dem Drachen zu. "Machst du dir gar keine Sorgen wegen diesem... diesem... äh... Dings?" Der Zwerg deutet auf die Teeamöbe, die noch immer die Wunde in Yggdrasils Wurzel umschließt. Feiner Rauch kräuselt an den Rändern hervor, und im Inneren ist ein Knistern und Knirschen zu hören.

"Das da?" Nidhögggr wendet sich auf der Schulter der Riesin um – und wiederholt die Wendung, als sich die Riesin ihrerseits umdreht und auf die Wurzel zurückblickt. "Warum sollte ich mir Sorgen machen?" fragt der Drache, ohne eine Antwort zu erwarten. "Es war ziemlich interessant, was passiert ist, aber ich sehe keinen Grund, deswegen in Panik auszubrechen. Gut, dieses Zeugs hat das Harz und all die Universen verschlungen und ist dadurch – auf eine bestimmte Art und Weise – ziemlich mächtig. Aber bedenkt: Der erstarrte Saft des Baumes, der kristallisiertes Sein bedeutet, ist nur ein Teil Yggdrasils! Der Baum selbst ist mehr als nur dieser Saft, und er enthält noch immer all das, was die ...*Amöbe* verschlungen hat! Genaugenommen holt er sich von der Amöbe nur das zurück, was er einst abgesondert hat – der Kreis wird geschlossen. Im Prinzip ist die Amöbe eine Art Ersatz für meine Arbeit hier unten. Sozusagen eine Urlaubsvertretung bzw. der Nachwuchs. Nein, ich sehe darin keine ernstzunehmende Gefahr. Außer natürlich, dass es den Weltuntergang bedeutet..."

"Ach, na dann..", der Dunkelelf zuckt mit den Schultern. "Laß uns gehen, NIETHO...! Hey, wir können ihn Fluffie oder Flammie nennen, das spricht sich besser..."

Nach einem letzten Blick zurück tritt Alix vorsichtig in die Dunkelheit. Da sie erst mal nichts sieht und auch nicht mit der Nachtsichtfähigkeit eines Dunkelelfen ausgestattet ist, zieht sie die Leuchtflasche mit dem Quellwasser aus dem Rucksack. Nur leider sieht man da auch nicht viel mehr. Gerade soviel um zu erkennen, das irgendwie zunächst erst einmal fester leicht ansteigende Boden unter den Füßen ist. "Also vorwärts" denkt sie, geht einfach weiter und hofft, dass es irgendwann heller wird.

Buad springt auf, als Alix samt dem Drachen in der Dunkelheit verschwindet, schaut ein letztes Mal mißtrauisch auf die Teeamöbe – ob das auch stimmt, was der Drache da erzählt hatte? – und beeilt sich, der Riesin und Nidhögggr zu folgen. Die Dunkelheit selbst scheint eine Art Tür darzustellen, denn nach nur wenigen Schritten spürt er einen schwachen Widerstand, nicht mehr als eine leichte Zähigkeit der Luft, und als er ihn ohne die geringste Anstrengung überwindet, nimmt er das fahle Leuchten einer mehr als armseligen Laterne wahr. In dem ausgesprochen schwachen Licht erkennt er die Gestalt der Riesin. Fast augenblicklich gewöhnen sich seine Augen an die Dunkelheit, und dank seiner angeborenen Zwergensicht kann er schnell Einzelheiten unterscheiden. Nidhögggr sitzt noch immer auf Alix' Schulter, und offenbar ist er vergnügt und erwartungsvoll, denn er zappelt aufgeregt hin und her.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

'Hätte er die letzte Bemerkung des Dunkelfelfen gehört, würde er sicherlich nicht so guter Laune sein!' denkt Buad bei sich, sagt aber nichts. Vor der Riesin steigt ein Gang einige Meter steil an und endet an einer schmalen, aufwärtsführenden Treppe. Weit voraus kann man allerdings nicht sehen, denn die Treppe beschreibt stetig eine Linkskrümmung, als würde sie sich um eine dicke Säule herum winden.

"Fluffie? Nein, das passt irgendwie nicht. – Wie wäre es mit Wurzelchen... oder Högi..." Über einen neuen Namen grübelnd tritt Tut nun auch in die Dunkelheit.

Da er zuerst nicht viel sieht ausser ein entferntes Licht murmelt er kurz ein paar Worte und eine kleine hellblau leuchtende Kugel erscheint über seiner linken Schulter. Mit diesem Licht folgt er den anderen.

"Högi???" Der Drow verdreht die Augen. "Hogi? Pfff! Högi, der Schreckliche... Hm, naja, soll mir auch egal sein." Schulterzuckend betritt auch er das Portal, den deutlich verstörten Sukkubus im Schlepptau.

Den ganzen Schlamassel eingehend betrachtend, sieht der Streuner gerade noch, wie die Gruppe in ein Portal hineinläuft. Er fängt an, sich zu beeilen, um noch den Anschluß an die Gruppe zu bekommen.

Ein seltsamer Geruch dringt in seine Nase ...

Die Fee schaut die Teeamöbe schief an ohne auf die anderen zu achten. Neugierig nimmt sie einen Stein vom Boden und wirft ihn auf die Teeamöbe, die den Stein wie die Wurzel umschließt und kurze Augenblicke später ist der Stein nicht mehr zu sehen. Dieses Schauspiel gefällt der Fee so gut, dass sie sich augenblicklich daran macht weitere Steine aufzusammeln und sie auf die Teeamöbe zu werfen. Ein leises Lachen kann man von der Fee vernehmen, die immer mehr Steine aufhebt und auf die Teeamöbe schmeist.

Alix steigt die Stufen hinauf. Der Treppe scheint sich endlos zu winden. Irgendwann verliert sie das Gefühl wie lange sie schon steigt. Die Füße gehen ganz automatisch Stufe für Stufe nach oben.

Buad schnauft der Riesin hinterher und ärgert sich schon eine ganze Weile, das er nicht in der Drachenhöhle geblieben ist. In der Dunkelheit erkennt er, wie der winzige Drache Alix etwas ins Ohr flüstert und die Riesin fast mechanisch einen Schritt rechts von der Treppe macht – und verschwindet. Verblüfft folgt der Zwerg der Riesin und findet sich unvermittelt auf einer von dunklem Moos dicht überwucherten Ebene wieder. In seinem Rücken ragt eine hölzerne Wand in die Höhe, und als der Zwerg sie genau betrachtet erkennt er, dass es die uralte, zerfurchte Rinde des Weltenbaumes ist, der hier offenbar einen gewaltigen Durchmesser haben muss. Durch ein dichtes Blätterdach sickert nur sehr spärlich helles Licht. Unweit des Zwerges ist ein Teich zu erkennen, auf dem zwei schwarze Schwäne majestätisch ihre Bahn ziehen – wie es die beiden Vögel hier fast ohne Licht aushalten, ist dem Zwerg ein Rätsel, aber vielleicht ist das ja der Grund für ihr schwarzes Gefieder. Nicht unweit von dem kleinen Weiher steht eine alte, einfache Hütte, und vor ihr ein Spinnrad, an dem eine uralte Frau sitzt. Sie ist in ein einfaches leinenes Gewand gekleidet, das von einem schmucklosen, äußerst schlichten Gürtel an der Hüfte zusammengehalten wird.

Merkwürdig ist das Spinnrad: eine Unzahl von silbern schimmernden Fäden tauchen aus dem Nichts auf und laufen in das Spinnrad hinein. Was daraus gesponnen wird, ist nicht zu erkennen. Jetzt steht das Spinnrad still, und die Fäden scheinen zu einem Knäuel verwirrt zu sein.

"Hallo Nidhögr," sagt die alte Frau ohne aufzuschauen, und es ist nicht erkennbar, wie sie den Drachen erkennen konnte, denn ihr Gesicht ist dem Baum abgewandt.

"Hallo Urd!" entgegnet Nidhögr fröhlich, "was schaust du so kummervoll? Warum spinnst du das Schicksal nicht?"

"Ach!" meint die alte Frau klagend, und erst jetzt wendet sie sich um. Ein zeitloses Antlitz mit unergründlichen schwarzen Augen blickt den Abenteurern entgegen. "All mein Weben war auf das Ende ausgerichtet – auf Ragnarök! Und nun – geht alles schief! Durch irgendeinen bösen Fluch sind alle Schicksalsfäden durcheinandergeraten! Fast scheint es, als hätte jemand Fremdes im Schicksal

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

herumgepfuscht, jemand, der nicht in diese Welt gehört!" Bei den letzten Worten blickt die Norne Alix und Buad scharf an, und die beiden fühlen sich unter dem unergründlichen Blick alles andere als wohl. Dann fährt die alte Frau fort: "Thor hat der Midgardschlange einen Schlag versetzt, der sie nur betäubte und ihr den Verstand raubte – noch bevor sie ihn vergiften konnte! Jetzt hockt sie an den Ufern Midgards und grinst blöde, wie ein Idiot! Dann hat der Riese nach Loki gebrüllt und ist seitdem spurlos verschwunden! Loki und Heimdall sind aufeinander los, um sich – wie vorgesehen – gegenseitig umzubringen. Aber Heimdalls Pferd stolperte über den Schwanz der Midgardschlange, und er fiel in eine Schlammfütze und sitzt jetzt am Rande der Schlacht und schmolzt! Und Lokis Pferd, das verwirrt heruntänzelte, ist Fenris auf den Schwanz getreten, als der Wolf gerade nach Odins Kehle schnappen wollte, und der Wolf ist jaulend wie ein geprügelter Hund davongesaut. Zu allem Überfluss ist Naglfar in einen Sturm geraten und leckgeschlagen, obwohl das gar nicht möglich sein sollte. Und als wäre das nicht genug, ist plötzlich allen der Himmel auf den Kopf gefallen, was für allgemeine Verwirrung sorgte – jetzt stehen Odin und Surtr einander gegenüber und diskutieren, anstatt zu kämpfen! Inzwischen hat sich der Himmel in etwas ekliges, grünschimmendes und schleimig wirkendes verwandelt, das ziemlich abstossend riecht – und seit Neuestem fallen auch noch Steine herunter!" Verzweifelt deutet die Norne auf das Spinnrad und die Fäden: "Sieh dir das an! Die Schicksalsfäden haben sich verknotet, obwohl das nie hätte passieren dürfen! Ich habe schon alles versucht, aber ich kann den Knoten einfach nicht lösen!"

"Man könnte die verknoteten Fäden ja auch anzünden, dann sollten sich die Knäuel schnell wieder lösen..." bemerkt der Dunkelelf, welcher unbemerkt hinzugetreten ist. "Und Thor ist also gar nicht tot? Und da haben wir ihn nun zu Hel geschickt...Das wird sicher lustig."

"Also ich wäre für durchschneiden, das hat beim Gordischen Knoten auch geholfen, hab ich mir sagen lassen."

"Äh... ja..." meint auch Nidhögr und wirkt reichlich verlegen. "Das mit Thor ist wohl unsere Schuld... er tauchte plötzlich in meiner Höhle auf, und da dachte ich... ich war der Meinung... nun, ich glaubte... also er sei gefallen und hätte es nicht mitgekriegt oder sei der Meinung, er müsse als Toter auch bei Ragnarök den Helweg gehen... äh... und ich sagte daher zu ihm... äh... und da hat er, ich meine *ist* er, also aufgelöst hat er sich, meine ich..."

Urd, die die Bemerkungen des Elfen und der Mumie nicht vernommen zu haben scheint, schaut den Drachen an. "Das zugleich entsetzlichste und *weiseste* Wesen Midgards hat den mächtigsten und dümmsten Asen überzeugt, das er gar nicht mehr existiert? Oh Schicksal, wohin läufst du?!" klagt die Norne. Dann wird ihr Blick trübe, die Augen weiten sich und starren ins Leere. Nur kurz dauert dieser Augenblick.

"Ich habe meine Arbeit immer redlich und gewissenhaft erledigt!" klagt sie. "Das habe ich einfach nicht verdient! – Sagt", wendet sie sich mit einer hilflosen Geste an die Welt im allgemeinen, "was kann einen mordlüsternen Götterwolf dazu bewegen, einem Speer kläffend hinterherzujagen und ihn schwanzwedelnd zu apportieren?!" Kummervoll starrt die Norne auf den Knoten in ihrem Spinnrad, nestelt eine Weile mit ihren schlanken Fingern an dem silbern glänzenden Knäuel herum und lässt die Hände dann resignierend in den Schoß sinken.

"Und warum bist du gekommen, Nidhögr?" fragt sie, und ihre Stimme ist von tiefer Müdigkeit erfüllt. "Was treibt dich aus deinem Reich? Und wer mögen wohl deine Kumpane sein? Ich vermag ihr Muster nicht zu erkennen..."

Alix schaut Urd voller Mitgefühl an. "Wir sind Abenteurer! Wir wollten uns ein wenig in der Welt umsehen und unserem Anführer auf seiner Suche nach einem Stück Rinde vom Weltenbaum und nach Wasser aus dem Urdbrunnen. Er möchte daraus ein Elixier brauen. Falls wir dabei allerdings die Welt in Unordnung gebracht haben ist das sehr bedauerlich. Ich persönlich würde Euch gern dabei helfen das Garn wieder zu entwirren. Mit etwas Geduld kann man bestimmt die Knoten lösen."

"Mein liebes Kind!" entgegnet die Norne und blickt die Riesin freundlich an. "Es ist sicher gut von dir gemeint, aber glaubst du wirklich, du könntest die Fäden entwirren, die nichteinmal die Nornen selbst zu entwirren vermögen? Wisse, dass die Fäden augenblicklich reißen, wenn sie von der Hand eines Sterblichen



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

berührt werden..."

"Trotzdem." Buad macht einen Schritt nach vorn. "Ich bin davon überzeugt, dass wir dein Problem mit dem Knoten lösen können." Dabei denkt er vor allem an den Vorschlag der Mumie, den Knoten mittig entzweizuschlagen, spricht den Gedanken aber natürlich nicht aus. "Wir würden dir gerne zur Hand gehen, nur... wir suchen noch immer nach dem Wasser aus deinem Brunnen. Unsere Gefährtin hier," er deutet zu Alix, "hat zwar bereits Wasser aus einem Brunnen, doch sind wir uns nicht sicher, ob es sich um das richtige Wasser handelt. Doch wenn du uns gestattest, etwas Wasser aus deinem Brunnen zu entnehmen, werden wir uns nach Kräften bemühen, den Weltuntergang wieder geradezubiegen..."

"Hmm..." macht Urd und blickt die Abenteurer einen nach dem anderen mit ihrem unergründlichen Blick nachdenklich an. Eine ganze Weile sagt sie nichts, bevor sie fortfährt: "Könnte ich zuerst dieses Wasser sehen, das ihr erhalten habt?"

"Na bitte!", mischt sich auch der Drow ungebeten wieder ein, der ja offenbar nie besondere Schwierigkeiten damit hat, Gedanken auszusprechen, die ohnehin keiner hören will: "Das ist doch die Lösung. Wenn die Fäden reißen, sobald ein Sterblicher sie berührt, hätten wir den Knoten ja im Nu gelöst!" Mit seinem überzeugendsten Lächeln macht der Warlock ein paar Schritte auf Urd zu und reibt sich die Hände.

"Wage es nicht!" sagt Urd, ohne irgendeine Regung zu zeigen. Der Zwerg, der dem Dunkelelfen interessiert zugeschaut hat, beobachtet erstaunt, wie der Warlock plötzlich verharrt und wie sein Oberkörper nach vorne pendelt, als wäre er durch den unerwarteten Stop überrascht worden. Bei genauem Hinschauen erkennt Buad feine, wurzelähnliche Stränge, die die Füße hinauf bis über die Knie des Elfen umklammern. Obwohl sie zart und leicht zerreißen wirken, scheinen sie den erstaunt an sich hinabblickenden Elfen sehr wirkungsvoll festzuhalten.

Tut der gerade sein Messer ziehen wollte lässt die Hand wieder sinken.

"Kann man die Fäden wieder zusammenbinden nachdem man sie durchtrennt hat? Ich meine zumindest *mir* sollte es doch möglich sein beide Enden wieder zu verbinden, oder?" Fragend sieht er die Frau am Spinnrad an.

"Wenn wir sie nicht berühren dürfen, sollten wir es auch nicht tun!" bemerkt Alix. "Ob ich das richtige Wasser habe weiß ich nicht, auf jeden Fall würde ich es gern behalten, die Flasche leuchtet so wunderbar im Dunkeln und ersetzt mir eine Fackel. Aber ich zeige es Euch gern." Alix reicht Urd die Flasche mit dem Wasser.

Mißtrauisch schaut Urd die Mumie an, mit der sie wohl nichts anzufangen weiß. Die Nornen weben das Schicksal der Lebenden, die Toten oder jene, die zwischen Leben und Tod stehen, sind ihnen fremd. "Nur die Nornen dürfen die Fäden berühren!" warnt sie, doch klingt der Widerstand in ihrer Stimme schwach und nicht wirklich überzeugend.

Abrupt wendet sie sich ab und nimmt von der Riesin die Flasche mit dem leuchtenden Wasser entgegen. Vorsichtig öffnet sie sie, riecht an der Öffnung und entnimmt der Flasche einen einzigen Tropfen (wie sie das schafft, bleibt allen ein Rätsel). Sie lässt den Tropfen eine Weile auf ihrer Handfläche liegen und betrachtet ihn eingehend. Dann kostet sie ihn. Ihre Augen werden groß, und Erstaunen breitet sich in ihrem Gesicht aus. Vorsichtig, fast feierlich reicht sie die Flasche wieder an Alix zurück. "Hüte sie gut, Kind!" sagt sie dazu und blickt der Riesin direkt in die Augen. "Es ist sehr kostbares Wasser, und es hat viele unvergleichliche und wunderbare Eigenschaften, denn es entstammt Mimirs Quell! Dass du es nehmen konntest, spricht für die Reinheit deines Herzens und deine guten Absichten..." Ihre Augen werden glasig, und sie scheint durch die Riesin hindurchzuschauen. "Doch selbst die beste Absicht kann mitunter in ihr Gegenteil verkehrt werden. Lass dich nicht entmutigen, sondern vertraue treu und unerschütterlich deinem Weg..." Die Norne atmet scharf ein, ihre Augen bekommen wieder Glanz und der kurze Moment der Weissagung scheint vergangen.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Die Elfe betrachtet dabei interessiert den Knoten im Webmuster. Immer wieder geht sie von einer Seite des Webstuhls auf die andere Seite, und murmelt leise vor sich hin.

Schließlich meint sie: "Der Knoten scheint nur da zu sein, weil Ihr das Muster nur eben halten wollt, Urd. Aber die Fäden scheinen einen Ring bilden zu wollen, und das läßt sich nicht flach halten. Vielleicht könnt Ihr ja versuchen, den Fäden ihren Willen zu lassen und dem neuen Muster zu folgen, dann könnte sich auch der Knoten auflösen."

Schweigend schaut Urd die Elfe an, eine ganze Weile.

"Es gibt nur *ein* Muster!" sagt sie dann, und eine gefährliche Schärfe steht in ihrer Stimme. "Dem Muster seinen Willen zu lassen würde bedeuten, den Lebenden ihr Schicksal in ihre eigenen Hände legen zu wollen! Und welchen Wert hat schon ein Schicksal, wenn ein jeder seine Zukunft selbst bestimmen könnte?!"

Buad, der die letzten Wortwechsel gespannt verfolgt hatte, arbeitet sich vorsichtig zu der Elfe hervor und zupft sie verstohlen an ihrem Arm. "Verärgere sie bloß nicht!" flüstert er in Altwergisch, darauf hoffend, dass Urd, selbst wenn sie seine Worte vernehmen sollte, mit der als ausgestorben geltenden Sprache seiner Ahnen nichts anfangen könnte, und ebenfalls hoffend, dass die Elfe sich des alten Klangs der Sprache der ehemaligen Verbündeten erinnern würde. "Zumindest nicht, bevor sie uns Wasser aus ihrem Brunnen gegeben hat!"

Die Elfe schaut den Zwerg erstaunt an und meint dann: "Aber ich will doch niemanden verärgern. Es geht mir ja auch nicht um das Muster selbst. Aber die Strukturveränderungen der Welt scheinen halt auch Strukturveränderungen der Webung zu fordern. Niedhöggr ist nicht mehr an der Wurzel, die Götter spielen verrückt, eine Teeamöbe saugt am Weltenbaum... warum soll dann nicht auch das Schicksal sich im Kreis drehen? Das Muster bleibt ja nach wie vor Euch überlassen, Urd, aber mir scheint halt, daß sich die Grundstruktur ändern will, und die habt Ihr auch am Anfang des Schicksals nicht selbst geschaffen, sondern sie wurde Euch gegeben."

Alix nimmt die Flasche wieder entgegen und verneigt sich dankend vor Urd.

Dann schaut sie sich den Knoten genauer an. "Er scheint tatsächlich ein Eigenleben zu haben, vielleicht sind die verschiedene Rassen reif dafür ihr Schicksal in die eigenen Hände zu nehmen?" bemerkt sie nachdenklich.

"Nein!" schreit die Norne und funkelt die Elfe an. "Nicht die Welt darf das Muster bestimmen! Das Muster muss die Welt bestimmen!" Sie scheint kurz davor, ihre Fassung zu verlieren, als sie zu der erschrocken zurückweichenden Riesin herumfährt: "Blasphemie! Niemand darf sein Schicksal selbst bestimmen! Die Welt würde sich mit jedem Schritt in die Zukunft ändern! Alles würde unentwegter Wandlung unterworfen sein! Nichts hätte mehr Stetigkeit! Die Zukunft wäre nicht mehr einfach ein unentdecktes Land, das nur auf seine Entdeckung wartet, sondern sie wäre gestaltloses Sein, das erst genau dann Gestalt annimmt, wenn sie zur Gegenwart wird!" Die Augen treten der Norne aus der Höhle, als sie hysterisch brüllt: "Ich werde das nicht zulassen!"

Buad schlägt die Hände über die Augen und schüttelt den Kopf. " 'Nicht verärgern' hatte ich gesagt, 'bevor sie uns ihren Brunnen gezeigt hat'! Na prima!"

"Aber sie versteht einfach nicht, was ich sage. Ich meine doch nur, daß die Grundstruktur...." Aber dann verstummt sie unter dem stechenden Blick des Zwerges.

"*Natürlich* versteht sie's nicht!" raunt Buad der Elfe wütend zu, "und wenn du nicht gleich damit aufhörst, sie zu provozieren, bevor sie uns das Wasser gegeben hat, hau' ich dir die Ohren ab, hier, auf der Stelle! – Bei Ingerimms Schmiedefeuern, sie ist eine *Norne*! Sie wird niemals freiwillig ihr Muster aufgeben, weil sie dann die Zukunft nicht mehr kennen würde. Sie ist... starr, wie nur irgendetwas starr sein kann! Sie ist der Mittelpunkt dieser Welt, und alles dreht sich um sie! Zu verlangen, das Muster an die Welt anzupassen würde

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

bedeuten, die Welt in die Mitte zu stellen – und das kann sie nichtmal dann, wenn sie wollte, weil sie an das Schicksal glaubt, mit all ihrer gewaltigen Macht! Du kannst einen Fanatiker nicht durch Argumente überzeugen!"

Urd, noch immer bebend vor Zorn, hantiert bereits wieder mit fliegenden Fingern an dem Knoten, bewirkt aber offenbar gar nichts.

"Einen Moment...", mischt sich der immer noch bewegungsunfähige Drow ein, emsig in seiner Robe kramend. Dann zieht er eine trübe Kugel von der Größe einer Kirsche hervor, die aber fast augenblicklich auf Schädelgröße anschwillt, und hält diese Urd hin: "Schau, das ist eine Kugel aus Drachenkristall, welche unzähligen magischen Ritualen ausgesetzt war. Meine alte Freundin Josephina hat sie mir damals in Rivellon geschenkt, nachdem sie zweimal hintereinander von irgendeinem unbekanntem Mächtegerhelden besiegt worden war, und mir dauernd vorgeheult, sie wollte sich zur Ruhe setzen... Nun, jedenfalls brauche ich die Kugel auch nicht, aber DAS wäre ein wirkungsvolles Artefakt, das Schicksal zu kennen, ohne es zu beeinflussen. Ihr wüßtet trotzdem genau, was passiert, oder zumindest, was *passieren könnte*. Und wir wollen dafür auch nur etwas Wasser..."

"Ich denke wir sollten versuchen den Knoten aufzulösen. Dann kann sie wieder *ihr* Muster spinnen wenn ihr das so wichtig ist und wir bekommen das Wasser. Soll ich es jetzt mal versuchen?"

"Eine Kristallkugel!" schnappt Urd, "Junger Mann, ich bin keine Jahrmarktshexe!" Sie hantiert weiter an dem Knäuel herum, doch aus den Augenwinkeln scheint sie den Dunkelelfen – bzw. die Kristallkugel, die er noch immer in der Hand hält – unentwegt zu mustern. Sie mag zwar keine "Jahrmarktshexe" sein und wird so oder so \*ihr\* Muster nicht freiwillig aus der Hand geben, aber das kristallene Artefakt übt eindeutig sichtbar eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf die Norne aus.

Buad, der der Mumie warnende Zeichen gegeben hat, mit denen er sie zum Abwarten aufforderte, beäugt nun mißtrauisch Marian und seine Kugel. 'Ich an ihrer Stelle würde die Finger von der Kugel lasse!' denkt er sich, 'Der Kerl würde eine so kostbare Kugel nie herausrücken – also ist es entweder eine Illusion, oder eine Bombe... – Aber was schert mich Urd, schliesslich bin ich ja neutral – und außerdem...'

Seine Überlegungen werden von der Norne unterbrochen: "Was das Wasser aus der Quelle betrifft, die meinen Namen trägt... Nun, ein jeder, der diesen Ort gefunden hat, hat das Recht, die Quelle zu nutzen. Sie ist nach mir benannt, doch sie gehört mir nicht!" Unablässig die Kristallkugel anblickend, macht sie eine Geste nach Norden.

Buad späht in die Richtung und versucht, in dem Dämmerlicht Einzelheiten zu erkennen. Tatsächlich scheint dort, inmitten einer freien Fläche, eine Art Geröllhaufen zu liegen. Der Zwerg legt entschlossen die wenigen Schritte zurück, und tatsächlich ist der Geröllhaufen die Einfassung für ein schlichtes, unregelmäßig geformtes Wasserbecken, das inmitten eines Kreises aus steinernen Sitzbänken steht. Es kann kein Zweifel bestehen – dies ist der Ort, an dem die Asen Gericht hielten!

'Das war ja einfacher, als ich dachte!' frohlockt Buad und tritt an den Brunnen heran, bereits eine kleine, leere Feldflasche in der Hand. Der Brunnen ist nicht sehr tief. Der Grund liegt weniger als einen Meter unter dem Brunnenrand, und der Brunnen ist eher eine Art Mulde oder Kessel. Deutlich ist zu erkennen, dass das Innere des Brunnens aus bearbeitetem Felsgestein besteht.

'Nach all dem Durcheinander, nach all den Abstechern auf dieser Expedition' denkt der Zwerg enttäuscht, 'wäre das ja auch zu einfach gewesen!' Unverrichteterdinge steckt er die noch immer leere Flasche wieder weg.

Der Brunnen ist leer.

Die Riesin bemerkt, dass der Zwerg zur Quelle gelaufen ist und läuft ihm nach. Interessiert stellt sie fest, dass der Zwerg die Flasche wieder einsteckt, obwohl doch das Wasser in der Quelle fröhlich vor sich hinsprudelt. Vielleicht hat er doch beschlossen von seinen Versuchen Abstand zu nehmen denkt sie sich und kehrt zu Urd zurück.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Tut beachtet den Zwerg nicht und geht näher an das Spinnrad hin und schaut sich den Knäul aus der Nähe an... "Könntet Ihr mal kurz stillhalten damit ich den Knoten in Ruhe betrachten kann? Ich werde ihn auch nicht ohne eure Zustimmung berühren. Versprochen!"

Langsam, fast zeitlupenhaft wandert der Blick der Norne von der Kristallkugel des Dunkelelfen zu der Mumie. Mißtrauisch schaut sie den Untoten an – noch immer weiß sie ihn nicht einzuordnen. "Was willst du schon davon verstehen!" grummelt sie, und: "Fass ja nichts an!"

Silberne Fäden, viel mehr, als sie je gezählt werden könnten laufen aus dem Nichts zu der Spindel und verwirren sich in ein glänzendes, kopfgroßes Knäuel. Das Knäuel rotiert, doch die Bewegung ist nicht gleichmäßig. Selbst die Rotationsrichtung ändert sich unentwegt. Wer immer das Knäuel intensiv betrachtet, scheint nach kurzem den Boden unter den Füßen zu verlieren, in das Gewirr des Knäuels selbst hineingesaugt zu werden, und die Luft wird aus seinen Lungen hinausgepreßt. Was keiner der Abenteurer ahnt: die Konfrontation mit dem Schicksalsknäuel kann für Sterbliche tödlich enden. Der Ort, an den die Gefährten vorgestoßen sind, ist nicht für die Lebenden gedacht. Allein die Götter sind in der Lage, den Vielzahlen von Schicksalen gefahrlos zu begegnen. Und natürlich die Nornen.

Weitaus gefährlicher jedoch wirkt die konzentrierte Schicksalsessenz der Lebenden auf alle, die zu den Nichtlebenden gehören. Die Zusammenballung von Lebendigkeit enthält eine unbeschreibliche Macht. Als die Mumie sich interessiert über das Knäuel beugt, ohne irgendetwas zu berühren, explodiert in ihren toten Augen das Knäuel in einem lautlosen Lichtblitz von enormer Helligkeit. Allein die gleißende Helligkeit, die für alle anderen, selbst für Urd, unsichtbar bleibt, schleudert den geblendeten Untoten mit unwiderstehlicher Gewalt von dem Spinnrad fort.

"Ufff..." Verwundert blickt Tut nun in die ihn umgebende Dunkelheit, die von seltsamen Farben und pulsierenden Lichtern durchzogen wird.

Der Dunkelelf will die Kugel gerade achselzuckend wieder einstecken, als sie ihm förmlich aus der Hand gerissen wird. Der Drow taumelt vorwärts und staunt. Vor ihm schwebt die Kugel, hell in einem inneren Licht gleißend. In ihr sieht man Tut, der sich verwundert umsieht.

Zischend zieht der Warlock die Luft zwischen den Zähnen ein und sieht sich um. Tut ist verschwunden. "Uh oh, " meint der Drow nun, der Blick auf die Kugel fixiert. "Ich glaube, wir haben ein Problem. Nun, ich meine... NOCH ein Problem. Es scheint, Tote ohne Zukunft haben eine besondere Beziehung zu Dingen, die ebendiese erhellen..."

Irritiert blickt Alix auf die Kugel und dann zu Buads Axt. "Können wir vielleicht, ich meine mit der Axt, die Kugel irgendwie zerschlagen? Er kann doch nicht dort drin bleiben?"

Buad – sonst immer gerne dazu bereit, seine Axt zur Verfügung zu stellen, wenn es etwas zu zerschlagen gibt – hat momentan ganz andere Sorgen und daher von den jüngsten Ereignissen gar nichts mitbekommen. Er untersucht den leeren Brunnen, kann aber auch nicht eine Spur von Feuchtigkeit entdecken. Zwar sind Wasserspuren an den Wänden zu erkennen, doch weisen diese nur darauf hin, dass auch das Urdwasser – wie jedes natürliche Wasser – eine Reihe von Mineralien in gelöstem Zustand enthält. Der Zwerg mustert die unebene Innenseite des Brunnens, sucht nach verborgenen Spalten oder verdeckten Löchern. Er kann jedoch nichts entdecken – das Wasser ist entweder verdampft oder durch den Brunnenboden versickert. Gerade als der Zwerg überlegt, ob Sinn machen würde, dem versickerten Nass nachzugraben und den Brunnen solange in die Tiefe zu treiben, bis man auf die Wasserader, die ihn wohl bisher speiste, trifft, hört er die Riesin seinen Namen rufen. Verwirrt und noch immer enttäuscht wendet er sich um und sieht, dass die Aufmerksamkeit der anderen auf eine über dem Boden schwebende, schimmernde Kugel gerichtet ist, in der irgendetwas herumzappelt.

"Wir schenken die Kugel einfach Urd...", grübelt der Drow dort gerade. "Dann kann sie sich darum kümmern. Oder wir machen Tut wieder lebendig, dann hat er wieder ein Schicksal, und die Kugel hat vielleicht kein Interesse mehr an ihm... Wie? Oh, äh, keine Ahnung..." Der Dunkelelf geht um die Kugel herum und studiert sie eingehend. "Das ist fast zu interessant, um ihn da wieder rauszulassen. Das arkane Muster deutet auf eine

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Verbingung zu einer anderen Dimension hin. Vielleicht ist Tut ja nicht dadrin sondern nur ...woanders und die Kugel zeigt die Verbindung? Hm... Tut? TUT? Kannst du mich hören?"

"Ich weiß nicht! Lebendig machen von einem Toten ist vielleicht keine so gute Idee. Was passiert denn eigentlich wenn wir die Kugel einfach zerschlagen? Ich denke immer noch die Axt ist die beste Variante!" bemerkt die Riesin.

Als jetzt auch noch ein lautes Rauschen einsetzt hält Tut sich abwechselnd die Ohren zu oder schlägt und grabst nach den umherpulsierenden Lichtern. Beides scheint nicht zu helfen... und irgendwie scheint er aus dem Rauschen seinen Namen herauszuhören.

"Ist hier jemand?" sagt er erst leise und wiederholt es dann etwas lauter.

Inzwischen hat sich auch Buad wieder bei den anderen eingefunden. Die Enttäuschung über den versiegten Brunnen steht ihm ins Gesicht geschrieben, und dementsprechend ist er recht mürrisch.

"Wüsste nicht, warum ich die Kugel zertrümmern sollte!" mault er, als er die letzten Worte der Riesin aufschnappt. "Es ist Marians Kugel, und nachher passiert was Fürchterliches, wenn ich sie zerbreche!" Der Zwerg, der noch immer keine Ahnung hat, warum seine Gefährten solches offenkundiges Interesse an der Kristallkugel haben, kneift die Augen zusammen.

"Außerdem bewegt sich in der Kugel was!" stellt er skeptisch fest. "Nachher ist's ein Dämon, der da rauskommt, und diese Mistviecher haben praktisch \*immer\* miese Laune!"

"Warum plötzlich so mürrisch?" fragt die Riesin erstaunt. "Unser Freund Tut ist in der Kugel gefangen und wir überlegen wie wir ihn wieder herausbekommen! Übrigens freue ich mich, dass Du nichts von dem Wasser geschöpft hast, auch wenn es mich wundert. Es wäre bestimmt irgend-etwas Gefährliches bei Mixversuchen herausgekommen! Dabei fällt mir ein, vielleicht könnten wir die Kugel in die Quelle legen und das Wasser löst sie auf?"

Der Zwerg weiß vor Verblüffung gar nicht, worauf er als erstes reagieren soll.

"Wasser? Welches Wasser denn?" bringt er schliesslich hervor. "Da ist kein Wasser in dem Brunnen! Kein einziger Tropfen! Das Ding ist trocken, als hätte es monatelang in der Wüste gestanden!" Verärgert stampft er mit dem Fuß auf. Dann wendet sich sein Blick der noch immer schillernden und schwebenden Kristallkugel zu.

"Da soll Tut drin sein?" staunt er und vergißt sogar für einen Moment den ausgetrockneten Brunnen.

"Pötzblitz! Was will er denn da?!"

"Tja irgendwie hat es ihn da hineingezogen, wie auch immer!" Alix zuckt mit den Schultern. "Aber was für ein Problem hast Du mit dem Brunnen? Das Wasser fließt doch? Deshalb wäre es ja auch eine Variante die Kugel mal in den Brunnen zu legen!"

"Ja klar, vielleicht zerbricht sie ja!" entgegnet der Zwerg sarkastisch. "Von fließendem Wasser kann keine Rede sein. Nichtmal von Feuchtigkeit. Das Ding ist bis zum letzten Sandkorn trocken!" Er betrachtet die Riesin skeptisch und fragt sich, ob ihr die lange Reise und die jüngsten Ereignisse wohl geschadet haben könnten. Dann wendet er sich vorerst wieder der weiterhin reglos in der Luft schwebenden Kristallkugel zu.

"Wieso wurde er da hineingesaugt? Und warum kommt er nicht einfach wieder raus?" will er wissen.

Alix lächelt und erinnert sich an daran, dass der Brunnen nicht von allen gesehen werden will. Sie nimmt eine leere Flasche aus ihrem Rucksack füllt sie am Brunnen mit Wasser und gießt das Wasser über die Kugel.

Verständnislos schaut Buad der Riesin bei ihrem Tun zu. Verstohlen wendet er sich an die umstehenden Gefährten um, und bewegt die flache Hand in einer unmissverständlichen Geste vor dem Kopf. "Sie ist übergesnappt!" flüstert er. "Sie scheint wahrhaftig zu glauben, dass in ihrer Flasche Wasser wäre!" Der Zwerg schaut zu, wie Alix befriedigt lächelnd die Flasche bis zur Neige über die Kugel kippt, ohne das

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

irgendetwas daraus hervorkommen würde. 'Ob sie vorhin einen Teespritzer abbekommen hat?' fragt er sich mit ehrlicher Besorgnis.

Tut hört plötzlich ein plätschern von Wasser das von überall zu kommen scheint. Allerdings sieht er noch immer nicht viel mehr als dies Lichter. Entmutigt setzt er sich hin... erst da fällt ihm auf das er eigentlich auf nichts steht... bzw. jetzt auf nichts sitzt.

Schreiend fällt er in die bodenlose Tiefe.

"Oh, da!" ruft der Dunkelelf. "Er bewegt sich. Er... rotiert??? Seltsam. Nein, er fällt!" Staunend beobachtet er, wie Tut um seine Achse wirbelt und sich trotzdem ständig im Mittelpunkt der Kugel befindet.

Alrik ist nähergetreten und schaut sich entgeistert die Kugel von der Seite an.

Plötzlich murmelt er: "Schüttel doch mal. Vielleicht schneit es dan ja in der Kugel..."

Der Warlock verzieht die Miene: "Ich weiss nicht. Wie ich unsere Mumie kenne, schneit es dann Maden, und das muss ich nicht sehen..."

"Wie er scheint bringt das Wasser uns auch nicht weiter! Aber Schütteln halte ich für keine Gute Idee, denkt doch mal wie sich das für Tut auswirkt. Vielleicht wäre es doch eine Idee zu versuchen mit der Axt die Kugel zu spalten!" Alix blickt Urd fragend an: "Habt Ihr vielleicht eine Idee, wie wir unseren Freund bereien können?"

"Ich bin keine Hexe!" schnauft die Norne unwirsch, "Mit Kristallkugeln kenne ich mich nicht aus!" Während ihre Finger noch immer an dem verworrenen Knäuel silberner Schicksalsfäden herumhantieren, ist ihr Blick unverwandt auf die Kugel gerichtet, und ihre Augen haben einen eigentümlichen Glanz.

"Mit der Axt zerschlagen, wie?" brummt währenddessen Buad und schaut einmal mehr die Riesin zweifelnd an. 'Bestimmt hat sie einen Teespritzer abbekommen!' denkt er bei sich.

"Und du glaubst, Tut würde es unbeschadet überstehen, wenn ich mit aller Wucht auf die Kugel haue, hm?" fährt er laut fort.

"Natürlich nicht mit aller Wucht. Ich dachte eher so wie wenn man ein Loch in ein Ei pickt!" bemerkt die Riesin etwas verstimmt. "Vielleicht kann man ja auch die Schicksalsfäden dazu benutzen ihn wieder herauszuholen? Sie haben ihn schließlich dort hineinteleportiert! Vielleicht reicht es einfach einen Faden um die Kugel zu wickeln? Oder unser Freund Dunkelelf muss die Kugel einfach weiter vergrößern bis sie platzt!"

"Entweder ich hau zu, oder ich lass es bleiben!" murrte der Zwerg und wiegt die Axt in den Händen.

Die Elfe kramt gedankenverloren in ihrer Tasche herum... und zieht plötzlich wieder eine Apfelsine heraus. "Oh, das funktioniert ja wieder!" ruft sie erstaunt. "Wißt ihr, in der Tasche ist ein kleines Portal in das Lagerhaus eines gewissen Händlers... das hatte seit dem 'Unfall' unten nicht mehr funktioniert, aber irgend etwas hat sich jetzt geändert. Vielleicht kann ja das Portal zu Tut umgebogen werden, so daß wir ihn da rausholen können."

Dann fällt ihr Blick auf Urd, die recht verzweifelt auf ihrem Webstuhl schaut. Denn der hat sich selbst dazu entschlossen, aus der bisher geraden Webfläche einen dreiviertel-Kreis zu bilden. Dabei hat sich zwar der Knoten fast ganz gelöst, aber das Weben ist doch erheblich unkomfortabler geworden.

"Tolle Idee" Alix stimmt begeistert zu. "Du greifst in Deine Tasche und ziehst Tut heraus!"

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Nebenbau beobachtet Alix die sich windenden Fäden auf dem Webstuhl. "Vielleicht müßte man den Webstuhl zu einer Rundwebmaschine umbauen, so wie beim Sockenstricken!"

"Magischer Schnickschnack!" knurrt der Zwerg und versucht, den Abstand zwischen sich und Alix zu vergrößern. "Portale umbiegen! Ha! Tut aus der Tasche ziehen! Ho! Nachher zerreißt es ihn dabei, und dann kann jede seiner Maden einzeln durch die Welt streifen! Da hat er größere Chancen, unbeschadet davonzukommen, wenn ich meine Axt sprechen lasse! Eventuell müsste er damit rechnen, zukünftig den Kopf unter dem Arm tragen zu müssen – aber das ist ja wohl immer noch besser, als in Tausend Mullfetzen herumzuflattern!"

Plötzlich ganz ohne vorwarnung fällt ein Stachelschwein aus der Luft in die Arme des Zwerges.

Verdutzt schnüffelt es an Buad und springt dann aufgeschreckt aus seinen Armen und rennt blindlings auf den Webstuhl zu.

"Aaah!" brüllt der Zwerg geschockt und fuchtelnd blindlings mit der Axt herum.

"Neiiiiin!" kreischt Urd, als sich das Stachelschwein in den sich gerade entwirrenden Schicksalsfäden hoffnungslos verheddert, alles durcheinanderwirft und dann mit einem Grunzen zu feinem Rauch zerfasert.

Gerade als Buad sich wieder beruhigt und die Norne flucht, dass sogar der Dunkelelf überrascht die Auganbrauen hebt, fällt ihm ein schwerer Gegenstand aus dem Nichts in die Arme, der uralte und muffig riecht und sich wie ein Sack aus Mullbinden anfühlt.

"Uff!" ächzt der Zwerg und sinkt unter dem Gewicht zeitlupenhaft zu Boden.

"Holla!" spricht der Mullbindensack, bei dem es sich um niemand anders als die zuvorkommende Mumie aus Niflheim handelt. "Das hat ja noch nicht ganz richtig funktioniert! Vermutlich liegt's an der Justierung – neuerdings sind alle Portale mächtig durcheinandergeraten!" Fröhlich erhebt sie sich von dem Zwerg und schaut sich um. "Eigentlich wollte ich nur das Amulett wiederhaben, dass ich euch geliehen hatte!" erklärt sie. "Aber statt das Amulett zu mir zu portaltieren, bin ich zu dem Amulett hingezogen worden! Aber das ist schon ein guter Anfang – immerhin hat eine ganze Weile fast gar nichts funktioniert, und danach hat alles verrückt gespielt! – Aber wo bin ich denn diesmal eigentlich gelandet? Hier war ich ja noch nie!"

"Schöne Gegend nicht! Zumindest nicht so Einsturzgefährdet wie manche Höhlen!" Alix lächelt die Mumie etwas gequält an. "Allerdings mindestens genauso verwirrend. Ihr kommt gerade richtig. Unser Freund Tut ist aus irgendeinem Grund in diese Kristallkugel gezogen worden, könnt ihr dahin ein Portal bauen, dass er wieder heraus kommen kann?"

Nidhöggr, dem es immer noch auf Alix gefällt, blickt die Mumie skeptisch an: "Dich kenn ich doch! Du bist doch der Knochensammler. Irgendwann mussten deine Portalversuche ja schief gehen. Zumindest jetzt wo nichts mehr ist wie es war! Aber es gefällt mir so. Nicht mehr so langweiliges schicksalhaftes Wurzelkauen! Lass Dir ruhig Zeit mit dem entwirren Urd!"

"Hm, hm..." macht die Mumie nachdenklich und betrachtet interessiert die schimmernde, schwebende Kugel. "Eine nette Herausforderung!" meint sie. Dann tastet sie die Kugel ab, legt ihr mullumwickeltes Ohr an sie und macht eine Reihe anderer Untersuchungen. "Interessant..." hört man sie murmeln. Schließlich scheint sie mit ihren Betrachtungen am Ende zu sein. "Ein interessantes Problem!" doziert sie. "Euer Freund befindet sich nicht in einer anderen Dimension, soweit ich das beurteilen kann. Zumindest nicht wirklich. Oder besser: in keiner definierten Dimension." Die Mumie denkt kurz nach. "Ich fürchte, er ist in eine Art Zeitstrudel geraten! Er fällt – oder taumelt – praktisch durch die Zeit. Nun, das machen wir ja alle. Aber *unsere* ist stetig – sie beginnt hier und läuft gleichmäßig weiter bis zum Ende. Wobei es Theorien gibt, die die Gleichmäßigkeit... aber das tut hier nichts zur Sache. Euer Freund jedoch ist in einer un stetigen, sich unentwegt ändernden *Zeitmischung* – mal ein bisschen Vergangenheit, dann plötzlich etwas Zukunft, eine Prise Gegenwart. Und das Ganze in einer turbulenten Mischung. Würde mich nicht wundern, wenn sein

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

rechtes Bein in der Zukunft ist, während der linke Arm irgendwo in der Vergangenheit verweilt und der Kopf sich in der Gegenwart herumtreibt. Wenn die verschiedenen *Zeitflecken* zu weit auseinanderdriften..." Die Mumie lässt den Satz unbeendet, fügt aber ein kommentierendes und alles erklärendes "Ziemlich scheußliche Sache." hinzu.

Begeistert, ihren letzten Worten zum Trotz, schlurft die Mumie einige Male um die Kugel herum. "Meine Portale beschränken sich auf eine *Orts-*, nicht auf eine *Zeitleportation*! Sowas habe ich noch nie versucht! Eine wirklich interessante Herausforderung!"

Der Dunkelelf beobachtet die Mumie interessiert und äußerst gespannt, allerdings ohne ein Wort zu sagen. Er würde sich hüten, von den Warnungen zu erzählen, die jedem Drowlehrbuch über Portalmanipulationen vorangingen. Warnungen über die Gefährlichkeit von Eingriffen in das Raum-Zeitgefüge und Geschichten über Magier, die damit experimentiert hatten. Und so gut wie immer von den Zeitströmen zerrissen wurden.

Währenddessen bastelt die Elfe an ihrer Tasche herum und murmelt dabei unverständliche Sachen. Allerdings ist nach einem "Oops, das war verkehrt herum" in der Kugel zu beobachten, wie rings um Tut plötzlich 38 Apfelsinen auftauchen.

Fasziniert beobachtet Buad die Apfelsinen in der Kugel. Gut die Hälfte der Früchte schrumpft zusammen, wird grün und verschwindet irgendwo – um plötzlich aus dem Nichts in Form eines saftigen und ausgesprochen appetitlich wirkenden Apfelsinensalates wieder zu erscheinen. (Es wird ein Rätsel bleiben, woher die Rosinen und Nüsse in dem Salat stammen.) Allerdings scheint dieser sehr schnell zu vertrocknen bzw. zu verfaulen. An einigen Stellen ist sogar etwas Schimmelbefall zu erkennen, der schnell zu einem üppigen, dichten grünlichweißen Rasen heranwuchert. Einige der anderen Früchte zerplatzen einfach, und aus einigen wenigen wächst mit aberwitziger Geschwindigkeit ein Baum, der schon nach wenigen Sekunden selbst leuchtendorangene Früchte trägt.

"Was ist denn das?!" staunt die Portalmumie. Dann fährt sie herum und hebt warnend die Hand zu der Elfe. "Ich spüre deinen Eingriff!" sagt sie. "Sieh dich vor! Wenn du nicht die richtige Zeit erwischst, könnte es ein Desaster geben!"

Wie zur Bestätigung schreit die Elfe plötzlich auf. Mit einem häßlichen Geräusch zerreißt ein Teil ihrer Hose, und für einen Moment und sehr zur Freude des Zwerges zappelt sie hilflos an einem uralten, knorrigem Apfelsinenbaum, der ihr aus der Hosentasche ragt. Der Spass dauert nur einen kurzen Moment, dann verschwindet der Baum ebenso plötzlich, wie er gekommen war. Ziemlich lädiert landet die Elfe in einem Haufen fauliger und schimmeliger Apfelsinen.

Langsam rappelt sich die Elfe wieder auf, und klopft sich die Kleidung aus. Sie wirkt dabei sehr abwesend, als hätte sie das Chaos um sie herum noch gar nicht bemerkt. Langsam fängt sie an zu sprechen: "Eine Rückkopplung. Eine echte... Ich habe ja schon viele erlebt, aber eine echte temporale Rückkopplung, so intensiv, daß man den Zeitstrom fühlen konnte. Wenn man da noch ein bißchen dran dreht, dann könnte man glatt die Zeit zurückdrehen..."

Entgeistert hört Alrik der Elfe zu. Er denkt laut: "Toll ! Dann könnten wir uns ja ... wieder zurück zu unserer Lichtung ... mit dem Festessen ... wo ist eigentlich der Trabant abgeblieben ?"

"Ich glaube der steckt noch bei den Gartenzwerge!" bemerkt Alix. "Allerdings denke ich nicht, dass das Spielen an der Zeit eine gute Idee ist. Ich bin immer noch dafür die Kugel irgendwie zu öffnen. Vielleicht kann man ein Loch reinbohren?"

Der Dunkelelf lächelt finster, was aber mehr wie ein Zähnefletschen aussieht: " Die Kugel ist aus Drachenkristall, wie ich bereits erwähnte, sowas widersteht selbst den Flammen eines Drachen. Ich bin gespannt, wie du die kapputtkriegen willst, werte Alix..."



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Hmm, ich hab hier einen Ring mit einem kleinen Diamanten. Ist Diamant nicht das härteste was es gibt? Vielleicht wenn ich damit etwas kratze? Allerdings dauert das wohl zu lange" antwortet Alix etwas resignierend.

Der Schmied überlegt was passieren würde, wenn ich die Portalsmumie da auch noch hineinstoße. könnte die dann nicht ein portal zaubern, was die beiden irgendwo anders hinbringt...naja, wenn das nicht klappt, ist Tut nicht mehr so alleine dadrinnen...

"Mein Trabant steht am unteren Ende dieses verdammten Turmes – ist die Leiter nicht hochgekommen..." stellt Buad betrübt fest. "Und das Herumspielen an der Zeit finde ich persönlich auch nicht gut. Es soll mal einen Barden namens Iljon Tychi gegeben haben, der in diverse Zeitschleifen geraten ist. Zum Schluss gab es mehr als zwei Dutzend von ihm – *gleichzeitig!* Und die Vorstellungen, dass es hier von Elfen wimmeln könnte..." der Zwerg wirft Seitenblicke auf Marian und Anthea.

"Ich könnte einige Tropfen Tee auf die Kugel träufeln. Selbst Drachenschuppen lösen sich in etwas ekliges auf, wenn sie damit in Berührung kommen, und warum sollte das bei Drachenkristall anders sein..."

Die Hand des Zwerges tastet nach seiner Gürtelflasche, dann formt sein Mund ein stummes, unglückliches "Oh!" und er schaut wütend zum Dunkelelfen.

"Wir können sie immer noch in die Teeamöbe hineinwerfen!" bemerkt er. Augenblicklich greift er nach der Kugel, um sie heranzuziehen, hält aber verduzt inne, als diese sich nicht rührt. Er versucht es mit mehr Kraft, ja er hängt sein gesamtes Körpergewicht an die schwebende Kugel. Doch diese verbleibt unverrückbar an ihrem Platz mitten in der Luft. Nicht einmal ein leichtes Zittern ist zu sehen.

Dann hält der Zwerg inne. Etwas schleicht sich in sein Bewusstsein, eine Stimme, die ganz in der Nähe erklang und keinem der Anwesenden gehörte. Er lässt die Kugel los, fährt herum und hat bereits die Axt kampfbereit in den Händen. "Wer spricht da?!" schreit er das Dämmerlicht an.

Alix beobachtet das Bemühen des Zwerges die Kugel zu bewegen mit Erstaunen. "Warum schwebt die Kugel eigentlich und warum kann man sie nicht bewegen" denkt sie sich.

Durch die plötzliche Reaktion Buads erschreckt dreht sie sich, um nachzusehen was den Zwerg beunruhigt hat.

Der Schmied trat aus dem Dunkel hervor. "Verzeiht das ich Euch erschreckt habe, merkwürdige Ereignisse führten mich an diesen Ort." Wahrscheinlich mussten ihn die anderen für einen wilden Barbaren halten, so wie er aussah. Unter dem Ruß konnte man seine kräftige menschliche Gestalt erkennen. Offensichtlich war er nur spärlich mit einer feuerfesten Rüstung bekleidet. Um seine Hüften war ein Gürtel geschnallt mit allen notwendigen Utensilien die man zum Schmieden brauchte,dazu gehörten auch ein Schleifstein zum Schärfen der Waffen und ein Feuerstein zum entfachen eines kräftigen Schmiedefeuers,so konnte er praktisch überall seinem Handwerk nachgehen. In der rechten Hand hielt der Schmied einen Hammer, in der linken ein halbfertiges noch leicht glühendes Schwert. "Ich fertigte grade eine neue Waffe als ich bei jedem Hammerschlag Bilder von diesem Ort sah.Mein letzter Hammerschlag brachte mich dann hierher." Der Schmied steckte den Hammer in seinen Gürtel und suchte nach einer Wasserquelle zum abkühlen des Schwertes.

"Ein Schmied!" stellt Buad fest und steckt die Axt weg. "Arbeitest du für die Asen?"

Er betrachtet die muskulösen Oberarme des Mannes. "Hilf mir mal, Schmied – ich will die Kugel hier wegziehen!" fordert er den Neuankömmling auf und wendet sich erneut der Kugel zu, die noch immer unverrückbar an ihrem Platz mitten in der Luft hängt.

Der Dunkelelf wendet sich dem Neuankömmling zu: "Hör nicht auf ihn. Nicht mal zehn von eurer Sorte könnten die Kugel jetzt da wegbekommen, wo sie ist. Sie scheint sich komplett von dieser Dimension gelöst zu haben und nur noch als Idee hier zu bestehen. Und eine Idee kann man nicht physischer Gewalt bewegen. Nebenbei...", der Drow mustert den Schmied scharf, "wie lange bist du schon hier und beobachtest uns?" Zu den anderen gewandt grummelt er dann: "Wir sollten wirklich etwas gegen dieses wilde Herumteleportiere unternehmen, das in dieser Dimension herrscht. Man verliert da leicht den Überblick..."

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Dem kann ich nur zustimmen!" bemerkt Alix. "Man weiß ja nie wo es einen hinträgt, wenn man etwas anfaßt oder wer plötzlich neben einem auftaucht! Ein Schmied ist ja noch etwas natürliches! Ich wäre allerdings wenig begeistert, wenn plötzlich Dämonen oder Drachen auftauchen! Oh!" nach einem Seitenblick auf ihre Schulter. "Zumindest Drachen mit denen man sich nicht vernünftig unterhalten kann."

Sie wendet sich an den Schmied "Wenn Du Wasser brauchst, es gibt hier eine Quelle" die Riesin zeigt auf das steinerne Becken der Urdquelle "aber wie mir scheint kann nicht jeder das Wasser sehen!"

Nidhöggir wirft einen etwas empörten Blick auf Alix: "Ich kenne keine Drachen mit denen man sich nicht vernünftig unterhalten kann!" Dann bemerkt er: "Die Kugel besteht nur als Idee? Versucht es doch mal mit einer Gegenidee, stellt Euch vor würde zerbrechen. Man sollte nie die Kraft der Gedanken unterschätzen!"

Der Schmied dankt der Riesin und wendet sich der Quelle zu. Erstaunt stellt er fest das nur der Boden feucht schimmert. Er steckt sein Schwert in den Boden der Quelle, kleine Rauchschwaden steigen auf. Ungläubig dem Dunkelelfen zugewandt "Nur eine Idee meinst du?". Der Schmied nimmt sein erkaltetes Schwert und steckt es in den Gürtel. Er geht zu der Kugel und stämmt sich mit aller Kraft dagegen. An seinen Armen und auf der Stirn treten dünne Äderchen hervor. Der Schweiß läuft ihm die Stirn herunter, er rutscht von der Kugel ab und fällt zu Boden. Fluchend erhebt sich der Schmied, "Bei den Feuern Hephaistos'...mir scheint als hätte der Dunkelelf recht."

Der Schmied wendet sich wieder den anderen zu. "Man nennt mich Aris, der Schmied. Meine Heimat liegt weiter im Süden, erst seit kurzer Zeit befinde ich mich hier an diesem Ort."

"Sei willkommen" begrüßt ihn Alix. "Wir sind eine Abenteurergruppe, die dem Aufruf unseres Anführers Buad gefolgt ist. Er möchte ein Schönheitselixier brauen und benötigt dazu Wasser vom Urd Brunnen und Rinde vom Weltenbaum."

Der Dunkelelf nickt: "Mit anderen Worten, um seine geistige Gesundheit steht es nicht zum besten. Im übrigen habe ich immer recht. Nun, *so gut wie* immer..." relativiert er hüstelnd mit einem Seitenblick auf die plötzlich sehr skeptisch dreinblickenden Gefährten.

"Trotzdem sollten wir uns langsam etwas einfallen lassen wie wir Tut wieder da herausbekommen. Ich glaube nicht, dass es für ihn gut ist sich lange in Zeitschleifen aufzuhalten. Womöglich wird er wieder lebendig oder zerfällt ganz zu Staub. Wie sich das alles auf seine Maden auswirkt ist auch nicht abzusehen" Alix blickt besorgt auf die schwebende Kugel.

Frustriert über den Mißerfolg, die Kugel zu bewegen wie auch über das Versiegen des Brunnens, tritt Buad nach den letzten Worten der Riesin zurück. Seine Augen funkeln, als er mit einer schnellen Bewegung die doppelschneidige Axt in die Hände gleiten lässt und die Waffe schwingt.

"Holen wir ihn da raus!" grollt er, und dann, lauter: "Halt dich fest, Tut! Zieh den Kopf ein!"

Die Luft stöhnt auf, als die Axt sie auf ihrem Weg zu der Kugel durchteilt. Der gewaltige, mit aller Kraft geführte Hieb ist gut gezielt, die Axt trifft mitten auf der Oberfläche der Kugel auf. Ein schrilles Kreischen ertönt, das schmerzhaft in die Köpfe der Umstehenden eindringt, die Kugel scheint in einem grellen Lichtblitz zu explodieren, und wer nicht reflexartig die Augen geschlossen hatte, ist für Sekunden geblendet. Der Aufprall reißt dem Zwerg fast den Arm ab. Es gelingt ihm, die Axt in den Händen zu halten, doch für einen Moment hat er die Kontrolle über seine Arme fast vollständig verloren. Halb betäubt wird er von seinem eigenen Schlag nach hinten geschleudert, wo er im kühlen Gras benommen liegen bleibt und keuchend darauf wartet, dass das Gefühl in seine Hände und Arme zurückkehrt. Als er schliesslich wieder sehen kann hebt er den Kopf und blinzelt zur Kugel.

Als wäre nichts geschehen, schwebt sie noch immer an der gleichen Stelle in der Luft, schimmernd und funkelnd. Ihre Oberfläche scheint nicht den geringsten Kratzer aufzuweisen, und die einzige Veränderung nach dem wuchtigen Schlag besteht darin, dass die Kugel jetzt langsam, beinahe träge rotiert.

Der Wind rauscht leise in den Blättern. Eine kaum hörbare Stimme sagt: "Vielleicht solltet ihr es nochmal

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

versuchen ? Nur Mut....!"

Leise lächelnd verschwindet die Stimme.....

"Ha!" brüllt Buad, sich langsam aufrappelnd und sich die Unterarme massierend.

"Ein Zwerg lässt sich davon nicht entmutigen!" Er lauscht für einen kurzen Moment der Stimme hinterher. War es nur ein flüsternder Windstoß, der ihm die Aufforderung vorgegauckelt hatte? Oder hing da nicht ein silberhelles Lachen wie ein Hauch in der Luft?

Buad greift die Axt fester und schwingt sie erneut, ungeachtet der murrenden Gefährten, die von dem hellen Aufblitzen im Augenblick des Aufschlages allesamt überrascht worden waren und sich noch immer die Augen reiben. Mit einem wilden Schrei macht er einen Satz auf die Kugel zu, und noch im Flug schmettert die entschlossen geschwungene Axt auf die rotierende Kugel hinab. Der Aufprall ist noch heftiger als der erste, und das Kreischen, das von der Kugel aufsteigt, peinigt die Köpfe der Abenteurer wie tausend glühende Nadelstiche, die mitten im Gehirn explodieren. Gleichzeitig flammt erneut ein greller Blitz auf und verursacht den Umstehenden weitere schier unerträgliche Schmerzen. Schreiend und stöhnend fallen sie zu Boden oder krümmen sich zusammen, die Hände an die Schläfen gepresst.

Buad wird von der Wucht seines Schlages herumgerissen, erneut scheint es ihm die Arme auszureißen, und schleudernd prallt er gegen eine der sich krümmenden Gestalten, reißt sie unfreiwillig um und geht schweratmend zu Boden. Vor seinen Augen explodieren unentwegt Farbringe, in seinen Ohren tönt eine erzene Glocke, und seine Arme sind zwar nicht taub, brennen jedoch, als hätte man sie mit Feuer übergossen.

Wieder erklingt die Stimme im Wind. Diesmal etwas deutlicher. " Ich sehe, ihr lasst euch nicht entmutigen. Auch wenn Schmerzen eure Körper durchfließen. Doch reicht auch dieses nicht aus....." . die Stimme verschwindet wiederum lächelnd.....

Die Schmerzen ignorierend rappelt sich Buad erneut auf. Wie unter einem Bann stehend und sich fragend, ob nur er die leise, lachende Stimme vernehmen kann, torkelt er in Richtung der nachwievor unbeschädigt schwebenden Kugel, die nach dem letzten Schlag lediglich etwas rascher zu rotieren scheint. Seine Arme brennen wie Feuer und ihm ist, als würde jede Muskelfaser einzeln zerrissen, als er die Axt hebt und zum Schläge ausholt. Von einer drängenden, dunklen Besessenheit ausgefüllt hört er nicht auf die warnenden Rufe der Gefährten.

Und wieder taucht die Stimme auf.... zischend , drängend fordernd sagt sie " Los schlagt schon zu! Lasst euch helfen... Ihr zeigtet nun auch Geduld und Beharrlichkeit" Mit diesen Worten fing Buads Axt an zu leuchten....

Alix die eine flüsternde Stimme hört aber nicht versteht was sie sagt blickt entgeistert auf den Zwerg, der offensichtlich von der Kugel magisch angezogen wird und sein Tun nicht mehr kontrollieren kann, obwohl er große Schmerzen hat. Sie nimmt die Flasche mit dem Wasser aus dem Urd Brunnen und spritzt einige Tropfen auf den Zwerg. "Wasser hat bei Zwergen schon immer gewirkt" denkt sie dabei.

Auch der Drow kann sich, nachdem er sich wieder aufrappelt hat, eines Unmutsknurrens nicht erwehren. Als er sieht, daß der Zwerg wieder in Richtung der Kugel springt, wobei es ihm sehr seltsam vorkommt, dass Alix mit einer leeren Flaschen herumfuchtelt, wirft er ihm summend ein magisches Kraftfeld entgegen, welches den Zwerg von den Beinen holt, ein paar Meter nach hinten wirft und dann in der Luft schweben läßt. "Lass den Unsinn, das bringt uns hier nicht weiter..."

Der Drow kratzt sich am Kinn, "wir sollten lieber über diese Gegenidee nachdenken..." Er streckt eine Hand zu der Kugel aus und läßt magische Energie auf die Kugel strömen. Dabei murmelt er etwas von Dimensionen tauschen.

Plötzlich landet Tut sanft auf einer weichen Wiese. Als er den Kopf hebt sieht er über sich eine Kugel schweben.

Langsam steht er auf und blickt sich um. In alle Richtungen sieht er nur eine endlose grüne Wiese... Diese Wiese sieht sehr gepflegt aus. Jeder Grashalm wurde anscheinend auf die exakt gleiche Länge gekürzt.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Verwundert blickt Tut nun die schwarze schwebenede Kugel an, die anscheinend bewegungslos in der Luft hängt.

Vorsichtig berührt er die Kugel und spürt dabei eine Bewegung. Die Kugel scheint sich tatsächlich zu drehen... auch wenn man ihr dies aufgrund der makellosen Oberfläche nicht ansehen kann.

Ein leichtes flimmern ist in der Luft zu sehen. Aus diesem Flimmern entsteigt eine durchsichtige Gestalt und tritt den Helden entgegen.

" Gut! Euer Misstrauen ist gerechtfertigt. Lasst mich euch vorstellen. Meine Name ist Macmuelli. Ich bin der Geist eines einst mächtigen Kämpfers. Doch Wahnsinn suchte mich heim. Ich wollte meine Kraft durch Magie steigern. Bei dem Versuch kam ich in diese Lage. Und nun suche ich nach einem Ausweg aus dieser Situation. Ich versuche mit meiner Kraft, die ich einst erhielt, Abenteurern zu helfen. Doch richtete ich auch schon Unheil an. Ich denke ihr seit auf dem richtigen Weg"..... Mit diesen Worten wandte sich der Geist Macmuellis dem Flimmern in der Luft zu , und verschwand.....

"Vielleicht sehen wir uns doch nochmal wieder, und ich kann euch helfen." Dies war zu hören im Wind . Dann wurd es ruhig.....

"Was oder wer war denn das?" fragt Alix erstaunt. "Irgendwie ist diese Welt kaputt. Leute erscheinen und verschwinden. Wasser ist für manche sichtbar, für andere nicht!" Nach einem Blick auf die nun wieder kristallklare sich drehende Kugel ruft sie etwas entsetzt: "Tut ist verschwunden! Seht! Die Kugel ist leer! Wo ist er hin?"

Buad ist inzwischen wieder zu Boden gestürzt, da der Dunkelelf offenbar sein geworfenes Kraftfeld vernachlässigt hat.

Benommen schüttelt er den Kopf, der sich anfühlt wie ein Wattebausch.

"Was, bei Ingerimms Donnerschwengel, war denn *das*?!" flucht er, noch immer nicht ganz wiederhergestellt. Mühsam richtet er sich auf, sinkt aber wieder zurück auf den Boden, als eine infernalische Schmerzwellen ohne Vorwarnung durch seine Unterarme rast. Vom Schmerz beinahe übermannt, stößt er ein Keuchen aus und beißt die Zähne zusammen, bis die Qualen wieder abklingen.

Der Drow sieht zum ersten Mal wirklich ratlos aus, als er dem Zwerg antwortet: "Ich gebe zu, ich habe keine Ahnung, was hier vor sich geht. Ich weiß nur, daß wir schnellstens hier weg müssen. Der Weltuntergang ist aus dem Ruder gelaufen, Mumien verschwinden, Geister tauchen hier auf, Zwerge drehen durch... SEHR besorgniserregend. A pro pos Mumie..." Der Warlock nimmt vorsichtig die Kugel in die Hand zurück, die sich das diesmal auch widerspruchslos gefallen läßt. Dann begutachtet er sie einen Moment konzentriert. "Hm, *unsere* Mumie scheint nicht mehr hier sein. Wäre auch schade um das kostbare Artefakt gewesen..."

Na gut, schön! Vielleicht könnte die *andere* Mumie mal eines von ihren Portalen öffnen und Tut herholen. Mein Instinkt sagt mir, daß wir den Kerl noch mal brauchen... Und dazu..."

Er unterbricht seinen Monolog und schaut sinnend in die Runde, "...müßte uns jemand sagen, wo er ist. Jemand mit Insiderwissen." Der Drow richtet den Blick anklagend auf Urd. Dann wandert sein Blick weiter zu Nidhögr.

Während die Norne keine Notiz von den jüngsten Ereignissen genommen zu haben scheint sondern damit beschäftigt ist, die Verheerung, die das Stachelschwein an ihren Schicksalsfäden angerichtet hat, zu beseitigen, so gut es eben geht, hebt der wimnzige Drache abwehrend seine Vordertatzen.

"Was schaust du mich so an!" verteidigt er sich trotzig. "Ich hab' mit all dem nichts zu tun! Aber wenn ich du wäre, würde ich meinen Kumpel nicht an einem anderen Ort, sondern in einer *anderen Zeit* suchen..."

Alix dreht sich zu dem Drachen auf ihrer Schulter um. "Wie bitte sucht man in einer anderen Zeit? Hast Du eine Idee?"

"Nun, soweit es die Zukunft betrifft, ist die Sache ganz einfach!" bemerkt Nidhögr. "Man braucht einfach nur zu warten – irgendwann wird die Zukunft von ganz alleine zur Gegenwart... Schwieriger wird es, wenn

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

man zurück in die Vergangenheit will!"

Der Drache räuspert sich. "Allerdings könnte sich euer Freund auch einfach in einer anderen Realität aufhalten." räumt er ein. "Obwohl eine andere Zeit ja praktisch auch eine andere Realität ist! Er könnte sich natürlich auch *zu einer anderen Zeit in einer anderen Realität* aufhalten. Äh. Ja."

Der Drow nickt ungeduldig: "Danke für die außerordentlich faszinierende Theoriebelehrung. Und in der Tat, ein interessanter Einwurf. Die Frage war aber nicht, wo er sein *könnte*, sondern wo er *ist*. Wie stellst du dir das denn vor, sollen wir alle Dimensionen und Zeiten nach ihm absuchen? Nicht wirklich, oder? Die Kernfrage muß also lauten, wo und wann existiert die Zeitlinie und das Wesen der Mumie, parallel zu der unsrigen jetzt gemessen. Sonst können wir vergessen, jemals ein Portal zu Tut ausgerichtet zu bekommen..."

"Vielleicht können wir ja doch über die Kugel eine temporale Rückkopplung erzeugen und ihn dadurch aufstöbern" schlägt die Elfe vor.

Mittlerweile ist der Fee das Spiel Steine–auf–Teemöbe–werfen langweilig geworden, da anscheinend eh nichts passiert, und sie beschließt, den anderen zu folgen. Sie steigt die Treppe herauf und findet sich wie die anderen vor ihr plötzlich in einer Waldlandschaft wieder.

Sie sieht ihre Mitbestreiter, aber auch zwei neue Gestalten. Eine alte Frau mit einem Spinnrad und einen Mensch mit einem Hammer und einem Schwert in den Händen. "Wohl ein Kämpfer" denkt sie sich. Dann merkt sie, dass Tut fehlt. "Der wird wohl Feuerholz holen" und macht sich keine weiteren Gedanken über sein Schicksal.

Die Fee fliegt zur alten Frau, setzt sich vor ihr auf den Boden und fragt "Wer bist du denn?", den Kopf dabei schief zur Seite geneigt.

Der Dunkelelf schaut kurz zu der Fee hinüber und stellt nebenbei fest, daß der Kieselsteinregen aufgehört hat. Ob da ein Zusammenhang... der Warlock schüttelt innerlich den Kopf. Schulterzuckend wendet er sich an die Elfe: "Jaaaa, das wäre eine Idee, allerdings taugt sie hier nicht viel. Eine Rückkopplung würde schon wirken, aber ich hatte ja die Dimensionen getauscht. Wir würden also auf die falsche Dimension einwirken und gar nichts erreichen... Es sei denn, wir könnten den Zeitpunkt vor den Tausch legen, das erzeugt aber wieder unabsehbare temporale Wirbel und hier tauchen schon genug seltsame Leute auf..."

Aus dem Augenwinkel verfolgt er, leicht abgelenkt, wie der Succubus sich gerade mit strahlendem Lächeln an den Schmied anschmiegt und mit ihm flirtet. Der Drow unterdrückt ein Grinsen und sagt: "Aber auf der anderen Seite, warum nicht, es wäre sicher lustig..."

Alix bemerkt etwas sarkastisch: "Muss ich jetzt diesen Ausführungen folgen können? Irgendwie verstehe ich gar nichts davon, was hier eigentlich vorgeht! Nur das Tut verschunden ist und wir jetzt einen neuen Mitläufer haben! Ausserdem bekomme ich langsam Hunger. Vielleicht sollte ich mich mal nach ein paar eßbaren Pflanzen umsehen und einen Salat zubereiten! Ich hab da hinten an der Quelle Löwenzahn und Brennesseln gesehen."

Die Mumie betrachtet abwechselnd die Kugel und den Boden und murmelt dabei gelegentlich ein "Hmmm..."

Allerdings scheint sie nicht zu einem Ergebnis zu kommen und die Falten auf der Stirn werden immer tiefer. Schliesslich schüttelt sie den Kopf und beginnt vor der Kugel hin und her zu laufen.

"Hm, hm..." macht die Knochensammlermumie nachdenklich. "Die Struktur der Dimensionen ist kompliziert, und sie ist nach all dem Durcheinander noch nicht vollständig wiederhergestellt worden. Damit bedenkenlos herumzuspielen, noch dazu an einem *solchen* Ort... jaja, die Jugend von heute..." Mißmutig mustert die Mumie den Dunkelelfen. "Zu meiner Zeit" fährt sie mit einem verträumten Gesichtsausdruck – soweit man das bei einem von uralten Mullbinden umwickelten Gesicht überhaupt sagen kann – fort, "als in mir noch das stürmische Blut wallte so wie jetzt in dir – da hat man vorher genau überlegt und..."

Ein Aufschrei von Urd lässt alle Anwesenden herumfahren und unterbricht die erwachenden sentimental

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Nostalgiegefühle der Mumie. Die Norne, die bisher verbissen daran gearbeitet hatte, den durch das aus dem Nichts aufgetauchte Stachelschwein angerichteten Schaden zu beheben und sich offenbar noch immer nicht von *ihrer* Vorstellung von Raganarök trennen konnte, ist entsetzt von dem Spinnrad aufgesprungen. Die aus dem Nichts auftauchenden und nach verschwundenen silberenen Schicksalsfäden haben sich zu einer einzigen fast einen Meter im Durchmesser messenden Kugel ohne Anfang und Ende zusammengeschlossen, die das Spinnrad umgibt. Im Inneren der durch zahlreiche Fäden geformten Kugel ist schwach noch immer das Knäuel zu erkennen.

"Das kann nicht sein!" ächzt Urd. "Das Schicksal kann unmöglich an seinen Anfang zurückkehren! Zukunft und Vergangenheit dürfen nicht zusammenfallen!"

Die Norne wankt und wäre gestürzt, hätte die nahe bei stehende Riesin sie nicht im letzten Moment gestützt.

"Oh! Oho!" die Mumie reibt sich die Hände und zwinkert dem Dunkelelfen verschwörerisch zu. "DAS ist interessant! Könnte ich bitte die Kristallkugel noch einmal sehen? Ich glaube ich weiß, was geschehen ist..."

Alix fangt die taumelnde Norne auf und hält sie stützend bis sie sich sicher ist, dass Urd sich wieder gefangen hat. Kopfschütteln blickt die Riesin auf die neu entstandene Kugel aus den Schicksalsfäden. "Was bedeutet das nun wieder? Fängt jetzt alles von neuem an? Oder werden wir jetzt wieder Kinder? Gibt es hier nicht irgendwo den Weißheitsbrunnen Mimis ich könnte einen Schluck vertragen oder können wir gleich Mimir den Weisheitgott fragen?"

Der Dunkelelf hält der Mumie verwirrt die Kristallkugel hin: "Na gut, aber mach hin, das Ding ist nämlich ganz schön schwer... Hm. Und...äh, wie jetzt? Das Schicksal kehrt wieder an seinen Anfang zurück??? Dann wiederholt sich das hier alles? Dann müssen wir diese Reise in der Zukunft womöglich nochmal machen?" Die Augen zu schmalen Schlitzern zusammengezogen, preßt der Warlock zwischen den Zähnen hervor: "Das...das müssen wir verhindern..." Mit der freien Hand macht der Dunkelelf nun schnell panikartig einige Gesten und beschwört kurzerhand ein magisches Feuer auf das Schicksalsknäuel, ohne einen weiteren Gedanken an möglichen Konsequenzen zu verschwenden.

Die Ereignisse überstürzen sich, als der Drow seine zerstörerische Magie auf die zu einer Kugel geformten Schicksalsfäden wirkt. Ein greller Blitz schmettert alle zu Boden, die Fäden beginnen sich unter dem magischen Feuer zu winden – jedoch ist nicht genau zu erkennen, ob die Flammen die Fäden oder die Fäden die Flammen verzehren. Das faszinierende, in allen Regenbogenfarben leuchtende und flackernde Schauspiel dauert nur einen kurzen Moment. Kaum haben sich die Gefährten und ihre Begleiter wieder aufgerappelt, da explodieren die Fäden geräuschlos zu einer gleißenden Lichtwand, die sich, schneller als irgendwer reagieren kann, rasant ausdehnt.

"Deckung!" brüllt Buad und versucht, sich vor dem heranrasenden Licht zu Boden zu werfen. Es bleibt bei dem Versuch, das Licht erfasst ihn und alle anderen. Doch es bereitet keine Schmerzen, ja es fühlt sich sogar angenehm an. Es prickelt und belebt die Muskeln, als es die Umstehenden ausfüllt, bevor es weiterrast und sie in Dunkelheit und Kälte zurücklässt.

Verdutzt öffnet der Zwerg wieder die Augen, die er kurz zuvor hastig geschlossen hatte. Sein Bart steht waagrecht nach vorne und zu den Seiten, und unter seinem Helm scheint plötzlich zu wenig Platz für die steil nach oben aufgerichteten Haare zu sein. Ein Blick auf die Gefährten zeigt ihm, dass auch ihnen die Haare in alle Richtungen abstehen, was ihn zu einem kurzen Auflachen verleitet. Dann richtet er seinen Blick ins Zentrum der vergangenen Explosion. Dort schwebt das Knäuel aus Schicksalsfäden, als wäre nichts geschehen, doch die Kugel ist verschwunden. Aus dem Knäuel reichen die Fäden in alle Richtungen. Buad folgt einem der Fäden mit den Blicken – und erstarrt, als er bemerkt, dass er direkt an ihm endet. Auch die anderen sind nun durch feine, kaum sichtbare silberne Fäden mit dem Knäuel verbunden, wie er nach einem kurzen Blick zu den Seiten registriert.

"Was... was hat das zu bedeuten?" fragt der Zwerg überaus überrascht.

Mit einem: "Ich hasse es, durch die Gegend geworfen zu werden, weil irgendwer unkontrolliert mit Feuer um sich wirft" richtet sich Alix stöhnend auf und wirft einen grimmigen Blick auf den Dunkelelf, dann hilft sie

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

der Norne auf, die wie es scheint immer noch unter dem Schock der Ereignisse steht. Nach einem Blick auf die Gefährten bemerkt auch Alix die Fäden die die Gruppenmitglieder mit der Kugel verbinden. Interessanterweise ist die Norne nicht mit einem Faden an die Kugel geknüpft auch der Drache, der während der letzten Ereignisse irgendwann auf der Erde gelandet ist, ist nicht mit der Kugel verbunden. "Sieht interessant aus! Wie eine Sonne mit Strahlen! Was machen wir jetzt? Einfach mal alle am Faden ziehen? Den Faden durchschneiden?"

"Geht nicht – verdammter Mist!" flucht Buad und schwenkt seine Hand zwischen dem ihn mit dem Knäuel verbindenden Faden einige Male hin und her, ohne irgendwo auf einen sichtbaren Widerstand zu stoßen. Die Hand fährt einfach durch den silbernen Faden hindurch wie durch Luft, und dieser zeigt sich nicht im Mindesten davon beeinflusst. Nicht einmal ein leichtes Zittern oder Flimmern ist zu erkennen. Die Handbewegungen des Zwergs werden durch ein Keuchen und Stöhnen unterbrochen. Er wendet sich um – der Faden folgt dabei seinen Bewegungen – und sieht, wie sich der Knochensammler die uralten Mullbinden vom Gesicht fetzt. Auch von der Mumie führt ein silberner Faden zum Knäuel.

"Luft! Luft!" ächzt die Mumie und reißt und zerrt die Binden zur Seite.

"Nun übertreib es mal nicht, ja?" schnappt der Zwerg. "Du bist eine Mumie, ein *Untoter*! Du *\*brauchst\** keine Luft!"

"Ich... chhh... weiß!" keucht die Mumie und fährt fort, die alten Binden zu entfernen. "Aber ich *\*ersticke\**!"

Dann reißt die letzte Binde an ihrem Kopf. Buad will gerade den Kopf abwenden, um sich den Anblick pergamentartigen, vertrockneten Feisches zu ersparen, da erhascht er einen Blick auf junge, frische und gesund aussehende Haut, die unter den Binden zum Vorschein kommt.

Alix kann sich bei dem Anblick der Mumie ein Lachen nicht verkneifen: "Oh netter Anblick! Vielleicht solltet ihr noch etwas passendere Kleidung anziehen, dann könnt ihr Euch unserer Gruppe anschließen! Das Leben bietet sicher auch für einen ehemaligen Untoten noch viele Reize!"

Hustend richtet sich der Dunkelelf auf und richtet mühsam seine langen weißen Haare ein wenig. Dann grinst er: "Yeah, das war cool, das sollten wir gleich nochmal machen..." Er klopfte sich auf die Schenkel, wischt sich ein paar Dreckklumpen aus dem Gesicht und meint dann, den Blick auf die Mumie gerichtet: "Hm, na vielleicht doch nicht. Wer weiß, was sonst noch passiert. Ich meine, seht mal, selbst Tut sieht jetzt nicht mehr so blaß... blaß... aus."

Langsam wird ihm die Tragweite seiner Worte bewußt. Tatsächlich, gleich neben der Kugel sitzt Tut etwas mitgenommen auf der Wiese und reibt sich den Kopf und sieht auch sonst recht gesund aus.

"Tut ist wieder da!", keucht er und beginnt dann, noch breiter zu grinsen. "Na bitte, dann hat sich das doch gelohnt. Zumindest sind die Schicksale jetzt entwirrt. Nur an den Marionetteneffekt muß man sich gewöhnen." Verdrießlich und völlig erfolglos versucht der Drow, den silbernen Faden vor seiner Nase wegzuwischen.

"Hoch? Da seid Ihr ja, wo wart Ihr denn? Und was soll da da?" Verwirrt blickt Tut die Fäden an... aus Tut's Körper kommen tausende von Fäden heraus. "Ah! Macht das weg! Schnell!" Wild fuchelt er herum... ohne jedoch irgendetwas zu bewirken.

Die Fee schaut ganz verduzt in die Runde. "Kann mir irgendjemand erzählen, was ihr hier wieder angestellt habt?"

Mit offenem Mund schaute der Schmied auf die Ereignisse vor sich, "was passiert hier" fragte er sich im Stillen.

Er spürte wie sich jemand an ihn schmiegte, interessiert drehte er sich um.

Ein atemberaubendes Wesen stand neben ihm, wie er es noch nie zuvor gesehen hatte, musternd ließ er seine Blicke über den Körper streifen.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der Schmied konnte sich dieser Ausstrahlung nicht entziehen, er verlor sich in den lodernden, tiefen Augen. Von dem Verlangen getrieben sie zu umarmen, dreht sich der Schmied zu dieser Gestalt um, langsam öffnete er seine Lippen und näherte sich ihr. Als sich ihre Lippen trafen, spürte er wie sich sein Geist dem Körper entrückte. Er ließ sich willenlos fallen.

Durch eine Bewegung auf der Seite aufmerksam geworden dreht sich Alix nach dem Schmied um und bemerkt wie er in Umarmung mit dem Succubus zu Boden sinkt. "Laß sie los" schreit sie "sie wird Dich umbringen" Aber der Schmied scheint nicht zu hören. Entsetzt dreht sich die Riesin zu dem Dunkelelf um "Du hast die Kontrolle über den Succubus verloren! Tu etwas!"

Wieder erscheint das Flimmern in der Luft , und der Geist des verlorenen Kriegers erscheint vor der Gruppe. Mit den folgenden Worten wendet er sich an sie " Bitte lasst ihn gehen er ist nicht mehr zu retten. In der Zeit wo ich nun wandel erleidet er sonst ein viel grausameres Schicksaal". Mit diesen Worten verabschiedet sich der Geist, und verschwindet im Flimmern der Luft.

Der Drow zuckt uninteressiert mit den Schultern: "Lass ihn los, wir brauchen ihn vielleicht noch.", sagt er nur. Der Sukkubus zuckt wie unter einem Peitschenhieb zusammen und weicht fauchend ein paar Schritte zurueck. Voller Hass starrt das Geschoepf den Warlock an, sich gegen seinen Bann werfend. Schliesslich macht das Fauchen einem Winseln Platz. Der Drow hebt eine Braue: "Ich habe sie schon unter Kontrolle, es ist nur...es war einfach nicht wichtig. Ich dachte, wir haben dringendere Probleme..."

Alix beugt sich zu dem am Boden liegenden Schmied. Leblos, sehr bleich, die Augen geschlossen mit einem glücklichem Lächeln auf den Lippen liegt er da. "Zu spät" bemerkt sie, nachdem sie seinen Hals berührt hat, um nach Lebenszeichen zu fühlen. "Ich glaube ihm ist nicht mehr zu helfen!"

"Ja, das glaube ich allerdings auch!" bemerkt Buad nach einem kurzen Blick lakonisch. Der Körper des muskulösen Mannes beginnt zu flimmern und scheint dann in der Luft zu zerfasern. Schliesslich ist er verschwunden, und kein Anzeichen deutet auf die Anwesenheit des Schmiedes länger hin.

"Oh!" macht Buad, kingt nach all den Ungeheuerlichkeiten der letzten Zeit aber nicht überrascht. "Scheint, als wäre er in eine gänzlich andere Welt übergegangen!"

Nach einem kurzen Augenblick des Nachdenkens fügt er bitter hinzu: "Oder er ist nicht länger mit dem Schicksal *dieser* Welt verbunden, was ja uns widerfahren zu sein scheint..."

Der Streuner hat das alles mit fassungslosem Staunen beobachtet. Nie im Traum (äh, ist dies vielleicht ein Traum ?) wäre ihm eingefallen, daß ihm einmal so etwas passieren könnte.

"Na, dann steht uns ja noch einiges bevor, wenn deas SO weitergeht (wie bisher) ... " grummelt er bloß.

Die Fee fleigt auf Alix Schulter und fragt den Drachen: "Du, was ist denn hier eigentlich passiert? Das kommt mir alles sehr verwirrend vor."

Der Drache kratzt sich nachdenklich mit dem Hinterbein hinter den Ohren, schaut die Fee seltsam an und erwidert dann kleinlaut: "Um ehrlich zu sein, ich weiß es nicht. Das Schicksal war immer schon vorbestimmt, der Lauf der Gezeiten seit Äonen in der Edda festgelegt und nicht die mächtigsten Riesen, nicht Fenris, noch die Midgardschlange hätten in ihrer Raserei je etwas daran ändern können. Ich wußte immer, wo mein Platz war, nichts unvorhersehbares konnte passieren. Nun aber seid ihr Unruhestifter mit diesem Tee hergekommen und habt das ganze Universum durcheinandergewürfelt. Das konnte ich mir natürlich nicht entgehen lassen. Dazu war es viel zu spannend. Jetzt, wo das Schicksal nicht mehr bindend ist und der Weltenbaum mit dem Tee ringt, wo Ragnarök in heillosem Chaos versandet ist und die Asen und Riesen sich nicht mehr gegenseitig umbringen, was soll ich da noch an der Rinde von Yggdrasil fressen? Es ist ohnehin egal. Es ist die selbe Ohnmacht, der Urd gerade ins Auge blickt..." Nidhögggr macht eine bedeutungsvolle Pause, um das Gesagte wirken zu lassen. Betretenes Schweigen macht sich breit.



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Schließlich räuspert sich der Dunkelelf: "Äh, ja, und... was machen wir jetzt?" Etwas ratlos kratzt er sich am Kopf.

Nidhögr lächelt verstohlen von Alix'Schulter herunter und zeigt mehrere Reihen messerscharfer Zähnen: "Ich habe keinen Schimmer, aber ich möchte auch keinen Moment davon verpassen..."

"Laßt uns nach Hause gehen !" schlägt Alrik vor.

Die Elfe untersucht in der Zwischenzeit das Knäul, aus dem die Fäden herauskommen. Seltsamer Weise scheinen sich diese Fäden außerhalb des Knäuls nicht zu verwirren, egal wie viel die Leute herumgehen. Einmal steckt sie probierhalber einen Finger in das Knäul, so gut das geht, aber als buad dann plötzlich aufhört, sich zu bewegen, zieht sie ihn schnell wieder heraus. Glücklicher Weise bewegt der Zwerg sich wieder weiter.

"Nach Hause gehen?" macht der Zwerg gedehnt, während Urd der neugierigen Elfe ein schallende Ohrfeige versetzt, die sie von dem Spinnrad wegschleudert.

Bewundernd – und mit einer Spur Schadenfreude – blickt Buad die alte Norne an. Einer so alten, greisenhaft wirkenden Frau hätte er eine solche Kraft nicht zugetraut, und dem Zwerg dämmert ganz schwach, dass in der schwach wirkenden Erscheinung der Norne weit mehr Macht steckt, als das Auge wahrnehmen kann. Dann wednet er sich wieder dem Streuner zu.

"Erstens habe ich noch kein Wasser, und nach all dem Chaos würde ich wenigstens gerne alle Zutaten zusammenbekommen. Und zweitens", Er macht eine bedeutungsvolle Pause, und sein Blick wandert zu den silbernen Fäden, die die Gefährten und ihre Begleiter mit dem silbernen Schicksalsknäuel verbinden. "habe ich das Gefühl, dass es keine gute Idee wäre, diese Welt zu verlassen, solange wir noch mit ihr verbunden sind."

"Das Du kein Wasser hast ist irgendwie Dein Problem! In der Quelle ist Wasser, wenn Du es nicht schöpfen kannst, solltest Du an Deiner Gesinnung arbeiten! Urd hat gesagt es liegt am Wesen eines jeden ob er Wasser schöpfen kann oder nicht!" Alix zeigt Buad ihre Flasche mit Brunnenwasser. "Ich habe hier Wasser in der Flasche, aber ich werde Dir nichts davon geben! Es würde wohl auch nichts bringen, weil das Wasser nicht mißbraucht werden will. Ich kann Dir gar kein Wasser abgeben, du würdest es wahrscheinlich nicht sehen. Ansonsten wäre ich auch dafür, dass wir nach Hause gehen, wenn das überhaupt möglich ist. Ich habe nicht die geringste Vorstellung, wo unser zu Hause ist und wie wir dahin kommen! Auch nicht davon, was unser kleiner Drachenfreund dann manchen will, wenn wir nicht mehr da sind. Allerdings habe ich in meiner Hütte immer Platz für Gäste und falls er auf Kekse und Kuchen steht gibt es auch immer genug zu essen."

"Also die Drachen die ich bisher kennengelernt habe, standen alle auf Kekse und Kuchen..." etwas leiser dann "...und Zwerge"

"Nidhögr hat sich aber bisher nur von Wurzeln ernährt und so weiß ich nicht wie er eine Ernährungsumstellung auf Kekse verkraftet! Allerdings habe ich auch Möhren und anderes Gemüse im Garten. Aber noch sind wir ja nicht von hier weg und wieder zu Hause!" bemerkt die Riesin.

"Was gibt's denn an meiner Gesinnung auszusetzen?" schnauft Buad, und Abwehr klingt aus seiner Stimme. "Mit meiner Gesinnung ist alles in bester Ordnung! Sie ist nie besser gewesen! Und ich finde es ziemlich... *unfair*, der Wissenschaft so die Nase vor der Tür zuzuschlagen!"

Anklagend schaut Buad die Riesin an.

Der Drow kaut derweil nachdenklich auf der Unterlippe: "Ich hätte da eine Idee, Alix. Da Buad hier wohl kaum freiwillig weggeht, bevor er sein Wasser hat, er es deinen Worten zufolge aber nicht sehen kann, solltest du seine Flasche mit Wasser füllen. Allerdings wäre es sinnvoll, daß mindestens zwei andere fehlgeleitete...äh, gute Wesen außer dir als Zeugen das Vorhandensein des wasser in der Flasche bestätigen. Nur für den Fall,

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

daß du uns hier auf den Arm nehmen willst, versteht sich..."

Dann fängt er allerdings breit an zu grinsen: "Ich bin nur gespannt, wie Buad das Wasser dosieren will, wenn er es nicht sehen kann, ohne einen **guten** Assistenten in sein Labor zu lassen."

"Sicher gibt es bei den Gnomen eine Art Brille, die sich auf unterschiedliche Gesinnungssichtweisen abstimmen lässt. Mit der man die Welt gewissermaßen durch die Augen der naiv-Guten – also fernab ihrer wirklichen Erscheinung – oder der Mächtergern-Bösen – also brutal pervertiert – sehen kann." murmelt Buad und reicht der etwas verduzt wirkenden Riesin seine eigens für das Urdwasser reservierte Flasche.

"Meinetwegen! Ich habe hier auch noch eine leere Flasche" Alix geht zum Brunnen und füllt ihre Flasche und die von Buad auf. Danach geht sie zu Urd und bittet sie zu bestätigen, dass das Wasser in den Flaschen echt ist, was diese auch bereitwillig tut. "So hier ist das Wasser, wer von Euch kann es sonst noch sehen? Der Schmied ist leider tot oder verschwunden, er hat immerhin sein Schwert im Brunnen gekühlt!"

Der Dunkelelf wirft einen prüfenden Blick in einer der Flaschen und zuckt mit den Schultern: "Also ich denke ja immer noch..." setzt er an und beendet den Satz mit einer kreisenden Bewegung seines rechten Zeigefingers vor seiner rechten Schläfe.

Die Elfe, immer noch leicht verwirrt auf dem Boden sitzend, schaut den Dunkelelfen dunkel an: "Gerade Du müßtest doch wissen, daß nicht immer alles das ist, was es zu sein scheint. Und umgekehrt."

"Also für mich sieht es nach Wasser aus... ich kann mal eine Made hineinwerfen. Wenn sie obenauf schwimmt, dann wisst Ihr das da tatsächlich Wasser drinn ist."

Vorsichtig hebt Tut seinen Zeigefinger, auf dem eine Made zitternd kauert, in Richtung Flasche.

"Also wenn Du unbedingt Deine Made baden willst, dann bitte nicht in der Flasche!" bemerkt Alix etwas grimmig. Ich habe hier noch eine kleine Schale. Sie läuft zum Brunnen und füllt sie mit Wasser und reicht sie der Mumie. "So jetzt kannst Du Deine Maden schwimmen lassen!"

Der Dunkelelf starrt abwechseln Alix und die Schüssel mit der Made an und schüttelt anschließend fassungslos den Kopf. Dann dreht er sich zur Elfe: "Auch wenn hier nichts ist, wie es scheint, was ich natürlich selbst weiß, scheint mir doch, als hätten einige von uns scheinbar sehr unter der Reise gelitten..."

"Ich tu es zwar nicht gerne, aber ich stimme Marian zu." brummt Buad und beobachtet, wie sich die Made am Boden der leeren Schüssel genüßlich aalt.

"Denn wenn da Wasser drin sein soll, dann frage ich mich, warum die Made nach inzwischen wohl über sechzig Herzschlägen nicht längst ertrunken ist. Oder können Maden unter Wasser atmen?"

Inzwischen hat die Made aufgehört, sich zu reckeln, und kriecht stattdessen munter auf dem Boden der Schüssel herum.

"Ich glaube eher, unsere 'Guten' erliegen einer Illusion, um nicht zu sagen einer Halluzination!" fährt Buad fort.

"Aber das wäre ja nichts Neues, dass sie die Welt nicht so sehen, wie sie tatsächlich ist, sondern wie sie sie gerne haben wollen..."

"Seltsam! Was macht die Made unter Wasser?" bemerkt Alix, als sie die am Boden kriechende Made beobachtet. Sie nimmt einen kleinen Ast und wirft ihn in die Schale. Das Holzstück schwimmt auf dem Wasser.

"Jetzt hat sie völlig den Verstand verloren!" wendet sich Buad an den Dunkelelfen als er sieht, wie die Riesin ein kleines Holzstück neben die Made auf den Boden der Schüssel wirft.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Behutsam steht die Elfe nun auf, geht zum Zwerg, bedeckt seine Augen mit ihren Händen und flüstert ihm ins Ohr: "Sehe, was ich sehe. Schau durch meine Augen!"

Nun eröffnet sich dem Zwerg ein seltsamer Blick auf eine Schüssel, die sowohl voll als auch leer ist, in der das Holzstück sowohl auf der Schüssel schwimmt als auch am Boden liegt.

Abrupt zieht die Elfe ihre Hände zurück, und der Zwerg sieht wieder seine gewohnte Umgebung. "Wir haben hier mehrere Realitäten, die aufeinandertreffen. Ich bin irgendwie in meiner eigenen Welt, die zwischen den Realitäten von Dir und von Alix liegt. Wenn Du ihr vertraust und ihr Glauben schenkst, dann kannst Du das Wasser von ihr mitnehmen lassen, wenn wir in eine wirklichere Welt wechseln. Wenn Du ihre Realität aber verleugnest, dann wird es für Dich niemals Wirklichkeit werden."

"Ich glaube ich will nach Hause, in eine Welt in der wieder alle das gleiche sehen!" Alix schüttelt besorgt den Kopf. "Die Flaschen mit dem Wasser nehme ich mit und gebe dir gern eine davon, wenn wir wieder in unserer Welt sind. Allerdings habe ich nicht die geringste Vorstellung davon wie wir hier wegkommen!"

Skeptisch blickt der Zwerg von der Elfe zur Riesin.

"Was war das jetzt wieder für ein fauler Elfenhokuspokus?" knurrt er, kann sich aber der von der Elfe aufgezeigten Möglichkeit verschiedener Realitäten nicht gänzlich verschliessen.

"Nuuuun..." macht er und zieht dabei das "u" besonders in die Länge. "Wenn wir hier in verschiedenen, absonderlichen Realitäten existieren, und das Wasser in der Realität der Riesin ist, in meiner aber nicht..." er überlegt einen Augenblick, bevor er fortfährt: "Dann sollten wir sehen, dass wir die Realität wieder zu einer Einheit zusammenfügen! Oder eine gemeinsame Realität aufsuchen!"

Mit einem kurzen Pfiff ruft der Warlock den widerstrebenden Sukkubus an seine Seite. Dann wendet er sich an Urd: "In Ordnung, hast du oder Nidhögr eine Ahnung, wie wir hier wieder rauskommen, ein gewisses Lebensfadenproblem mit eigeschlossen?"

Die Made die verzweifelt versucht an der Oberfläche zu bleiben kriecht dankbar auf den Ast den Alix hineingeworfen hat.

Vorsichtig nimmt Tut die Made wieder auf. "Na, das war doch gar nicht so schlimm, oder?"

Allerdings scheint die Made ziemlich verärgert zu sein da sie sich trotzig von Tut abwendet.

"Och komm schon, ein Bad tut jedem gut." Nach einem langen Seufzer entschliesst er sich der Made ein Freundschaftsangebot zu machen. "Du bekommst auch eine extra Ration Alkohol."

Neugierig dreht die Made den Kopf.

"Oder von mir aus auch zwei extra Rationen, okay?" Eifrig nickt die Made woraufhin Tut sie wegsteckt.

"Was meint Ihr mit unterschiedlichen Realitäten? Ich kann euch doch alle sehen... also seid ihr auch hier, oder?"

"Ich verstehe es auch nicht. Irgendwie sehen manche Dinge für verschiedene Leute anders aus. Aber vielleicht kann uns Urd doch irgendwie hier raus helfen." Alix wendet sich Urd zu in der Hoffnung, dass sie die Frage des Dunkelelfen beantworten kann.

Die Norne kauert vor ihrem Spinnrad und es ist nicht zu erkennen, wieviel sie von den letzten Ereignissen überhaupt mitbekommen hat. Anfangs schien es, als würde sich das Knäuel der Schicksalsfäden unter ihren flinken Fingern entwirren, doch inzwischen ist klar geworden, dass sich der Zustand des Schicksals eher noch verschlimmert hat.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Ihr seid mit dem Schicksal dieser Welt untrennbar verbunden!" stöhnt die Norne. "Aber wiederum seid ihr ganz offenbar nicht *Teil* dieser Welt, und daher gibt es keinen Platz im Schicksal für euch! Es läuft alles aus dem Ruder. Vielleicht wird sich das Schicksal selber heilen können und euch abstoßen. Im Augenblick ist *alles* durcheinander – herrje, Odin spielt mit Fenris das hol–das–Stöckchen–braver–Hund–Spiel, und Surtr und Heimdall..." Die Norne stockt und wendet den Kopf ab, als sie versucht, nicht völlig die Fassung zu verlieren.

"Das Schicksal spielt verrückt." fährt sie schliesslich mühsam fort. "Aber ihr könntet versuchen, es wieder in seine Bahn zurückzubringen! Sorgt dafür, dass Ragnarök wie geplant fortfährt. Wenn diese Welt untergeht, wird auch das Schicksal neu geschrieben werden, und dann werdet ihr gehen können, wohin ihr wollt..."

Die Stimme der Norne klingt seltsam, als sie das sagt, und die Abenteurer beschleicht das ungute Gefühl, das sie ihnen etwas Wesentliches verheimlichen würde.

"Irgendwie verstehe ich immer noch nichts" Alix runzelt die Stirn und wendet sich noch mal an die Norne. "Gibt es nicht eine Möglichkeit uns alle hier wegzuteleportieren? Vielleicht ein Portal? Wenn wir hier weg sind, kann das Schicksal wieder seinen gewohnten Lauf nehmen! Als wir hier angekommen sind gab es ein Portal auf einer Wiese am Fuße des Weltenbaums. Der Baum ist hier, aber wo ist das Portal? Oder gibt es mehrere Weltenbäume? Und da war der Brunnenschacht, in den wir und gestürzt haben, der ist auch nicht mehr da! Dafür gibt es jetzt einen Brunnen mit Wasser das nicht jeder sehen kann. Vielleicht gibt es die Fäden gar nicht wirklich, wir denken nur dass sie da sind? Vielleicht existiert diese ganze Realität nur in unserem Geist oder im Geist der Norne?" die Riesin setzt sich resigniert auf einen Stein. "Ich will nach Hause, in meine Hütte und Kuchen backen!"

Für einen Moment schaut Urd auf. "Wir haben Ragnarök – oder *sollten* es zumindest haben!" meint sie. Die Welten sind jetzt geschlossen, und die Brücken zwischen ihnen – die du 'Portal' nennst – zerstört! Erst, wenn die Welt untergegangen ist und aus ihren Trümmern ein neues Schicksal geboren wird, werden sie neu errichtet sein... Und glaube mir – nichts wäre mir lieber, wenn ihr Unruhestifter hier verschwinden würdet! Aber ihr *\*seid\** jetzt mit unser aller Schicksal verknüpft, auch wenn mir eure Bedeutung verborgen bleibt. Ihr könnt diese Welt nicht einfach verlassen, selbst dann nicht, wenn es möglich wäre!"

"Hmm... und was müssten wir tun um diesem Ragnarok auf die Sprünge zu helfen?", fragt Tut.

"Ich weiß schon!" grollt Buad, "Wir legen diese ganze Welt in Schutt und Asche!"

Der Dunkelelf sieht die Norne mißtrauisch an: "Schön, den Weltuntergang herbeizuführen mag sicherlich interessant und notwendig sein, aber wie überleben WIR das??? Wenn eine Welt untergeht, geht doch alles unter, was sich dort befindet, wie also können wir deiner Meinung nach verschwinden, NACHDEM wir diese Welt vernichtet haben? Ich lasse mich nicht als Streichholz mißbrauchen..."

"Erste Möglichkeit : Wir lassen uns irgendwo einfrieren, und überstehen so das Ende der Welt, zweite Möglichkeit: Wir machen eine Zeitreise zurück, und verhindern den jetzigen Zustand !" wirft Alrik ein.

Der Dunkelelf staunt: "Einfrieren lassen??? Wozu soll das denn gut sein??? Ich dachte, der Sinn unserer Aktion wäre es, dieses Ragnarök zu überleben. Wenn wir erfroren sind, hat sich unsere Situation keineswegs verbessert. Und eine Zeitreise bringt wohl auch nichts. Noch so ein Tutsches Experiment halte ich derzeit für überflüssig..."

"Schade, daß sich die Kugel in Fäden aufgelöst hat," wirft die Elfe ein, "sonst könnten wir die für eine Zeitreise mißbrauchen. Ob wir den zusätzlich zum Zeitwechsel benötigten Realitätswechsel damit hingekriegt hätten weiß ich nicht. Läßt sich aber auch leider nicht mehr ausprobieren."

"Kann man nicht mal etwas nichtmagisch lösen? Ohne Zeitreisen, Realitätsverlust und so was? Zum Beispiel wir gehen jetzt einfach geradeaus weiter, bis wir einen anderen treffen, den wir fragen können. Es muss doch

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

hier noch einige Götter geben, vielleicht haben die bessere Ideen als die Welt zu zerstören! Hast Du nicht eine Idee wo wie hier noch jemand finden können, der sich auskennt?" wendet sich Alix an Nidhögr.

"Oh, die anderen sind alle auf der Wigrid und schlagen sich gegenseitig die Köpfe ein!" entgegnet der Minidrache. "Haben schon immer ihren Spass ohne mich gehabt!" fügt er grollend hinzu. Als er einen Blick auf die verzweifelte Urd wirft, fährt er mit einem freudig-grimmigen Ton fort: "Zumindest hätten sie sich die Köpfe einschlagen *sollen*, wenn alles wie geplant gelaufen wäre..."

Der Warlock unterbricht ungeduldig: "Ja, gut, aber wie lösen wir nun dieses Problem? Hat zufällig jemand eine Edda dabei?"

"Wir gehen nach Wigrid! Wo immer das liegt und schauen nach was die Götter dort treiben!" schlägt Alix vor. "Wahrscheinlich sitzen sie alle zusammen und trinken gemütlich Met, während wir uns hier den Kopf zerbrechen!"

"Ja, und dann sorgen wir dafür, dass diese arroganten und starrsinnigen Götter das tun, was sie tun sollen! Seit wann darf ein Gott tun und lassen, was er will, wo sollen wir denn da hinkommen!" wirft Buad ein und streichelt seine Axt. Die Vorstellung, die Götter könnten auf dem Schlachtfeld vor den Toren Asgards eine rauschende Orgie feiern, bei der Met in Strömen fließt, ohne dass er einen Tropfen davon abbekommt, ärgert ihn sichtlich.

"Also los – gehen wir ein bisschen Streit anzetteln!"

"NOCH mehr?", grinst der Dunkelelf den Zwerg an, sichtlich Gefallen an der Idee findend. Dann nickt er Nidhögr zu: "Bring uns mal dahin, falls es noch ein Portal gibt, das funktioniert..."

"Dafür braucht man kein Portal!" erwidert Nidhögr, der vor Aufregung auf Alix' Schulter herumzappelt. "Es gibt einen direkten Weg von hier nach Asgard, den die Götter immer beschreiten, wenn sie sich am Urdbrunnen versammeln! Den können wir gegen, eine Kleinigkeit!"

"Na dann mal los" sagt Alix und folgt den Weganweisungen des Drachen auf ihrer Schulter. Zunächst geht es über die Wiese bis an den Rand eines Geröllfeldes. Dort ist ein breiter Weg zu erkennen der quer über das Feld und bergauf geht. Der Minidrache zeigt auf dem Weg. "Warum müssen Götter nur immer oben wohnen?" stöhnt die Riesin und macht sich an den Aufstieg.

Der Drow schlurft ausgelassen hinterdrein und singt ein paar der alten Drowkampflieder dabei, von alten Kulturgütern wie "Es hingen drei Menschen am Stricke im Baum" oder "Heissa, welch fröhliches Gemetzel" bis hin zu dem immer noch beliebten "Unterm Stein, unterm Stein, da zuckt da noch der Schuh...".

Mit den Worten "Die sind bescheuert. Absolut hirnverbrannt und bescheuert!" macht sich die Elfe auf den Weg, den anderen zu folgen.

Auch Tut folgt den anderen, beobachtet aber besorgt die Fäden die aus ihm hinausgehen...

Die andere Mumie läuft neben Tut her und nach kurzer Zeit reden sie über Teleporter, Einbalsamierungstechniken, Grabbautechniken und Vorfahren die mehr oder weniger ruhig im Grab liegen. Dies lenkt Tut soweit von den Fäden ab das er sie gar nicht mehr bemerkt... bis die Fäden tatsächlich nicht mehr zu sehen sind.

Buad ist hin- und hergerissen. Einerseits drängt es seinen ganzen Körper danach, den Griff des Dunkelelfen abzuschütteln und dem Spitzohr eine gehörige Tracht Prügel zu verabreichen, andererseits warnt ihn die von Zeit zu Zeit aufflackernde Stimme der Vernunft in der gegenwärtigen Situation vor einer solchen Aktion, da sie mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ziemlich schnell mit einem Sturz in die Tiefe und vor allem einem harten Aufprall enden würde. Wobei die Stimme noch lakonisch hinzufügt, dass ein tödlicher Aufprall möglicherweise die *glücklichere* Option sein könnte.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Da sich der Zwerg zwischen beiden Varianten nicht entscheiden kann, beschränkt er sich vorerst darauf, sich krampfhaft an dem Dunkelelfen festzuklammern und wie ein Irrsinniger zu brüllen.

Der Dunkelelf, welcher nun überhaupt nicht damit gerechnet hatte, daß der Zwerg so schnell die Entfernung überbrücken würde, um sich festzuklammern, ist einen Moment lang ziemlich überrumpelt und kämpft um seine Kontrolle und das Gleichgewicht, was sich in einigen starken Turbulenzen der beiden Flieger niederschlägt. Stöhnend und ächzend gelingt es ihm aber recht rasch, eine stabile Fluglage wiederherzustellen.

Da ihm Buad nun aber langsam die Luft abschnürt und der Atem des brüllenden Zwerg ihm fast eine Ohnmacht einbringt, sieht der Warlock von weiteren Experimenten ab und taumelt hustend dem jenseitigen Ende der Schlucht zu. Das Aufsetzen ist dementsprechend härter und beide überschlagen sich ein, zwei mal. Keuchend liegt der Drow auf dem Rücken und ringt um Atem, während bunte Kreise vor seinen Augen tanzen. Dann setzt er sich grinsend auf und krächzt angeschlagen zum Zwerg hinüber: "Hey, wir haben es geschafft. Noch eine Runde?"

Buad würde gerne *jetzt* dem Dunkelelfen die Tracht Prügel verabreichen, wenn sich ihm durch die Turbulenzen des Fluges nicht der Magen um- und umgedreht hätte. So jedoch liegt er ausgestreckt auf dem steinigen Boden, mit einem Gesicht, dessen Farbe verdächtig an hellen Käse erinnert, und mehr als ein jammervolles "Oouuh..." ist von ihm momentan nicht zu hören.

Alix ist gerade noch eingefallen, dass sie ihr Seil vergessen hat, also läuft sie zurück, zieht das Seil ein, bindet es vom Baum ab und verstaut es im Rucksack. Sie wendet sich an Buad "Vielleicht wäre die Brücke doch der einfachere Weg gewesen?" und macht sich erneut an den Aufstieg.

Der Dunkelelf müht sich langsam hoch und schlägt sich vor den Kopf. "*Weibslogik!*", knurrt er dann, "und was noch viel schlimmer ist, **gute** Weibslogik! Ich bin nicht so dumm, mich einer illusorischen GUTEN Brücke anzuvertrauen, die wahrscheinlich genausowenig Substanz wie dieses seltsame Wasser besitzt. Aber die Guten waren ja schon immer zu naiv für wirklich ernsthafte Unternehmungen..." Zustimmungserheischend sieht er sich zu Buad um, aber der stöhnt immer noch. Schließlich zuckt der Dunkelelf mit den Schultern und klettert hinter Alix her.

"Eine verdammt bunte Truppe da unten", denkt sich der Beobachter und schleicht langsam im Schatten zu der Brücke. Er kann sich das Lachen fast nicht verkneifen, als er den Zwerg da unten herumfuchtelnd sieht. Einfach köstlich dieser Drow, der hat einen äußerst geschmackvollen Humor. "Allerdings hätte ich den Gnom noch ein bisschen Fallen lassen und ihn erst eine Staubwolke vor dem Abgrund aufgefangen und wieder nach oben katapultiert", denkt sich der Beobachter. Aber dem Beobachter entgeht nicht, daß der Zwerg scheinbar keinen Humor besitzt. "Typisch Zwerg, bei der geringen Größe musste ja zwangsläufig etwas zu kurz kommen."

Buad hat sich inzwischen mühsam und überaus verstimmt auf alle vier Gliedmaßen hochgewuchtet. Trotz seines kläglichen Zustandes ist ihm die Bemerkung der Riesin nicht entgangen. "Typisch Frau!" knurrt er sichtlich schlecht gelaunt und kaut eine Weile auf seinem Magen herum, der noch immer nicht zu seinem ihm zustehenden Platz zurückgefunden hat. "Klugsch... und alles besser wissen – *das* können sie! Wenn ich durch die Brücke durchgesaust wäre wie durch Luft, hätte sie vermutlich sowas wie 'Ich hab ja gesagt, er sollte sich am Seil rüberhangeln!' gesagt. Wahrscheinlich haben sich die Riesen früher irgendwann mal mit Elfen gekreuzt..."

Solcherart leise vor sich hinschimpfend krabbelt der Zwerg, zunächst noch unter Einsatz von Händen *und* Füßen hinter den anderen her. So groß ist sein Ärger über den Kommentar der Riesin, dass er darüber sogar sein Vorhaben, dem Dunkelelfen deutlich zu machen, was er von diesem "Flug" hielt, vergisst.

Alix, die endlich weiterkommen will und gestärkt durch die frischen Beeren auch wieder neue Kraft gewonnen hat, macht sich nicht viel aus dem Gebrumm des Zwerges. Sie steigt stetig den Weg weiter aufwärts immer auf die mysteriöse Nebelwand zu, in der Hoffnung, dass darin die gesuchten Götter versteckt sind. Wie es scheint ist der Nebel doch nicht so dicht, im Näherkommen sind die Formen einer riesigen

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Festung zu erkennen.

Mit der Riesin hat sich auch die Elfe auf den Weg gemacht. Als sich für sie die Nebel lüften, ruft sie aus: "Was für ein wunderschönes Haus. So groß! Und ganz aus Holz gebaut... das noch lebt und wächst! Was für eine wunderbare Sache, als hätten es Götter geschaffen!"

"Wo kommt das her?" staunt Nidhögr, der noch immer auf Alix Schulter sitzt und das grünende und daher überaus lebendig wirkende, riesige Bauwerk bestaunt. "Hier sollte eigentlich nichts weiter als ein weites Tal sein! Von einem solchen Bau habe ich noch nie etwas gehört, geschweige denn gesehen!"  
Bewundernd betrachtet er die hölzernen "Mauern" des Gebäudes, das weniger wie eine Festung sondern eher wie ein Schloß wirkt, da es offensichtlich nicht zu Verteidigungszwecken konzipiert wurde. Das Bauwerk macht ganz den Eindruck, als sei es nicht aus Holz *gezimmert*, sondern als seien Bäume, Sträucher und Ranken in Form eines Schlosses *\*gewachsen\**. Wer immer dieses Gebäude errichtet haben mag – er muss entweder eine Möglichkeit gefunden haben, Pflanzen in beliebiger Art und auch gegen ihre Natur wachsen zu lassen, oder es muss sich bei dem Baumeister tatsächlich um einen Gott handeln.  
"Soetwas gibt es hier nirgends! Nicht in Asgard oder Muspelheim, und auch nicht in Midgard oder sonstwo! Nicht einmal die Lichtelben sind zu solcher Schönheit fähig!" flüstert der kleine Drache ehrfürchtig und ehrlich beeindruckt von der majestätischen, zugleich sanften und bizarren, wunderbar fantastisch anmutenden Pflanzenburg. "Das hier ist nicht von *dieser* Welt! Wie es scheint, habt ihr hier weit mehr in Unordnung gebracht, als wir bisher annahmen..."

"Natürlich sind Lichtelben nicht zu sowas fähig! Das hätte ich dir auch sagen können", kommentiert der Dunelelf, welcher inzwischen zur Gruppe aufgeschlossen hat, ungefragt. "Interessant. Was genau ist das hier eigentlich?"

Auch Buad schließt zur Gruppe auf. Inzwischen hat sein Gesicht wieder die ursprüngliche Farbe angenommen, und auch der rebellierende Magen scheint wieder an seinen angestammten Platz zurückgefunden zu haben.

"Interessant!" meint auch er zu dem mysteriösen Bauwerk. "Nicht schlecht! Natürlich nicht vergleichbar mit den legendären von Rogan dem Beharrlichen aus dem Fels geschlagenen Zwergendomen oder der unbezwingbaren Zwergenfestung Hammerschlag am Erzwegpass! Aber dafür, dass man ganz auf Stein verzichtet hat, ist es ganz gut geworden."

Kritisch lässt Buad seinen Blick über die bizarren, gewachsenen Pflanzenwände gleiten.

"Hält natürlich nicht viel aus. Eine halbe Kompanie Pioniere – und das Ding wäre nicht mehr als ein qualmender Haufen Asche..."

"Ist ja klar, daß Zwerge gleich wieder ans Zerstören denken. Wie immer. Aber ich glaube nicht, daß Du mit Feuer hier etwas ausrichten kannst" bemerkt die Elfe. "Wie unser Drächelchen schon bemerkt hat, ist dieses Gebäude nichts Normales, und es macht auf mich irgendwie einen sehr wehrhaften Eindruck. Hast Du schon mal von Eisenholz gehört? Das Zeug ist härter als Stein, und auch gegen magische Einflüsse resistent, da es diese Energie einfach in die Erde ableitet. Es würde mich nicht wundern, wenn das hier aus ähnlichen Pflanzen gebaut ist, es fühlt sich zumindest von der Aura her so an."

"Gehen wir einfach näher heran und schauen wer da wohnt. Vielleicht gibt es ja ein Tor" schlägt Alix vor und macht sich auf das Gebäude oder was immer es ist näher zu betrachten. Ausser den Pflanzen ist niemand zu sehen. Allerdings verdecken die Blätter auch eventuelle Bewohner hervorragend.

"Es gibt auch Möglichkeiten, mit Eisenholz fertig zu werden!" brummt Buad trotzig und streckt der Elfe in einem unbeobachteten Moment die Zunge heraus. Trotzdem muss er widerstrebend zugeben, dass auch er von der bizarren Schönheit des gewachsenen Bauwerks beeindruckt ist und nicht im Traume daran denken würde, es zu zerstören.

"Ja, die gibt es tatsächlich..." murmelt der Drow, "etwas Tee zum Beispiel..."

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der Beobachter schwebt unbemerkt über die Schlucht und bleibt Ihnen auf den Fersen. Natürlich außerhalb deren Sichtweite. "Es wird bald dunkel", denkt sich der Beobachter, "endlich ist dieses Scheussliche grelle Licht bald weg." Wo die wohl hinwollen, denkt sich der Fremde, die werden ja wohl keinen Verdauungsspaziergang in diese Einöde hier machen. Er kann die Gruppe im Nebel verschwinden sehen, nun kann er ohne Gesehen zu werden den Abstand zu der Gruppe drastisch verkürzen.

"...auf den wir ja dank deiner Bemühungen verzichten müssen..." knurrt der Zwerg den Warlock an. Die sich anbahnende verbale Auseinandersetzung zwischen den beiden wird jäh von einem überraschten Ausruf des Drachen unterbrochen. "Ich will meinen eigenen Schwanz fressen..." ruft Nidhögr, "...aber die Burg sieht nicht aus, als wäre sie *hier* gewachsen oder errichtet worden! Sieht aus, als hätte sie hier jemand... \*abgestellt\*! Oder als sei sie hier *gelandet*..."

Der Drow stößt ein begeistertes Pfeifen zwischen den Zähnen hervor: "Ich habe von dergleichen gehört. Es gibt sie überall, aber es gehört sehr mächtige Magie dazu, etwas zu erschaffen, was so monumental ist und dennoch in der Lage zu fliegen. Die fliegenden Zitadellen von Krynn zum Beispiel... Sehr praktisch, wenn man gezwungen ist, Steuereintreibern, rachsüchtigen Verwandten und allzu idealistischen Paladinen ausweichen... ich würde mir das gern mal von nahem ansehen!" Mit diesen Worten geht der Dunkelelf nahe an den Eingang heran, vorsichtig und mißtrauisch nach Fallen Ausschau haltend, aber dennoch bestimmt.

"Vielleicht können wir die Bewohner überreden uns nach Hause zu fliegen?" bemerkt Alix begeistert über den Gedanken und läuft dem Drow nach um sich die Sache genauer anzusehen.

"Wow", raunt der Fremde, als er durch den dichten Nebel stapft und das hinter dem Nebel liegende sehen kann. "Was zum Zwerg ist das denn hier?", "Ein gigantisches Baumhaus, mitten in dieser Wildnis und keine Bewohner in Sicht". Der Fremde Beobachter ist überwältigt von diesem Bollwerk der Natur, welches nach seiner Ansicht nach nicht natürlich sein kann. Es geht eine feine magische Aura von diesem Baumgebilde aus, die ihm eine schaurig-schöne Gänsehaut verursacht. Fast wäre er so unvorsichtig gewesen und wäre mitten in die Gruppe gerannt, aber leider blieb seine Unvorsichtigkeit nicht ungestraft. Er trat auf einen kleinen Ast, ein kaum wahrnehmbares Knacken ertönte. "Hoffentlich hat der Drow das nicht gehört", denkt er sich. Die anderen scheinen nicht von der Überlegenheit eines Drows zu profitieren. Er versteckt sich hinter einem Baum und wartet ab, was passiert.

"Interessantes arkanes Muster!" , grübelt der ziemlich abwesende Warlock, während er seine Hand auf das Holz legt. Es ist erstaunlicherweise weich und warm, biegsam. So biegsam, daß es ihm nicht gelingt, ein Stück herauszubrechen. "Interessant..." wiederholt er und betritt den dämmerigen Gang, welcher in einem schwachen grünen Licht die ihn umgebenden Pflanzen reflektiert und sich nach einigen Metern zu einer Halle weitet. Nach einem Schritt hält er inne und wendet sich nach hinten: "Äh, Niethöcker, fühlst du das auch? Da ist so eine seltsame Präsenz...äh ...und wir werden beobachtet. Von drinnen UND draußen!"

"Ich spüre vor allem, dass diese Konstruktion nicht von *dieser* Welt ist!" entgegnet der Drache.

"Vielleicht ist es ein Reisender aus einer anderen Welt, der hier gestrandet ist und nun nicht mehr weggann..." mutmasst Buad, der zögernd dem Dunkelelfen folgt und wachsam den Gang im Auge behält. Allerdings scheint weder von dem im schwachen Dämmerlicht liegenden Gang noch sonst von dem Bauwerk eine unmittelbare Gefahr auszugehen. Trotzdem kann sich auch der Zwerg des Eindrucks nicht erwehren, dass jede seiner Bewegungen von einer unbekanntenen Präsenz verfolgt wird, und ein immer stärker werdendes Unbehagen befällt ihn.

"Präsenz oder nicht Präsenz. Auf mich macht der Bau einen sehr freundlichen einladenden Eindruck" Alix blickt neugierig in den Gang und ist sehr geneigt weiterzulaufen. "Ich denke wenn wir nicht weitergehen, werden wir es nicht erfahren."



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Eben," nickt der Drow, "ein freundlicher, einladender Eindruck ist etwas, was mich immer mißtrauisch macht. Aber ihr könnt ja gern vorgehen."

"Mach ich, bzw. machen wir nicht wahr Nidhöggr" Die Riesin schreitet mit großen Schritten den Gang entlang und betritt den großen Raum. Der Raum sieht aus wie eine Lichtung in einem Wald. Auf dem Boden wächst Gras in der Mitte gibt es einen kleinen Teich und die Wände und die Decke bestehen aus Blättern durch die difuses Licht fällt. Um den Teich gibt es einige Felsbrocken, gerade in der richtigen Höhe, um darauf bequem zu sitzen. Die Luft ist frisch und es riecht nach Wald. Bis auf ein leises Rauchen ist es still. "Wenn es jetzt noch einige Vögel gäbe, wäre es richtig schön hier" ruft Alix begeistert aus und setzt sich auf einen der Steine.

Die Elfe fühlt sich fast wie in Trance in dem Baumgebäude. Solche Herrlichkeit hat sie hier wirklich nicht erwartet. Langsam wandert sie zwischen den Ästen hindurch und berührt sie vorsichtig mit den Händen. Plötzlich ruft sie aus: "Das Gebäude hier IST der Besucher!" Und dann bleibt sie bewegungslos stehen, als wäre sie plötzlich eingefroren.

Ein leises Zittern läuft durch alle Äste und Blätter.

Tut und die ehemalige Mumie folgen den anderen in das Baumhaus. Bewundernd schauen sie sich um und wären fast in die Elfe reingelaufen wenn diese nicht gerufen hätte.

"Besucher? Bäume sollen *der* Besucher sein? Ich habe noch nie von Bäumen gehört die sich selbständig irgendwohin bewegen" murmelt die Mumie.

Daraufhin meint Tut "Ach, da wird schon noch jemand anderes hier sein der die Bäume hierhergebracht hat. Und wahrscheinlich taucht er auch gleich auf... bei diesem Lärm." Nachdenklich blickt er die Elfe an. "Vielleicht sollten wir uns verstecken, man kann ja nie wissen wie er reagiert."

Da bemerkt Tut auch das zittern "Und da kommt er auch schon... muss ziemlich groß sein."

Der Drow schüttelt den Kopf: "Nein, die Elfe meinte, *Das Gebäude* oder besser *Gepflanze* hier wäre selbst der Besucher. Es kommt also eher nicht."

Der Warlock geht nahe an die regungslose Elfe heran und lächelt sardonisch: "So friedlich und sie ist völlig hilflos..."

Er wartet einen Augenblick, dann fallen ihm die anderen wieder ein und Marian dreht sich um und ergänzt: "Also, wenn das wahr sein sollte, befinden wir uns möglicherweise bereits in seinem Verdauungstrakt und werden langsam assimiliert. Und da ich mich ungern so verdauen lasse wie beispielweise die Elfe hier, schlage ich vor, wir gehen wieder..." Vorsichtshalber stellt er gleich wieder etwas Abstand zu der Elfe her.

Das Zittern im Baumgebäude wird immer stärker, so daß es für alle schwerer wird, auf den Beinen zu bleiben. Allerdings bleibt der Teich in der Lichtung vollkommen still, keine einzige Welle wird darin durch die Vibrationen erzeugt.

Dann plötzlich wird es wieder ruhiger, und als auch das letzte Blättchen aufgehört hat, zu vibrieren, fällt die Elfe plötzlich zu Boden.

Langsam setzt sie sich wieder auf und schaut verwirrt in die Runde. Dann sagt sie: "Überwältigend, diese geistige Präsenz des Gebäudes. Er hat mich mitgenommen und mir seine Möglichkeiten gezeigt. Dann hat er uns durch die Dimensionen mitgenommen und in eine andere Welt versetzt. Ich bin mir noch nicht klar, wo wir jetzt gelandet sind, aber er meinte, wir würden hier unseren weiteren Weg finden."

"Wundervoll!" Der Drow lächelt sehr finster: "Mit anderen Worten, du hast uns von einem Wesen, dessen Absichten du nicht kennst, an einen Ort bringen lassen, den wir auch nicht annähernd einschätzen können, geschweige denn kennen und vertraut ihm auch noch, es sei alles zu unserem Besten. Für mich klingt das

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

nach einem ziemlich gefährlichen, nicht zu sagen dummen Handel. Wieder ein beängstigendes Beispiel dafür, was passiert, wenn die Sonne einer Oberflächenelfe zu lange auf Hirn brennt. Würde mich nicht wundern, wenn jetzt draußen Tanar Ri rumhüpfen und mit uns *spielen* wollen."

Wütend stapft der Drow den Weg zum Eingang zurück, als er verblüfft inne hält. Einerseits fällt sein Blick auf strahlenden Sonnenschein, der durch das Eingangsportal hereinfällt, sowie auf eine endlos weite Wolkendecke, die nur hin und wieder aufbricht, ansonsten aber den kompletten Horizont überzieht, als wäre es hier die Erdoberfläche, als auch andererseits auf eine schlanke, geschmeidige Gestalt in dunklen Kleidern und schneeweißem Haar, welche eine tiefe Ruhe und doch im gleichen Atemzug eine tödliche Aura der Gefährlichkeit ausstrahlt, direkt vor dem Eingang wartend, wahrscheinlich in Ermangelung eines Fluchtweges nach draußen seit dem schnellen Dimensionswechsel.

Der Drow tritt behutsam einen Schritt näher und ihm wird klar, daß er diesen intensiven Blick schon einmal gespürt hat, draußen an der Regenbogenbrücke nämlich. Seine Augen verengen sich zu Schlitzen: "Wen haben wir denn hier? Einen Dunkelelfen... Hell draußen! Nicht wahr, Fremder? *Viel zu* hell, oder? Ja, ich würde da jetzt auch nicht rausgehen wollen.

Ich weiß zwar nicht, wie Ihr es geschafft habt, uns zu folgen, aber ich gebe zu, ich bin beeindruckt. Wenn Ihr wegen mir gekommen seid, endet Eure Reise hier und jetzt. Ich werde nirgendwohin zurückgehen! Also erklärt Euch auf der Stelle!"

Der Fremde fühlt sich ein wenig unbehagen, ob des Dimensionswechsels, trotz dessen verliert er nicht seine Innere Ruhe.

Eine Gestalt kommt durch den Eingang. Gespannt wie eine Stahlfeder steht der Fremde auf der Stelle und wartet ab, was sein gegenüber vor hat.

"Wer bist du, das du es wagst mich zur Rede stellen zu wollen ? Woher soll ich denn wissen, das nicht DU nach MIR gesucht hast ? Und ja es ist so verdammt hell hier draussen, daß ich mir schon überlegt habe, mir einen Sonnenschirm aus einem deiner –Freunde– zu machen. Hier oben im Licht kann nur geistig unterernährtes Gedeihen. Die Sonne trocknet doch jedem Mehrzeller den Verstand aus, wenn er ihr zu lange ausgesetzt ist."

"Was treibt dich an die Oberfläche ? Doch wohl nicht etwa diese kleine blasse Oberelfe oder ?" er kann sich einen verächtlichen Gesichtsausdruck ob dieser Konstellation nicht verkneifen.

"Solltest du es auf einen Kampf abgesehen haben, so lass es uns erledigen, ich habe noch nicht gefrühstückt und will dies schleunigst ändern." Die Augen des Drow fangen an in einem glühenden Violett aufzuleuchten. Er weiss nicht, was er von seinem Gegenüber halten soll. Wie ist er ihm gesonnen. Der Fremde wägt ab, wie sein nächster Schritt aussehen wird. Er entscheidet sich, seinem Gegenüber die Entscheidung zu überlassen. In der jetztigen gespannten Haltung kann er in sekundenschnelle reagieren, womit er keinerlei Grund sieht, voreilig zu handeln.

Er wartet ab....

...aber nichts passiert.

Der Warlock grinst lediglich: "Schön, daß du nicht kämpfen willst, so bleibt es mir erspart, dich zu..." Er hält inne und hebt spöttisch eine Braue.

"Und nein, an der Überbelichteten habe ich kein Interesse. Sie gehört dir für deine Sonnenschirmsammlung. Im übrigen trocknet die Sonne nur jene aus, die nicht intelligent genug sind, sich davor zu schützen.

Wie auch immer, wenn du nicht weißt, was ich hier mache, kannst du nicht hinter mir her sein, denn sonst wärst du im Bilde darüber, daß ich damals aus Menzzoberranzan verschwunden bin, weil ich nach der Orgie mit den drei unter Drogen gesetzten Lolthpriesterinnen tief in der... aber das tut jetzt nichts zur Sache. Wichtig ist nur, daß ich jetzt dahin muß." Der Drow zeigt auf den Ausgang. "Würdest du also bitte einen Schritt zur Seite gehen?"

Tut beobachtet gespannt was da vor sich geht... jederzeit bereit in Deckung zu gehen.

Die Mumie scheint sich hingegen andere Gedanken zu machen. "Wenn ich hier drinn meine

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Knochensammlung einrichte... und dann überall hinkann wo ich will..."

Woraufhin Tut ein leises "Pst!" von sich gibt.

"Du willst zurück nach Menzsoberanzan ?", fragt der Fremde. "Wie ist dein Name ?".

So, so denkt sich der Fremde, wir haben es hier also mit einem kleinen Priesterinnen-Nötiger zu tun. Na wenn darauf nicht eine saftige Starfe steht, grinst er in sich hinein.

Scheinbar ist mein Gegenüber ungefährlich für mich, außerdem scheint er auch nicht in Form zu sein. Muß wohl an der Gesellschaft liegen, in der er sich bewegt. Mit wem könnte er hier auch schon trainieren.

"Was verschlägt einen Dunkelelfen ist diese Gesellschaft ?", fragt er und überlegt ob er vielleicht mit der Gruppe ziehen sollte. "Mir scheint ihr könntet dringend Hilfe gebrauchen", mit einem grinsenden Blick zu Untoten. "Fällt die Mumie auch nicht auseinander, so wie die schlottert ?" Die sieht doch ziemlich hinüber aus.

Die Blicke der Drows treffen sich und der Fremde wartet auf eine Antwort, ohne sich einen Sandkorn weit von seinem Fleck zu rühren.

Der Warlock macht sich nach einer Weile endlich die Mühe einer Antwort: "Verzeih, ich habe wohl vergessen, mich vorzustellen. Du kannst mich Marian, den Warlock, nennen. Mehr must du nicht wissen. Allerdings habe ich auch deinen Namen noch nicht verstanden."

Er lächelt einen Moment hintergründig und antwortet dann: "Ansonsten bezweifle ich, daß du mir mit irgendetwas helfen kannst, was ich nicht auch allein fertigbrächte. Und nein, nach Menzoberranzan will ich nicht, nur nach draußen."

Mit diesen Worten löst sich der Drow einfach in Luft auf. Einen Atemzug später ertönt die Stimme des Warlock erneut, aber diesmal *hinter* dem überraschten Fremden: "Und du mußt dir auch nicht die Mühe machen, zur Seite zu gehen, wenn es dich so sehr überfordert." Und nach einem weiteren Atemzug wird der Drow wieder sichtbar.

Er steht im Eingang und prüft die Wolkendecke vorsichtig mit dem Fuß. Sie scheint zu tragen und er wagt ein paar Schritte hinaus, sich dabei die Kapuze der Robe übers Gesicht streifend. Wolken ringsumher, so weit das Auge reicht, dazu ein glasklarer blauer Himmel. Und dieses seltsame Pflanzengebilde mittendrin, welches nun völlig deplatziert aussieht.

Durch die Taktik des Drows doch etwas überrascht, findet der Fremde aber schnell seinen Fokus wieder. "Ich glaube ich bin es, der zulange unter den Oberweltlern war", entgegnete der Fremde grinsend. Sein Gegenüber war ihm auf eine für Ihre Rasse fremde Art sympathisch. "Ich weiss nicht ob du unter Tinitus leidest, oder an Altersschwäche, aber ich habe nix über meinen Namen gesagt", erwiderte der Fremde immer noch breit grinsend.

"Du kannst mich Lynx nennen, das soll dir reichen als Antwort !

Sich die Kapuze überstreifend bewegt sich Lynx gemächlich wieder zurück durch den Eingang ins Freie. Da dich deine Reise nicht an den einzigen Ort bringt, an den mich nichts zurückzieht, haben wir wohl den selben Weg, "Doch sag mir, in welche Dimension hat uns dieses unwissende blasse Elfenweib geschleudert ?"

Der Warlock kratzt sich nachdenklich am Kopf und sieht sich weiter um: "Ich fürchte, ich habe keinen Schimmer. Vermutlich weiß sie das nicht einmal selbst. Könnte eine der äußeren Ebenen sein, oder auch eine Götterheimat. Keine Ahnung. Ich weiß auch nicht, ob wir denselben Weg haben, aber da es hier überhaupt keinen Weg gibt beziehungsweise jeder Weg richtig oder falsch zu sein scheint, spielt das wohl fürs Erste auch keine Rolle."

Bei längerem Umsehen fallen dem Drow aber einige kleinere Wolkenansammlungen auf, die auch in die Höhe gehen. Es muß nichts heißen, allerdings können es auch Staubwolken sein. Marian dreht sich zur Gruppe hin: "Niethöcker, wo in aller Welt sind wir hier???"

"Also, da es keine Anzeichen gibt, wo wir uns befinden, ist es wirklich egal wohin wir laufen."

Lynx brummt noch etwas in sich hinein, was man wohl mit viel Mühe als "Weiber" deuten könnte.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Die Fee steht mittlerweile am Eingang und will schon einfach ihrer Nase nach ins Freie laufen. Doch kaum hat sie das Gebäude verlassen, da sinkt sie in der Wolkendecke ein. Sie hält sich instinktiv an den neben ihr stehenden Lynx fest, der daraufhin auch in die Wolkendecke einsinkt. Panikartig fliegt sie wieder in das Gebäude und Lynx sinkt in dem Moment nicht mehr ein, als die Fee ihn nicht mehr berührt. "Bring uns sofort in eine andere Welt! Ich hab' nämlich keine Lust ständig flatern zu müssen." Ihre Aufforderung bestärkt sie durch einen Tritt gegen eine Pflanze.

Nachdem die Mumie gesehen hat was Marian mit seinem 'Sprung' gemacht hat grübelt sie eine Weile vor sich hin und meint dann. "Das kann ich bestimmt auch. Dazu müsste ich nur..."

Mitteinmahl ist die Mumie verschwunden... allerdings taucht sie nicht wie Marian einfach draussen wieder auf... sondern scheint verschwunden zu bleiben.

Derweil kratzt sich der Drache nachdenklich am Kopf. Auf die Frage des Dunkelelfen entgegnet er: "Ich habe keine Ahnung! Jedoch kann ich nachwievor eure Schicksalsfäden erkennen – was wahrscheinlich bedeutet, dass wir nicht wirklich aus der Midgardebene verschwunden sind. Nur der Neuankömmling scheint nicht mir dieser Welt verbunden zu sein, aber das wart ihr bis vor kurzem ja auch noch nicht... Wie auch immer, das hier ist nicht Asgard oder eines der anderen bekannten Gebiete unserer Welt.

Vielleicht", der Drache senkt die Stimme zu einem Flüstern, "handelt es sich um eine ältere Ebene, die inzwischen längst in Vergessenheit geraten ist! Eine Ebene, die noch aus der Zeit stammt, bevor die Vanen als Götter galten! Einer Zeit, in der Odin noch nicht geboren war und das Schicksal noch nicht gewoben wurde..."

Die Riesin ist etwas durcheinander von der schnellen Abfolge der Ereignisse. Sie geht in die Nähe der Eingangs und schaut hinaus. "Also ich bleibe lieber im Haus, da ich weder fliegen noch schweben kann! Auch wenn es hier draussen herrlich aussieht. Wenn nicht mal unser weiser Drachenfreund weiß wo wir sind, ist das schon sehr bedenklich. Ich bin übrigens Alix stellt sich die Riesin dem fremden Dunkelelfen vor und schaut ihn neugierig an."

"Noch ein Elf!" jammert Buad, der bis jetzt verstohlen das bizarre Baumschloß bewundert hatte. "Und dazu noch einer von der dunklen Sorte!"

Mißtrauisch blickt der Zwerg zu dem Neuankömmling herüber, den Griff seiner Axt fest umklammert. Asl er bemerkt, dass jener auf den Wolken steht, keimt in seinem Inneren die Hoffnung auf, diese könnten plötzlich unter ihm nachgeben und ihn in die unbekannte Tiefe stürzen lassen.

Hoch über den Köpfen der Abenteurer ertönt plötzlich die Stimme der Mumie  
"Hilfe! Kann mich hier jemand bitte runterholen?"

Der Warlock, welcher eben noch über Nidhöggers Worte nachgedacht hatte, schaut erstaunt hoch: "Was bitte machst du denn da oben???"

Lachend prustet die Elfe heraus: "Er hat versucht, deine Magie nachzumachen. Allerdings scheint er dabei die Richtungen etwas verwechselt zu haben."

Sie bemüht sich, wieder ernst zu werden und erklärt dann: "Ich habe das Baumgebäude übrigens nicht dazu veranlasst, uns hierher zu bringen. Er hat mir nur gezeigt, wie er das macht. Die Art, wie er mit den Energieströmen der Weltebenen umgeht, ist sehr faszinierend. Nur fürchte ich, daß von uns keiner diese Energien genauso handhaben kann ohne auszubrennen. Aber vielleicht wollen es ja ein paar Dunkelelfen mal versuchen, da würde man den Unterschied nicht so merken.

Auf alle Fälle hat er gesagt, daß er von einem höheren Zwang gerufen wurde, uns hierher zu bringen, wir werden also nicht anders von hier wegkommen als zu versuchen, die uns vom Schicksal auferlegte Aufgabe zu lösen."

"Schön", grummelt der Dunkelelf, "Hat dir dein neuer Freund auch verraten, wo wir hier sind und was genau wir hier sollen? Und nein, ich werde nicht versuchen, das auszubaden, was du angerichtet hast."

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Dann blickt er zu Tut hoch, versucht probenhalber nach ihm im Geiste zu greifen und läßt ihn gleich darauf wieder los. "Mach dir nichts draus!", brüllt er gleich darauf grinsend nach oben, "Dein Zauber hat nicht besonders viel Energie. Du müßtest also gleich von selbst wieder herunterkommen ...und vermutlich weich fallen." Bei letzterem ist sich der Drow nicht ganz sicher, aber die Chancen stehen wegen der Wolkendecke recht gut.

"Marian, deine kleine blasse Konkubine hat Ihre Weiheit wohl auf dem Löffel verschmäh", brummt Lynx. Er schaut nach oben und denkt so bei sich, was kann einer Mumie schon noch passieren und löst den magischen Knoten, der den Zauber aufrecht erhält und läßt die Mumie stumpf durch die Wolke fallen um sie nach ewig langen Sekunden wieder durch die Wolken schweben hochschweben zu lassen und sie hinter sich abzusetzen. Ein verschmitztes Grinsen wandert über seine Lippen. " Na, alte Mottenkugel, gut gelandet ?", fragt er sarkastisch. Er dreht sich um und geht auf Marian zu, " sag mal Marian, wie lange must du das denn hier schon erleiden ?"

Der Warlock nickt düster: "Keine Ahnung, aber man gewöhnt sich daran. UND SIE IST NICHT MEINE KONKUBINE! Ich stehe mehr auf 15jährige Jungfrauen, die man in netten dunklen Ritualen weiterveredeln kann. Erwähnte ich, daß du sie gern haben kannst?"

"Danke für das Geschenk, aber die ist mir zu hässlich. Ach ja, wie romantisch. Wie das Licht der schwarzen Kerzen über ihre seidige dunkle Haut streift.... ", träumt Lynx sehnsüchtig vor sich hin, bis er jäh wieder in die Wirklichkeit zurückkehrt. " Ähm, was wolltest du noch sagen, Marian ? "

"Könnt ihr mal mit Euren Diskussionen wieder zur Realität zurückkehren. So eine Baumschloß in den Wolken ist zwar ganz nett, aber meine Berghütte ist mir lieber. Wir sollten uns wohl langsam mal der uns gestellten Aufgabe zuwenden und überlegen, warum uns der Baum hierher gebracht hat." bemerkt Alix, die sich immer noch nicht so recht traut die Wolken zu betreten.

Der Warlock schnaubt leicht beleidigt: "Das habe ich doch den Baum bzw. die Elfe schon vor zehn Minuten gefragt, aber es macht sich ja niemand die Mühe, mir zu antworten!"

"Pff wenn unsere Gesellschaft euch nicht gefällt, könnt ihr ja gehen!" meint die Fee zornig zu den Dunkelelfen.

"Ey du kleine Mücke, sei mal nich so frech", sprach Lynx sichtlich beleidigt.

"Gehen ist gut" lacht Alix. "Wohin sollen sie denn gehen, wenn wir hier alle in einem Wolkenschloß herumfliegen! Ich würde sofort losgehen, wenn ich nur annähernd wüßte wohin."

"Tut mir leid, zu dem Thema war und bleibt der Baum höchst unkommunikativ" meint die Elfe bedauernd. "Ich habe den Eindruck, er weiß selber nicht, wer oder was ihn hierher gezwungen hat."

Vorsichtig wandert sie hinaus auf die Wolken, die sie problemlos tragen.

"Aber vielleicht hat das mit der goldenen Treppe zu tun, die hier nach unten führt!"

Bei den letzten Worten der Elfe wird Buad, der nachwievor die hölzerne Architektur heimlich bestaunt hatte, hellhörig.

"Eine *goldene* Treppe?!" tönt seine aufgeregte Stimme aus dem Inneren des Bauwerkes, und man hört seine schnellen Schritte, als er zum Eingang gelaufen kommt. "Wo, wo?!"

Der Gedanke an eine ganze Treppe aus Gold, die hier herrenlos in der Gegend herumhängt, läßt ihn nicht weiter auf die Wolkendecke achten, zumal er deutlich die Elfe auf den Wolken stehen sieht. Als er die Wolken betritt, sackt er – wie schon die Fee – nach unten weg, als hätte er versucht auf Wasser zu laufen. Im letzten Augenblick kann er sich am hölzernen Türrahmen des Gebäudes festklammern.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Zieht mich hoch!" schreit er in Panik, bis zur Hüfte in der Wolkendecke verschwunden und mit den Beinen in substanzlosem Nebel strampelnd.

"Eine goldene Treppe, die führt bestimmt zu den Göttern!" Alix läuft neugierig zur Treppe und beginnt mit dem Abstieg, dabei vergißt sie völlig, dass sie eigentlich die unsicheren Wolken nicht betreten wollte. Sie hört das Rufen des Zwerges nicht, glücklicherweise halten die Wolken aber.

Nidhögg auf ihrer Schulter blickt ebenfalls gespannt auf den Weg und freut sich, dass wieder etwas neues passiert.

Der Dunkelelf untersucht derweil die Treppe näher. Irgendwie fühlt sie sich nicht richtig an. Er blickt weiter zu der kletternden Alix und stößt einen überraschten Pfiff aus. Die Treppe endet nach einigen hundert Metern im nichts. Darunter ist ..auch nichts. Blauer Himmel, egal ob man auf den Wolken nach oben oder unter den Wolken nach unten schaut. Diese Dimension scheint aus nichts weiter als Wolken zu bestehen. Der Warlock überlegt kurz, ob man oben herauskommt, wenn man lange genug nach unten ins nichts fällt, beschließt aber, das nicht weiter auf die Probe zu stellen.

Höflich ruft der Drow schließlich: "Äh, Alix, wohin willst du? Schau doch mal unter dich, bevor du weitergehst. Da ist nichts mehr. Ich frage mich ernsthaft, wozu eine Treppe gut ist, die... äh..." ,endlich fällt dem Warlock auf, was an der Treppe nicht stimmt, und er hebt seine Stimme, so daß auch Buad ihn hört, "...nirgendwohin führt und aus *falschem* Gold ist."

Mit zwei Sätzen ist der Drow wieder oben auf den Wolken und beobachtet den Zwerg neugierig: "Hörst du? Das Gold ist nicht echt!"

Er legt den Kopf schief und sieht dem zappelnden Zwerg eine Weile amüsiert zu, bevor er beiläufig sagt: "Nebenbei, ich glaube, es hat was mit Willen zu tun. Du mußt nur fest genug wollen oder glauben, daß die Wolken dich tragen, dann tun sie das auch. Aber der Mangel an Vertrauen in alles, was nicht von mehreren Kubikkilometern Erde ummantelt ist, ist bei Zwergen ja ohnehin beklagenswert."

Nachdem die Mumie sich aus einer art Starre gelöst hat kniet sie sich nieder und krabbel auf Händen und Füßen zurück in das Baumhaus. Dort bleibt sie an einen Stamm gelehnt zitternd und totenbleich sitzen.

"Man o man! Ist das tief! Da will ich nicht runterfallen !"

"Und nun ?", fragt Lynx in die Runde. "Warten wir bis der Baum wieder in Reiselane kommt oder versuchen wir diese Wolkenwelt zu erkunden ?"

Nach der Bemerkung des Drow bleibt Alix stehen und schaut nach unten. Da ist tatsächlich nichts ausser Luft und einzelne weitere Wolken, man kann auch nichts weiter unten erkennen. "Sehr seltsam! Warum kann man keinen Erdboden durch die Wolken erkennen? Sind wir vielleicht unter der Erde?" überlegt sie und schaut nach oben. Aber auch da ist nichts ausser der großen Wolke, auf der das Schloß steht. Es ist als wäre jegliches festes Land einfach verschwunden.

Da es unten nicht weitergeht steigt die Riesin wieder hinauf und läuft ins Baumhaus zurück.

"Argh!" macht der Zwerg, der sich noch immer an der Wand des Schlosses festhält und mit den Beinen über dem Nichts strampelt. Die Information, dass die Treppe aus falschem Gold sei, mobilisiert seine Reserven und es gelingt ihm, sich zurück in die Sicherheit der Baumburg zu ziehen. Von dort, von der Anstrengung und dem Schreck keuchend, begnügt er sich eine Weile damit, den Umstehenden finstere und anklangende Blicke zuzuwerfen. Als er schließlich wieder halbwegs zu Atem gekommen ist, kann er sich ein zynisches "Schön, dass ihr mir geholfen habt – herzlichen Dank!" nicht verkneifen.

Einige Augenblicke später, die er mit weiterem Schnaufen und unverständlichem Gebrabbel verbringt, bei dem es sich wahrscheinlich um einige delikate zwergische Schimpfworte handelt, räuspert er sich vernehmlich.

"Wahrscheinlich ist dies hier die Ebene des Nichts. Vielleicht sollen wir dafür sorgen, dass hier auch wirklich *\*nichts\** existiert. Also nichtmal mehr Wolken, und erst recht keine Treppen aus falschem Gold!"

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der Warlock grinst einen Moment und erwidert dann: "Ich würde vorschlagen, wir gehen mal in die Richtung dort." ,wobei er in eine unbestimmte Richtung am Haus vorbei deutet. "Ich habe dort vorhin eine Art Staubwolke gesehen, vielleicht hilft uns das irgendwie weiter. Das Haus abfackeln können wir hinterher immer noch..." Damit dreht sich Marian um und läuft los, während die Wolken unter ihm wie ein Wasserbett vibrieren.

"Bin ich etwa verrückt?" fragt der Zwerg allgemein. Als er die Gesichter der Gefährten sieht, korrigiert er sich: "Na gut – aber bin ich etwa SO verrückt? Ich setzte keinen Schritt mehr auf diese Plüschdinger, bevor sie nicht von einer Beschaffenheit sind, die mich tragen kann!"

Buad verschränkt die Arme vor der Brust und demonstriert damit, dass er nicht vorhat, sich aus dem Baumhaus heraus zu bewegen.

Inzwischen hat Nidhögr nachdenklich den Kopf gewiegt. Auf Alix Schultern sitzend versucht er, sich so zu verrenken, dass auch er die von dem Warlock angesprochene Staubwolke erkennen kann – was ihm jedoch nicht mehr als einen verzerrten Halsmuskel einbringt.

"Es ist vielleicht nur noch ein Fragment einer uralten, vergessenen Ebene. Alles, was von ihr übriggeblieben ist. Sozusagen die Ruine einer ganzen Ebene..." murmelt er. "Oder... es ist der Neubeginn. Das, was entsteht, wenn alles andere untergegangen ist. Vielleicht... vielleicht ist das hier nichts anderes als eine Baustelle! Ein paar DImnge sind schon fertig, andere fehlen dagegen noch völlig! Eine Baustelle einer zukünftigen Ebene! Einer Ebene, die erst dann vollständig ist, wenn Ragnarök zum Ende gebracht wurde..."

"Also Marian, Du kannst gerne mal nachschauen was das ist, ich werde aber hier bleiben..." und nach einem Blick in die Runde meint Tut, "und ich denke das auch noch ein paar andere hierbleiben wollen."

"Jawoll!" bestätigt Buad und nickt den Worten der Mumie eifrig hinterher.

"Sollen doch die Spitzohren auf den Wolken herumspazieren! Ein Zwerg bevorzugt etwas... *bodenständigeres* als ein bisschen kondensierten Wasserdampf!"

"Ich bin auch für hierbleiben, zumindest für flugunfähige Wesen wie mich. Kannst Du nicht mal rumfliegen und Nachsehen Nidhögr?" frag Alix.

"Uh..." der winzige Drache scheint auf einmal sehr verlegen zu wirken und versucht, sich hinter dem Ohr der Riesin zu verbergen.

"Und wenn dort draußen plötzlich ein Sturm losgeht? Was dann?" fragt er und faltet seine Flügel so dicht an seinem Körper zusammen, dass man sie kaum noch erkennen kann. "Der Sturm könnte mich herumschleudern und sonstwohin tragen! Oder... oder ein Gewitter! Ja, ein Gewitter ist gut! Hast du überhaupt eine Ahnung, wieviele unvorsichtige Flugierte schon von einem Blitz gegrillt wurden, weil sie unbedingt in einem Gewitter herumfliegen mußten, hm? Oder... ein Raubvogel, jawoll! Man sagt zwar, sie hätten hervorragende Augen – aber wer kann schon wissen, ob es nicht auch kurzsichtige Raubvögel gibt, die mich für ein leckeres Vögelchen halten und mich aus dem Flug heraus verspeisen!"

Eine Weile setzt der Drache seine Bemühungen, sich hinter Alix Ohr zu verstecken, fort. Als er endlich merkt, dass er damit nicht viel Erfolg haben wird, setzt er sich resignierend und mit einer Spur von Trotz zurück mitten auf die Schulter der Riesin.

"Na gut, na gut!" meint er kleinlaut. "Ich geb' es ja zu. Alle Leute haben eine falsche Vorstellung vom Flug eines Drachen. Wir können gar nicht \*richtig\* fliegen, nur so ein bisschen herumflattern. Um ehrlich zu sein – wenn wir losfliegen wissen wir nie so genau, wo wir ankommen werden, weil wir einfach nicht in der Lage sind, die Richtung zu halten. Deswegen geht meist auch bei der Landung immer etwas zu Bruch..."

"Ich dachte immer, das liegt am Gewicht.", mischt sich der Dunkelelf ein, der gerade wieder von seinem Kurzausflug zurückkommt. "Gerade bei der Spezies der Silberdrachen soll das ein Riesenproblem sein, weil die zum Übergewicht neigen und dann erheblich mehr als nur etwas zu Bruch geht..."

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Offensichtlich liegt es nicht am Gewicht, denn Nidhögr ist nicht sehr schwer für mich, vielleicht einfach an dem zu langen Aufenthalt in dunklen Höhlen. Nagut, dann bleibst Du eben sitzen." bemerkt Alix verständnisvoll.

"Es liegt schon am Gewicht..." verteidigt sich der gefürchtete Neiddrache. "Unsere Körper sind einfach zu groß für die kleinen Flügel. Wir helfen zwar mit etwas Magie nach – sonst könnten wir uns gar nicht in die Luft erheben – aber ein Drachenkörper hat nun mal nicht die richtige Form, um in der Luft manövrieren zu können. So ein Drachenschwanz eignet sich, um jemandem einen hübschen Schlag zu versetzen. Aber als Steuergerät zum Fliegen..." erläutert Nidhögr bekümmert.

"Na, wenn ich das einem gewissen uralten und gefräßigen Silberdrachen erzähle..." lacht Buad finster und reibt sich in Vorfreude auf den zu erwartenden cholerischen Anfall eines ganzen Universums die Hände. "Aber alles der Reihe nach! Die intimsten und peinlichsten Geheimnisse der Drachen können wir auch noch später diskutieren!" Resolut wendet sich Buad dem Warlock zu: "Was hat es mit dieser ominösen Staubwolke denn nun auf sich? Ist es gefährlich? Besteht es etwa aus... *Wasser?!*"

Der Warlock schüttelt den Kopf und winkt ab: "Nichts großes. Da feiert nur eine Handvoll sturzbetrunkener Riesen gerade ein Gelage und krakeelt lautstark herum. Sie haben mich ohnehin nicht bemerkt. Einer von ihnen, so ein Einäugiger, versucht gerade, so einem großen schwarzen Köter das Apportieren seiner Raben beizubringen. Allerdings sahen auch die Tiere nicht aus, als könnten sie sich noch geradeaus bewegen. Und so ein anderer Hüne hat mit einem sehr merkwürdig aussehenden Hammer herumgeschmust, ihn mit Alkohol übergossen und abgesabbert und so. Geradezu widerlich! Einige weitere schlafen dort lauthals schnarchend ihren Rausch aus. Der überwiegende Teil aber hat nun... äh... einfach so offen kopuliert. Es stinkt bestialisch da. Sahen auch alle ziemlich betrunken und rauf lustig aus, daher habe ich sie nicht weiter gestört... Kann mir auch nicht vorstellen, daß diese abgerissene Bande irgendeine Hilfe für uns sein kann."

"Wir könnten den Riesen ja mal ein paar manieren beibringen", grinst Lynx Marian teuflisch an.

"Vielleicht sollte Ihr Euch das noch mal überlegen! Großer Hammer, kling nach Thor und Raben nach Odin! Ich weiß nicht ob es eine Gute Idee ist mit den Göttern zu kämpfen und wenn die noch zu betrunken sind." gibt Alix zu bedenken.

"So, dort feiern also ein paar Riesen eine Orgie, raufen und saufen!!" brummt Buad, ohne den merkwürdigen Blick des Neiddrachens zu bemerken.

"Und das alles ohne mich! Na, die sollen was..." Mitten im Satz bricht der Zwerg ab, als ihm aufgeht, was der Bericht des Dunkelelfen bedeuten mag.

"Kein Wunder, dass Ragnarök nicht wie geplant abläuft." ergreift stattdessen Nidhögr das Wort. "Nicht einmal die Nornen mögen wissen, was die Asen und ihre Feinde in diese unbekannte Ebene verschlagen hat! Aber wenn sie hier sind statt auf der Wigrid, die als Schlachtfeld für die letzte Schlacht vorgesehen war – dann wird Urd ihren Schicksalsknoten niemals lösen können! Dann hat das Schicksal angehalten. Die Welt wird stagnieren und jede Form der Evolution und des Fortschritts stehenbleiben." Der Drache hält kurz inne und betrachtet die Gefährten mit einem Blick, der selbst in den beiden hartgesottenen Dunkelelfen ein Gefühl des ausgesprochenen Unwohlseins entstehen lässt, während alle anderen erschauern.

"ob es sich hier nun um eine vergessene Ruinebene aus längst verflissenen Zeiten oder um eine Ebene handelt, die gerade erst im Entstehen begriffen ist – die Götter und ihre Gegenspieler haben hier mit Sicherheit nichts zu suchen!"

"Lass mich raten", brummt Buad und versucht, sich der Wirkung des Drachenblickes zu entziehen. "Wir sollen das wieder geradebiegen und die Götter überzeugen, dass sie nach unten, nach oben – wohin auch immer – verschwinden und sich gegenseitig die Köpfe einschlagen? Wir sollen dafür sorgen, dass sie zurück auf die Wigrid gehen und das Begonnene zu Ende bringen?"



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Mit Gewalt wird wohl nichts zu machen sein! Wir laden sie einfach hier ins Schloß ein und überreden das Schloß wieder zurückzufliegen!" schlägt Alix vor.

"Hast du gehört, was Marian gesagt hat?" entgegnet Buad. "Sie sind allesamt sturzbetrunken und amüsieren sich prächtig! Meinst du, wir könnten dort einfach auftauchen und sagen 'Hey, hört mal, was ihr hier macht ist nicht gut, wir müssen wieder zurück auf die Wigrid, wo ihr euch gegenseitig umbringen müsst!'" Der Zwerg schaut der Riesin ins Gesicht und versucht, ihre Absichten zu ergründen. "Oh, du meinst *wahrhaftig*, wir könnten dort einfach so hingehen und mit ihnen verständnisvoll \*reden\*?!" entfährt es ihm ungläubig.

"Du kannst ja ihnen in den Hintern treten, und wenn sie dir dann nachlaufen, flüchtest du in das Baumhaus, die Götter dir hinterher, und schon können sie in die richtige Ebene transportiert werden" schlägt die Elfe vor.

"Oder wir besuchen sie und schlagen ihnen vor bei uns im Schloß weiterzufeiern, dann überreden wir das Schloß zurückzufliegen, laufen zu Urd und sagen ihr, sie soll doch mal bitte die Götter an ihre Aufgaben erinnern!" entgegnet Alix.

"Naaaa!" meint Buad gedehnt und versucht, sich mit einer der beiden vorgeschlagenen Varianten anzufreunden. "Elfen und Riesenkeksbäckerinnen! Haben es offenbar noch nie mit sturzbetrunkenen wilden Raufbolden zu tun gehabt..."

"Jaaaa!", nickt der Warlock gedehnt. "Für mich hört sich das wie eine Aufzählung mehr oder minder effektiver Arten des Suizid an. Wie wäre es mit Vorschlägen, *die auch eine Perspektive haben*? Unser Alchimist können ja beispielsweise was brauen, das schlagartig wieder nüchtern macht... Oder wir warten einfach, bis sie fertig sind. Aber das kann wohl Jahre dauern. Wir könnten ihren Alkohol verstecken, wenn alle im Koma liegen.

Aber andererseits...", der Drow dreht sich sinnierend zu Nidhögr um, "...was ist an einem geänderten Schicksal so schlimm? Gut, Urd wird weiter fluchen, aber es könnte doch recht spannend werden. Warum ein neues Universum, das alte ist doch noch recht tauglich!"

"Stimmt, allerdings möchte ich nicht den Rest meines Lebens auf diese Wolke schweben" die Riesin betrachtet irgendwie resigniert die Umgebung.

"Tja," grinst der Warlock, "mit dem Gedanken mußt du dich wohl vertraut machen. Als Fehlgeleit... äh, Guter wirst du da eh irgendwann nach dem Tod landen, wenn ich euren menschlich-seltsamen Glauben richtig gedeutet habe."

"Ich hab Hunger ...." brummt Lynx mürrisch. Mit zunehmendem Hunger wird er sehr launisch.

Nachdem Tut sich die Vorschläge und den Einwänden der anderen anghört und darüber nachgedacht hat kommt ihm eine ähnliche Idee.

"Warum laden wir sie nicht in das Schloss ein und behaupten das hier die größte Party steigt, Alkohol fließt in Strömen, hübsche Frauen hat es im Überfluss..."

"Und wenn sie dann hier reinkommen und merken das es nicht stimmt, dann suchen sie bestimmt jemanden an dem sie ihre Wut auslassen können... und wenn sie wieder aus dem Baumhaus treten sind sie wieder auf dieser... äh wie heisst diese Wiese nochmal? Wigid?"

Als Tut die zweifelnden Blicke der anderen spürt meint er noch:

"Na ja, wir sollten halt nur schauen das wir nicht hier sind wenn es losgeht." und nach einer kurzen Pause "Und da wir nicht hier auf der Wolke bleiben wollen sollten wir eben sofort nachdem das baumhaus am Ziel ist rausrennen und uns verstecken. Die Götter brauchen bestimmt ein wenig Zeit bis sie blicken was geschehen ist. Ging uns beim ersten mal ja auch so."

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Apropos Wiese... kennt die jemand? Und kann man sich da schnell verstecken? Wäre bestimmt auch interessant den Göttern bei der letzten Schlacht zuzusehen. Ich habe sowas noch nicht miterleben dürfen."

Der Warlock lächelt daraufhin gequält: "Klingt gut, du hast nur eines vergessen. Es sind ja nur *Götter*, mit denen du dich anlegen willst. Hatte dieser ..äh ...Odin nicht ein Auge in diesen ...äh ...Brunnen geworfen, um immer über alles Bescheid zu wissen? Von dem Rest der hellseherischen Bande ganz zu schweigen. Unsere Chancen stehen nicht sonderlich gut, fürchte ich, auch wenn sie alle sternhagelvoll sind."

"Also ich für meinen Teil habe keine Probleme mich mit Riesen anzulegen, aber mit Götter-Riesen ist das schon ein bisschen anders. Die sind so schwer tot zu kriegen. Und in ihrer göttlichen Arroganz lassen sie sich auch nur schwer von etwas überzeugen, daß nicht ihrem Geiste entsprungen ist. Wir sollten unser "Baumhaus" mal nach Schlupflöchern absuchen, wo man sich verstecken kann, falls es zu einer FALLE oder zum Kampf mit den Göttern kommt. Aber zuesrt **will** ich etwas **ESSEN** !

Der Warlock setzt eine unschuldige Miene auf: "Oh, die Götter hatten auch ein paar saftige Braten über dem Feuer, fällt mir grad so ein..."

"Warum sagst du das nicht gleich ?", entgegnet Lynx während er sich bemüht seinen Magen unter Kontrolle zu bringen." Welche Taktik schlägst du vor, Marian ? Was hältst du davon, bei Einbruch der Dunkelheit den Zwerg als Lockvogel vor zu schicken und während sie ihn wütend verfolgen, einen nach dem anderen aus dem Hinterhalt zu erledigen ?"

Der Warlock verdreht die Augen: "Das sind **Götter**! Die kann man nicht einfach so erledigen. Ich bezweifle, daß ein Sterblicher sie überhaupt erledigen kann. Nein, wir müssen da mit etwas mehr Überlegung vorgehen. Der Zwerg als Ablenkung ist schon mal eine gute Idee. Wenn so ein kleiner Stinker neben dir steht, kann selbst der beste Met nicht mehr schmecken..."

"Naja, mit "erledigen" meinte ich eigentlich kampfunfähig machen und hierher schleifen. Der Zwerg lockt, wir beiden teilen aus und Alix ist groß genug um die hier anzuschleppen. Übrigens taugt der kleine Drache wahrscheinlich ganz gut als lästige Fliege die man bereitwillig verfolgt um si ezu erledigen, damit haben wir 2 Lockvögel die die Meute splitten kann."

Nachdenklich betrachtet Tut den 'neuen' Dunkelelfen.

"Irgendwie kann ich mir **das** nicht so recht vorstellen... Wie wäre es wenn einfach einer hingeht und fragt ob sie nicht mitkommen wollen. Natürlich einer ohne falsche Gedanken?" Dabei blickt Tut zu Alix rüber. "Ich meine wenn es *Götter* sind und sie eh wissen was wir vorhaben ist es vielleicht besser ehrlich zu sein. Immerhin müssen sie ja wissen das Ragnarok ist und das sie da so ihre verpflichtungen haben."

"Vielleicht kann man sie an ihrem Ehrgefühl packen?"

"Genau, warum sagen wir Ihnen ncht einfach die Wahrheit? Es sind doch keine böartigen Götter, die uns etwas tun wollen. Thor hat uns sogar schon Met angeboten! Gehen wir einfach hin und reden mit Ihnen über das Problem was wir haben! Vielleicht laden sie uns sogar zum Essen ein!" In Gedanken fügt Alix hinzu "Ich hoffe nur ich muss nicht wieder Alkohol trinken!"

"Geht's euch noch gut, ihr beiden dunkelhäutigen Spitzohren!" schnappt Buad, und durch den Dialog zwischen den beiden Dunkelelfen aufgestachelt, tritt er unversehens und völlig unerwartet dem Neuankömmling vor das Schienbein und beobachtet befriedigt den Ausdruck der Überraschung und des kurzen Schmerzes in dessen Gesicht. Zu seinem Bedauern ist der Warlock schon vorgewarnt, als er herumwirbelt, und so geht der zweite Schienbeinstoß ins Leere und nur mit Mühe kann der Zwerg sein Gleichgewicht wahren.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Inzwischen hat Nidhögr ganz bedenklich den Kopf geschüttelt.

"Mit den Göttern ist das so eine Sache." meint er nachdenklich. "Normalerweise würden sich die Asen und die Feuerriesen oder gar Fenris niemals zu einem *Gelage* zusammenfinden und miteinander feiern. Wenn Asen und Riesen zusammentreffen, herrscht gewöhnlich Gewalt und es fließt Blut – dafür ist Ragnarök gar nicht nötig. Der Haß sitzt zu tief, und er spielte bei der Erschaffung unserer Welt eine zu große Rolle. Es stellt sich daher die Frage, wieviel von den ursprünglichen Göttern in diesen feiernden Gestalten noch enthalten ist. Es könnte gut sein, dass es nicht mehr als ihre Hüllen sind, und vielleicht ist es eure Bestimmung, diese seelenlosen, wenn auch lebendigen Hüllen mit ihrer alten göttlichen Essenz zu füllen. Wobei sich die Frage stellen würde, wo sich nun diese Essenzen wieder herumtreiben... – falls meine Gedanken überhaupt zutreffen! Merkwürdigerweise kann ich hier nämlich auf eine Reihe meiner, nun, *speziellen* Fähigkeiten nicht zugreifen..."

Bei den letzten Worten des Drachen wird den Umstehenden wieder bewußt, dass Nidhögr alles andere als *irgendeine* beliebige Kreatur ist und dass der Umfang seiner Macht möglicherweise sogar die eines Gottes übersteigen könnte.

"Dann ist das ja noch ein Grund mehr mal hinzugehen und mit den Göttern zu reden. Oder zumindest näher heranzugehen, damit Nidhögr was herausbekommen kann" bemerkt Alix und läuft los.

"Na Klasse!", schimpft der Dunkelef, "Diese Guten sind ja so blöd und naiv!!! Da rennt sie planlos hin, kriegt wieder eins auf den Deckel, kapiert in ihrer *unendlichen selbstlosen Edelmütigkeit* nicht, wieso, und wir müssen sie da wieder rausholen. Jede Wette, daß das wieder in die Hose geht." Ärgerlich stapft der Warlock in gebührendem Sicherheitsabstand hinter Alix her und brummelt dabei etwas, das verdächtig nach "...wenigstens haben wir endlich unseren Lockvogel..." klingt.

"Wirklich – ein toller Plan! 'Wir gehen jetzt hin und reden mit ihnen!' Marian hat ganz recht, wenn er schimpft!" ereifert sich Buad, stapft aber ebenfalls der Riesin hinterher.

"Ich halte ja nichts von der bösen Fraktion." Der Zwerg hält kurz inne und schaut sich nach eventuellen Zuhörern um. Als er den Blick der Knochensammlemumie spürt, beeilt er sich hinzuzufügen: "Wobei ja jeder Weiß, dass gut und böse nicht mehr als hirnrissige Ideen sind und in Wirklichkeit gar nicht existieren! Aber bei solchen Unternehmen wie jetzt vertraue ich doch lieber auf die Raffinesse und die Verschlagenheit der Bösen... die kennen sich mit sowas aus – und überleben!"

"Oh, Gut und Böse existieren durchaus," wirft da die Elfe ein. "Bei uns sind wir schon seit langem zu der Erkenntnis gekommen, daß diese ursprünglich kraftlosen Ideen allein durch den Glauben der Menschen ihre Macht erhalten. Genauso wie die Götter. Wenn niemand mehr an sie denkt, sind sie nur noch graue Schemen, und wenn sie wirklich vergessen werden hören sie auf zu existieren. Doch leider gibt es so viele leichtgläubige Menschen die diesen Gebilden ihre Macht verleihen."

"Papperlapapp!" entgegnet Buad, "Allein der Glaube an Gut und Böse existiert, nicht jedoch Gut und Böse \*an sich\*! Und wohlgemerkt – es ist \*ein\* Glaube, der beide Ideen in sich vereint! Damit sind Gut und Böse nur Kopf und Zahl *einer* Münze. Und die Seiten einer Münze liegen bekanntlich an ihrer Oberfläche! Und wie dünn ist schon die \*Oberfläche\* einer Münze? Das, was \*unter\* der Oberfläche liegt – \*das\* erst hat Substanz! Das ist mehr als nur eine simple Idee!"

Solcherart redend und völlig von dem Wahnsinnsplan der Riesin und dem Einwurf der Elfe abgelenkt, fällt es dem Zwerg nicht weiter auf, dass er mitten auf der Wolkendecke geht wie auf festem Boden – die noch zuvor unter seinen Füßen nachgegeben hatte!

Die Riesin kümmert sich nicht um die Diskussionen hinter ihr. Sie läuft einfach weiter auf das Gelage zu. Schon sind die Stimmen der Festteilnehmer nicht mehr zu überhören und die Gestalten werden immer besser sichtbar. In der völligen Überzeugung, dass Götter gut sind und ihr nicht tun spaziert Alix mutig zu der Truppe hin, um sich alles genauer anzusehen. Tatsächlich sie sitzen und liegen wild durcheinander, trinken und Essen als wäre nichts sonst wichtig auf der Welt. Etwas irritiert schüttelt die Riesin den Kopf. "Wie kann

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

es nur bei den Göttern so unordentlich aussehen." Die weiße Wolkenschicht ist fleckig von verschüttetem Met und die Knochen von irgendwelchen Wildtieren liegen herum. Es riecht nach einer Mischung aus gebratenem Fleisch, Schweiß und Alkohol. Mit etwas Abstand von der Truppe bleibt Alix stehen und versucht die einzelnen Gestalten zu unterscheiden.

Wegen des Tretes vom kleinen Giftzweig noch etwas erobost, stapft Lynx hinter den dreien her und grinst sich einen. " Na also, 2 Lockvögel und 2 Hinterhältler, läuft doch wie am Schnürchen. Warum der Zwerg allerdings erst zu rumzickt, wenn er meinem Plan doch folgen will ist mir allerdings schleicherhaft. " Nach kurzer Zeit erhöht er das Tempo und gleitet grazil auf den Wolken daher. Bleibt aber hinter dem Zwerg und hinter der Riesin, die Rolle der Lockvögel ist hier ja klar umrissen worden, und er gehört planmäßig nicht dazu.

Nachdem Tut den anderen zugesehen hat bricht er sich einen Zweig von dem Baumhaus ab und stochert damit in der Wolke herum. Erst als er feststellt das diese tatsächlich fest ist läuft er den anderen hinterher. Die ersten Schritte etwas zögernd, vorsichtig und immer darauf gefasst einzubrechen.

Ein wenig hinter den anderen bleibt er stehen als er die Riesen sieht... und beginnt langsam in die Wolken einzusinken.

"Ahhhh! Hilfe holt mich hier raus." schreit Tut verzweifelt und fängt an wild mit den Armen zu fuchteln bis er schliesslich umkippt und auf der Wolkendecke zu liegen kommt. Da wo seine Füße vorher standen sind zwei Mulden zu erkennen. Jetzt scheint die Wolke allerdings wieder fest zu sein.

Der Warlock wirft einen kühlen Blick zurück und konstatiert: "Angst löst es offenbar auch aus. Sehr merkwürdig."

Dann konzentriert er sich wieder auf das Gelage und fragt sich grinsend, welchen Schock die vielen, im Halbdunkel kopulierenden Riesen auf das zarte Gemüt der Riesin ausüben müssen. Aber scheinbar hat sie **den** Teil der Orgie noch gar nicht bemerkt.

Die ersten trägen Blicke gleiten auch bereits zu der Riesin hinüber, und längst nicht alle davon sind freundlich. Viele der weniger trüben Blicke sind aber ziemlich eindeutig. Eindeutig lüstern.

Alarmiert beugt sich Marian zu Buad und Lynx vor und flüstert:" Haltet eure Waffen bereit, ich kann den Ärger förmlich riechen, in den uns Alix gerade reinreitet..."

Alix sieht sich freudlich lächelnd um. Sie stört sich nicht weiter an den sich im Liebesrausch tummelnden Riesen. Solange sie sich umarmen richten sie keinen Schaden an denkt sie sich. Liebe hat noch niemand geschadet.

Die Riesin hält Ausschau nach Odin oder Thor in der Hoffnung sie noch einigermaßen nüchtern vorzufinden. Nach einer Weile hat sie Thor entdeckt, der riesige Hammer ist ja kaum zu übersehen und Thor auch nicht. Glücklicherweise scheint er mehr Met zu vertragen als die um ihn herumliegenden anderen Gestalten, er sieht noch einigermaßen normal aus. Vorsichtig um die am Boden liegenden Gestalten nicht zu verletzen läuft Alix zu ihm hin und verneigt sich.

"Seit begrüßt edler Thor. Ich hoffe ihr erinnert Euch noch an uns, wir haben uns vor einer Weile auf der Wiese am Urdbrunnen getroffen. Ihr habt uns freundlich den Weg zu Nighöggr gewiesen, den wir, wie ihr sehen könnt auch gefunden haben. Auf dem Rückweg nach oben trafen wir auf Urd. Sie war etwas verzweifelt, weil ihr das Schicksal aus den Händen geglitten ist und sagte uns wir könnten nie wieder nach Hause zurück, bevor das Schicksal nicht seinen lauf genommen hat. Nun würden wir aber wirklich gern nach Hause zurückkehren, leider wissen wir nicht wie. Urd meinte die Götter müssten sich gegenseitig umbringen, wobei ich sagen muss, dass mir diese Lösung hier, ein gemeinsames Fest zu feiern deutlich besser gefällt. Sie gegenseitig umzubringen kann nie die Lösung sein. Trotzdem würden wir gern wieder nach Hause kommen. Könnt Ihr uns dabei helfen?"

Der mächtige Ase starrt die Riesin an, und es ist aus der Ferne nicht zu erkennen, ob er ihre Worte überhaupt verstanden hat. Dann streckt er gierig seine Hand nach ihr aus, doch bevor er sie ergreifen kann, rast ein

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

schwarzer, großer und entsetzlich nach Tod und Verwesung stinkender Schatten kläffend und jaulend heran und fegt die Riesin zur Seite, als sei sie nichts weiter als eine mit Luft gefüllte Schweineblase. Der Schatten, bei dem es sich um den gewaltigsten Wolf handelt, den die Abenteurer jemals gesehen haben, fegt weiter, ohne die sich überschlagende Gestalt der Riesin weiter zu beachten, und schnappt immer wieder nach etwas in der Luft, das vom Standpunkt der Gefährten nicht zu erkennen ist.

Thor seinerseits stemmt sich in die Höhe, versucht einen Moment, das Gleichgewicht zu halten, und stapft dann mit schwerfälligem Schritt und dem Gang eines Matrosen bei Sturm der Riesin hinterher. Dabei stößt er grunzende Laute aus, die verdächtige Ähnlichkeiten mit den Brunftrufen eines Hirsches haben.

Von der anderen Seite nähert sich der Riesin eine weitere Gestalt, die fast genauso gewaltig wie der Ase ist – und ebenfalls mit schwerer Schlagseite läuft. Sein Aussehen ist gänzlich anders als die edlen, wenn momentan auch ziemlich dümmlich wirkenden Gesichtszüge der Asen. Finster und böse, von einem inneren Feuer erfüllt, leuchten die Augen der Gestalt in dunklem Rot, und auch er scheint von lüsternen Gedanken beseelt zu sein und hat ganz offensichtlich keine ehrbaren Absichten der durch den Sturz bereits arg in Mitleidenschaft gezogenen Riesin gegenüber. Wo seine Füße die Wolkendecke berühren, steigen feine Dampfschwaden auf. Es braucht nicht viel Fantasie, um das Wesen als einen der Feuerriesen zu erkennen, den Erzfeinden der Asen, die hier offenbar ihre Feindschaft völlig vergessen haben.

"Oh nein!" stöhnt Nidhögr, der unbemerkt von allen die Schulter der Riesin verlassen hatte, noch bevor sie so leichtsinnig in den Kreis der Feiern getreten war. "Sie werden sie in ihrem Rausch in Stücke reißen!"

Alix etwas erschrocken über den angreifenden Wolf betrachtet verwundert und erschrocken die seltsam lüstern blickenden Riesen. Sie hatte ja wirklich nichts gegen ein Liebesabenteuer, aber bitte nur wenn beide einverstanden waren! Und mit diesen schmutzigen Kerlen wollte sie nun wirklich nichts zutun haben. Sie sah sich schnell um und erblickte eine Göttin in der Nähe von Thor, sprang auf rannte zu ihr hin und bat sie um Hilfe.

Die Göttin Sif, Gattin Thors und Göttin der Keuchheit lächelte ihren Mann boshaft an: "Sucht Euch ein anderes Spielzeug! Im Zweifelsfall bin ich ja auch noch da, falls Euch nach Liebe zumute ist!" Danach bewegte sie unauffällig ihre Hand und Alix war verschwunden.

Thor, inzwischen grunzend wie ein Wildschwein, zeigt sich nicht im mindesten irritiert vom plötzlichen Verschwinden der Riesin. Statt dessen umschließt er seine Frau mit seinen kräftigen Armen – wobei er mehrere Male beinahe hinschlägt.

Die folgende Szenerie treibt jenen Gefährten, die sich noch einen Rest Anstand bewahrt haben, die Schamesröte ins Gesicht, und verlegen von der allzu freizügig dargebotenen Lüsternheit wenden sie ihre Blicke ab...

Alrik, der Sttreuner, ist sich noch unsicher, was er tun soll. Einerseits traut er dieser Wolke nicht so recht, andererseits ist er neugierig, ob nicht bei diesem Gelage irgendwelche **Reichtümer** herumliegen ... aus einer Riesenhosentasche gefallene Goldmünzen, zum Beispiel ...

Er nimmt sich auch einen Stock, und stochert damit in der Wolke herum.

Plötzlich unterbricht ein Schrei die Stille.

"Das schmeckt ja wie **Zuckerwatte** !"

Es war der inzwischen ausgesprochen lebendig wirkende Knochensammler, der den Ruf ausgestoßen hatte. Nur die in Fetzen an ihm herabhängenden Mullbinden zeugen von seiner Vergangenheit als untote Mumie. Auch er hatte dem flauschigen Weiß der Wolken mißtraut und sich daher im Inneren des Baumhauses aufgehalten. Als er jedoch sah, wie seine Kollegenmumie, mit der er sich – und sei es inzwischen auch nur aufgrund seiner Erinnerung an sein untotes Dasein – eng verbunden fühlt, die Wolken betrat und aus seinem Gesichtskreis verschwand, nahm er all' seinen Mut zusammen. Nun kniet er am Rand des Baumhauses, und nur er allein mag wissen, wie er auf die absurde Idee kam, von den Wolken zu *kosten*. Nach seinem ersten

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

überraschten Ausruf stopft er gierig weitere Fetzen der Wolken in seinen Mund.

"Tut mir leid!" murmelt er mit vollem Mund und schmatzt ungeniert. "Ich habe seit mehreren tausend Jahren nichts mehr gegessen... Oh, schmeckt das \*wundervoll\*!" Der Appetit des Knochensammler ist maßlos, und bereits jetzt klafft eine deutlich sichtbare Mulde in der Wolkenoberfläche.

Von all dem bekommt Buad nichts mit. Verwundert fragt er sich, wo die Riesin abgeblieben ist, und Zorn flackert in ihm auf.

Der Warlock dagegen kann den Blick nicht von Thor und Sif losreißen. "Donnerwetter!", staunt er, "ich hätte nicht geglaubt, daß eine solche Stellung möglich ist..."

"Ttürlich", gibt der lallende Thor zur Antwort und grinst breit, unterstrichen von dem Kichern Sifs, "Schschschau malll diese da..\*hicks\*...gegen!"

Marian klappt langsam der Unterkiefer herunter, als er die akrobatischen Spiele der Beiden sieht.

Allerdings wird er durch den trampelnden Feuerriesen abrupt abgelenkt. Er sieht, daß Alix wie erwartet in Schwierigkeiten ist und reißt eine Hand nach vorn, um das Einzige zu tun, was ihm gegen eine Feuerkreatur einfällt. Aus den Wolken unter dem Riesen lösen sich etliche Wattebröckchen, bis er komplett eingehüllt ist und verwirrt vor sich hin zischt und dampft, bis dort nur noch Nebel zu sehen ist.

Der Warlock aber kratzt sich nachdenklich am Kopf: "Eigentlich wollte ich das Wasser der Wolken anzapfen, um das Feuer zu löschen, aber da ist wohl keins...Hm, kein Wunder, bei Zuckerwattewolken..."

Der Feuerriese, der bisher die anderen Neuankömmlinge nicht bemerkt hatte, schüttelt seine Verwirrung und den verdampfenden Zucker schnell ab. Er deutet mit einer Hand auf die enttarnten Abenteurer und lallt: "Ey, schschschau \*hicks\* aut mal, Jung... ungensss! Will schpiiielen!" Mit diesen Worten torkelt er dampfend und qualmend auf die Gruppe zu, und es ist leicht absehbar, dass ein Spiel mit dieser Kreatur der Gesundheit der Gefährten nicht sehr zuträglich sein wird.

Inzwischen hat der Knochensammler ein gut ein Meter tiefes Loch in die Wolken gegessen, und noch immer scheint weder sein Hunger noch sein Appetit gestillt zu sein.

Lynx versinkt in tiefer Konzanztration. Seine Säbel hat er instinktiv gezogen. Er spricht einen Zauber und unter dem Feuerriesen fängt die Watte an nachzugeben. Die Watte löst sich auf, als hätte man sie mit Wasser überschüttet. Der Feuerriese hat keine Chance und fällt durch die Wolken ins Nichts. Nach dem Der Feuerriese verschwunden ist gönnt sich Lynx einen moment der Ruhe und beobachtet, wie Marian Sif ansieht. Bisher hat keiner den Verlust des Feuerriesen bemerkt. " Ey, Marian ? Tut mir leid das ich dich stören muß, aber wir müssen uns noch um ein paar Kleinigkeiten hier kümmern." Aber Marian raegierte nicht auf seine Umwelt und auch nicht Lynx´s Worte. Lynx stellte sich schützend neben Marian, da er erkannte, das etwas mit dem Drow nicht stimmt.

Schließlich fängt der Warlock sogar an zu zittern. Bei näherem Hinsehen ist festzustellen, daß sein Blick nur scheinbar auf Sif ruht, tatsächlich aber ins Leere geht.

Kreidebleich, mit zuckenden Gesichtsmuskeln stößt er schließlich hervor: "Da... dahinten..." keucht er, "dieses alte Weib da ...hinten... sie hat mich ...irgend...irgendwie unter Kontrolle... kann mich nicht mehr... bewegen... noch nie so einen starken Be... be...herrschungszauber gespürt..."

Schweißnaß stöhnt der Drow auf.

Und tatsächlich, von der jenseitigen Seite des Feuers startt eine in schwarze gewänder gehüllte Greisin zu den Gefährten hinunter. Ihr Blick lodert mit einer Intensität, die selbst das Feuer wie ein schwaches Glimmen erscheinen läßt. Sonst aber steht sie absolut regungslos.

Nur kurze Zeit liegt Tut auf der festen Wolke bevor er wieder zu sinken anfängt. Als er sich etwas aufrichtet sieht man unter ihm tausende Maden die sich an der Zuckerwatte vollfressen.

"Argh! Habt ihr mir einen Schrecken eingejagt. Wie könnt ihr mir einfach den Boden unter den Füßen

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

wegfressen."

Da seine Maden nicht auf ihn reagieren sondern gierig weiterfressen richtet er sich vollends auf und steigt nun aus einer bereits Kniertiefen Mulde.

"Hmm... ihr hattet schon lange nichts mehr zu essen. Also macht nur weiter... passt nur auf das ihr euch nicht durch die Wolke durchfresset und auf der anderen Seite wieder herausfallt."

Grinsend betrachtet er die Maden. Einige kehren unsicher zu ihm zurück. Andere wollen einfach weiterfressen, werden aber von ein paar Maden dazu gedrängt sich seitwärts Gänge in die Zuckerwatte zu fressen. Bald kann man keine Maden mehr sehen... nur ein Mulde in deren Wänden einige größere oder kleinere Löcher zu sehen sind.

Erst jetzt bemerkt Tut was um ihn vorgeht und sein Grinsen verschwindet von seinem Gesicht als er regungslos stehenbleibt.

Plötzlich taucht in Lynx`s Sicht auch die Greisin auf, sie scheint Marian zu verzaubern. Ohne zu Zögern hüllt Lynx die alte Frau in lila Feuer, worauf sie erschreckt von Marian ablässt um sich nun auch um Lynx zu kümmern. Der springt aber schnell wieder aus ihrer Sicht und überlegt sich eine geeignete Taktik gegen die alte Fettel.

Aber er kommt nicht weit. Fast unbeindruckt dehnt die Alte nun den Beherrschungszauber auf Lynx aus, der sich nun auch nicht mehr regen kann.

"Verdammt!", preßt der Warlock, immer noch bewegungsunfähig, gequält zwischen den Zähnen hervor: "Was willst du eigentlich von uns?"

"Verdammt. Die Alte hat mich auch, ich kann mich nicht mehr bewegen", presst Lynx gequält hervor. Der Schweiß rinnt ihm von der Stirn, während er versucht einen Gegenzauber entgegenzuwirken, aber es will einfach nix gegen die Alte wirken. Er ist gefangen.

Plötzlich bricht die Wolke unter Marian ein und er fällt umgeben von weissen Flocken in eine Grube... aus der jetzt hunderte von Maden herauskrabbeln. Alle fressen sich an der Oberfläche einen Schneise in richtung Tut der ein paar Schritte auf sie zugeht.

Das wiederum bricht den Bann. Marian, der damit spontan aus der Sicht der Alten gerutscht ist, kann sich unten in der Wolkengrube zwar wieder bewegen, aber...

"Uaaaaarrggghhh! Iiiiiiiiieeeehehhhhh! Nehmt sie weg von mir! Buuuääähhhhh! Wo kommen denn die ganzen ekligen Maden her?", brüllt der Warlock außer sich vor Abscheu und zappelt wild auf dem Rücken herum bei dem fruchtlosen Versuch, sich die kleinen Krabbeltiere abzuklopfen.

Die Greisin, die den einen Dunkelelfen nun aus ihrem Bann verloren hat, richtet ihre Energie nun auf den anderen. Sie hat erkannt, warum ihr der eine abhanden kam, und so hebt sie den anderen mühelos einige Schritte in die Luft, wo er hilflos hängen bleibt.

Weiter hinten, irgendwo bei den feiernden Göttern und Dämonen, die von den Geschehnissen keinerlei Notiz nehmen, kracht etwas und Rufe werden laut, die aber schon bald wieder verklingen. Als sich Buad von dem beeindruckenden Spektakel eines unter einem Beherrschungszauber vollständig gefangenen Dunkelelfen losreißt (was ihm nur schwer gelingt) und seine Blicke zum Ort der Rufe richtet, kann er erkennen, dass dort offenbar ein Feuerriese, der jenem, der die Riesin so bedrängt hatte, zum verwechseln ähnlich sieht, buchstäblich von Himmel gefallen zu sein scheint. Erst jetzt fällt dem Zwerg auf, dass der andere Riese verschwunden ist.

"Beim zerbrochenen Amboss!" stöhnt er, "Wir hätten uns nicht mit den Unsterblichen anlegen sollen! Mag sein, dass es nur ihre Hüllen sind – aber sie scheinen noch immer eine Macht zu besitzen, gegen die \*wir\*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*machtlos* sind..."

Tut sammelt die zu ihm gekommenen Maden auf und tritt dann an das Loch von Marian heran und wirft dem schwebenden Dunkelelfen nur einen kurzen erstaunten Blick zu. "Kommt zu mir, niemand wird euch weh tun. Und macht am besten einen weiten Bogen um den Dunkelelfen... sonst könnte er euch ausversehen weh tun."

Gehorsam krabbeln die Maden zu Tut und verschwinden unter seinen Kleidern.

An Marian gewandt meint Tut "Es sind doch nur Maden... warum so ein geschrei?"

Vor sich hinfluchend rappelt sich der Warlock auf und wirft Tut von unten einen bitterbösen Blick zu:" Was heißt hier nur Maden? Maden sind ja wohl Ekligste und Widerwärtigste, was ich jemals gesehen..." Im dem Moment fällt ihm die Teeamöbe ein. "...äh, aber lassen wir das.", beendet er den Satz und krabbelt zum Rand der Grube, um vorsichtig nach der greisen Göttin zu sehen, die aber voll mit Lynx beschäftigt ist. Er beobachtet sie einige Augenblicke, dann kommt ihm eine Idee. Er murmelt ein paar Silben und plötzlich ist die Alte von einer Wolke undurchdringlicher Finsternis umhüllt. Allerdings ist ihr Überraschungsschrei deutlich zu hören, während Lynx wieder auf dem Boden landet und sich geschickt abrollt.

Buad, der die Aktion des Dunkelelfen beobachtet hatte, will gerade einen Kommentar abgeben, als ein Blitz die Wolke aus Finsternis zerreißt und stattdessen ein gleißender Lichtball an der Stelle steht, an dem sich die Alte befand. Das Licht ist trotz des hellen Sonnenscheins, der hier auf den Wolken herrscht, schmerzhaft grell, geht aber schnell in ein loderndes Rot über. Die Greisin selbst hat sich in eine brennende Flamme verwandelt, und zum Entsetzen des Zwergs gebiert sie eine zweite, zu Anfang noch sehr kleine Flamme, die jedoch schnell größer wird und sich kreisförmig von der ursprünglichen Flamme fortbewegt. Dann entsteht eine weitere Flamme neben der ersten, und dann noch eine und noch eine und immer so weiter. Die Flammen bewegen sich mit rasanter Geschwindigkeit um die beiden Elfen herum, die, nach ihren Gesichtsausdrücken zu urteilen, bereits beide wieder gegen einen Beherrschungszauber ankämpfen, und kreisen sie vollständig ein. Schon nach kurzer Zeit sind sie von einem Kreis aus heiß brennenden, menschengroßen und unaufhörlich auf einer Kreisbahn rotierenden Flammen umgeben, da dass sich unmöglich die ursprüngliche Flamme erkennen lässt.

Die Elfe hatte sich erst gar nicht so weit an die Götter herangewagt und beobachtet das ganze Schauspiel aus der Ferne. Immer nach dem Prinzip "Man muß die Götter ja nicht verehren, aber deshalb muß man sie auch nicht gleich verleugnen oder gar reizen" handelnd, war sie eher für einen durchdachten Plan als für dieses sture Draufloskämpfen. Nun murmelt sie ständig Worte vor sich hin wie "Die spinnen" oder "total wahnsinnig", und schleicht sich langsam zu dem Baumhaus zurück.

Doch leider muss sie feststellen daß die Öffnung hinein einfach verschwunden ist und sich kein anderer Eingang finden läßt. Da fällt ihr eine Bewegung in der Nähe auf, dort, wo die Treppe war, und läuft hin, um nachzusehen, was da passiert.

Ein großes Wesen mit auffallend schönen Füßen kommt langsam die Treppe hinauf. Als sie die Elfe sieht, fragt sie "Habe ich sie hier endlich gefunden?"

Verwirrt schaut die Elfe zurück: "Wenn willst Du gefunden haben? Und wer bist Du?"

Die Frau baut sich vor der Elfe auf, holt tief Luft... und fängt an zu husten. Als sie sich wieder beruhigt hat meint sie: "Ich suche diese verfluchten Asen, um zu schauen, was sie jetzt wieder anstellen. Ich bin Nerthus, und bin gekommen, endlich meinen Gatten Njördr zu befreien und die Herrschaft der Vanen wieder aufzubauen, da diese Asen ja einfach unfähig zu allem sind. Und wenn ich wieder bei Atem bin nach dem langen Weg diese Treppe hinauf werde ich dich wohl für deine unverschämte Frage bestrafen."

"Verzeiht, wenn ich euch durch die Frage beleidigt habe, werte Nerthus," entgegnet die Elfe, "aber ihr habt die Asen tatsächlich gefunden. Dort hinten sitzen sie und drangsalieren meine armen Gefährten. Diese Götter scheinen wirklich keine Lust zu haben, die ihnen auferlegte Aufgabe des Ragnarök zu erfüllen. Statt dessen Saufen und Fressen sie hier lieber."

Nerthus wird vor Zorn ganz rot und ruft: "Unfähig sind sie, ganz einfach unfähig!"

Dann packt sie das Geländer der Treppe, und zieht die Treppe hinter sich her auf das Lager anderen Götter zu.



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Währenddessen löst sich aus der Mitte der Götter eine wankende Gestalt, die sich aufrichtet und laut rülpst. Dann kratzt er sich und kommt näher. Es ist der Einäugige, schwer gestützt auf den riesigen schwarzen Wolf, was seinem Unterfangen, geradeaus zu laufen, sehr dienlich ist, wenngleich auch der Wolf erhebliche Schlagseite hat. Kurz vor den beiden in der Luft schwebenden, zappelnden Drow kommt er zum Stehen und begutachtet ihre schmerzverzerrten Gesichtszüge einen Moment lang.

Schließlich dreht er sich nach hinten um und brüllt in einer unbekanntenen Sprache mehrere herrische Kommandos: "*Slipper dem løs! Nå er det slutt!*"

Unwilliges Geschrei antwortet ihm zwar, aber die Alte entläßt die Dunkelelfen augenblicklich aus ihrem Bann, wenn auch widerwillig und mischt sich fluchend wieder unter die Asen. Der Flammenring löst sich auf und die beiden Drow landen unsanft auf dem Boden. Während Lynx sich abrollt, landet der Warlock fluchend auf allen vieren.

Der Warlock rappelt sich schließlich ungehalten auf und schnauzt den Einäugigen an:

"Eine üble Meute habt Ihr da! Wenn Ihr eure Leute besser im Griff hättet, wären wir jetzt nicht hier und müßten diesen Mist ertragen. Ich frage mich sowieso..."

"Hohoho!" brüllt der Göttervater, und aus seinem Blick ist jegliche Trunkenheit völlig verschwunden. Stattdessen blitzt sein einzelnes Auge in einem Zorn und einer tiefen, äonenalten Weisheit, daß der Warlock unwillkürlich einen Schritt zurückgeht und sich panisch überlegt, daß die letzte Aktion vielleicht nicht so intelligent war. Mit einer überirdischen Präsenz tritt Odin einen Schritt vor: "Hüte deine Zunge! Meine Asen tun genau das, was ich von ihnen erwarte. Wir hatten genug Einmischung in der letzten Zeit, so daß wir Euresgleichen gegenüber sehr mißtrauisch geworden sind. Merkt euch das, Schattenwanderer! Wir amüsieren uns hier prächtig, und IHR habt hier überhaupt nichts zu suchen. Was wollt ihr überhaupt hier, ich dachte, ihr wart auf dem Weg zu Urds Brunnen?"

Der Drow kratzt sich am Kopf und erwidert kleinlaut: "Da waren wir auch. Allerdings können wir nicht zurückkehren, solange Ragnarök nicht eingetreten ist. Und das wird es nicht, solange ihr hier rumsitzt und feiert..."

Odin, der aufmerksam zugehört hat, fängt dröhnend an zu lachen. Dann wischt er sich die Tränen aus den Augen und holt ein seltsam abgegriffenes Buch hervor, während er sagt: "Während der merkwürdigen Gezeitenwirbel der letzten Tage wurde mein Freund Fenriz hier in eine komische Dimension geschleudert und hat das da mitgebracht. Danach haben wir es mit den Riesen ausdiskutiert und die Sache so erledigt. Und jetzt feiern wir!"

Fassungslos wirft der Drow einen Blick auf das Buch. Unter einem Menschengesicht mit sehr seltsamer Haartracht und einem ebenso seltsamen Gestell auf der Nase prangen in leicht abgegriffenen Lettern die Worte:

### **GIVE PEACE A CHANCE In Memoriam John Lennon**

"Arghh, endlich verdammt nochmal, ich dachte ich muß da oben verhungern.", brüllt der Drow in einem Wutanfall.

"hmmm, ich glaube ich erkenne dieses Wesen auf dem Buch. Ich traf auf meiner Reise mal einen gewissen Merlin, der mir von diesen seltsam bunt gewandeten Menschen erzählte. Es sind 4 an der Zahl und es sind Götter, wie er mir versicherte. Sie werden von ihren Untertanen angebetet und diese Jünger schreien sie zu Tausenden in ihren Tempeln in Ekstase an, während diese auf einem Altar stehen und göttliche Gesänge antimmen um ihre Untertanen zu besänftigen. Ich habe diesem MERlin die GESchichte nicht abgekauft und ihn einen Lügner gescholten, aber nun da ich diesen Beweis vor mir sehe, bin ich beschämt diesen Magier einen Lügner geschimpft zu haben.", Lynx starrt völlig fassungslos auf des abgegriffene Buch mit diesem

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Götzenbild darauf.

"Hmmm..." mischt Tut sich ein "ich weiss ja wie wichtig es ist Bücher zu lesen... aber ich habe nie gedacht das auch Götter Bücher lesen müssen... ich meine Ihr wisst doch bereits alles..."

"Und überhaupt – da das Buch ja aus einer anderen Dimension stammt, hat es ja nichts mit dieser Welt zu tun und das, was da drin stehen mag, gehört ganz sicher nicht zu \*eurem\* Schicksal!" wirft Buad ein, der noch keine Gelegenheit hatte, einen Blick auf das Buch zu werfen.

"Also würdet ihr euch gegen das euch vorherbestimmte Schicksal auflehnen, wenn ihr euch nach einem Götterbuch aus einer anderen Dimension richtet!" stellt Buad sachlich fest

Zum Erstaunen der Abenteurer bereiten die Worte des Zwergs dem Asenfürsten sichtliches Unbehagen.

"Das Schicksal kann auf vielfältige Weise erfüllt werden, und seine Auslegung ist alles andere als einfach!" weicht er aus, und sein eines Auge blickt hektisch herum. Offenbar ist er sich seiner Sache weit weniger sicher, als er vorgibt, und das Schicksal scheint ein überaus heikles Thema zu sein.

"Was erlaubst du dir!" donnert dann unvermittelt seine Stimme, als er sich seiner Machtstellung wieder bewusst wird. "Wie kannst du es wagen, den Göttern ihr Schicksal vorzuhalten, du..." der Asengott schnüffelt einen Augenblick in der Luft, und fährt dann mit einer Spur von Überraschung fort: "Bei meinem Speer! Ich habe Schafe gesehen, die seit Tagen tot in der Sonne gelegen haben, die \*nicht\* so gerochen haben..."

Sif, inzwischen aus ihrer Extase mit Thor zu Realität zurückgekommen, erinnert sich daran, dass Alix irgendwie auch mit zu der Truppe gehört und beschloß Odin die weiteren Entscheidungen zu überlassen. Sie hatte einen Unsichtbarkeits und Unbeweglichkeitszauber über die Riesin geworfen, so dass Alix zwar alles mitbekam, was um sie herum geschah, aber nicht eingreifen konnte. Sif winkte wiederum mit der Hand und hob den Zauber auf.

Alix erwachte aus ihrer Starre, verneigte sich dankend vor der Göttin und lief zu den anderen hin um mitzudiskutieren. Sie verneigte sich vor Odin und sagte: "Ich persönlich würde nie wagen Göttern irgendwelche Vorschriften zu machen. Es ist nur so, dass Urd behauptet hat, wir kämen nie von hier weg, solange Ragnorök nicht stattgefunden hat. Mir gefällt eine friedliche Lösung mit fröhlichen Festen viel besser, ich finde die Stimmung hier toll! Aber ich möchte auch irgendwie wieder nach Hause in meine Berghütte und Kekse backen! Könnt Ihr uns helfen? Götter sind doch allmächtig! Ich würde auch einen Odinschrein neben meine Hütte bauen und Euch regelmäßig einen Kuchen opfern!"

Der Warlock schaut ziemlich angewidert zu Alix hinüber, aber erstaunlicherweise ist auch Odin nicht sehr angetan. Er reißt sein Auge weit auf und fragt schließlich: "Woher kommst du denn, so du *Kuchen* den Göttern opferst. Von derlei merkwürdigen Sitten habe ich ja noch nie gehört. Nein, nein, ein ordentlicher Braten muß es schon, vor allem wenn er entsprechend lange aushängt und man ihn mit speziellen Gewürzen anreichert und dabei..."

Als sein Blick entrückt in die Ferne zu schweifen droht, unterbricht ihn Marian schnell: "Wie war das nochmal mit dem Schicksal? Wieso könnt ihr das nicht ändern?"

Odin, aus dem Konzept gebracht, grummelt ärgerlich, sagt dann aber leicht verunsichert: "Nun, wir könnten schon, aber wir wollen eigentlich gar nicht. Schau, unser Schicksal ist doch gut so. Wir würden uns alle gegenseitig umbringen, aber so haben wir viel mehr Spaß und außerdem *ist Krieg nämlich nicht die Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln, sondern ein Verbrechen an der Menschlichkeit!*", rezitiert er stolz aus seinem neuen Lieblingsbuch.

Der Warlock allerdings stöhnt auf: "So einen Unsinn habe ich ja noch nie gehört, Krieg ist doch eine hervorragende Methode, sich überflüssiger, subversiver, allzu idealistischer und dummer gesellschaftliche Elemente zu entledigen. Von der Beute mal zu schweigen. Also wenn ich mal das Recht des Stärkeren anführen..."

"Hohoho", lacht Odin wieder brüllend und klopft dem Drow derart vehement auf die Schulter, daß der

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

hustend und um sein Gleichgewicht kämpfend völlig außerstande ist, den Satz zu beenden. "Du gefällt mir", sagt Odin, "so haben wir das auch immer gemacht. Aber das ist nicht richtig! Wir haben einfach die *historische Notwendigkeit zur Veränderung der gesellschaftlichen Grundwerte erkannt* und hier *revolutionäre soziale Restrukturierungen zugunsten eines humanistisch – demokratischen Wertekanons* inziert! Und darum genug davon!" Er macht eine einladende Geste nach hinten und wirft dann einen diebischen Blick auf Buad und den Dunkelelfen: "Warum feiern wir nicht alle einfach und trinken einen zusammen. Mit den Gezeitenwirbeln in dieser astralen Ebene lassen sich Extrawünsche wie 15jährige Jungfrauen oder riesige Mengen Zwergenschnaps in Nu herschaffen..."

"Keinen Kuchen?" denkt Alix ist etwas irritiert und "Naja vielleicht finde ich auch einen guten Braten für die Opferschale! Aber die Einladung an der Feier teilzunehmen ist gut." Sie sieht sich suchend in der Gegend um, ob es eine einen Platz gibt, der noch einigermaßen sauber und nicht mit Met oder Knochen verziert ist.

"Humistisch–demokritische Wertekanon..." murmelt Buad in seinen Bart, schaut den obersten Asen fassunglos an und hat keine Ahnung, worüber der Gott faselt. Dann besinnt er sich kurz – hat da nicht jemand Zwergenschnaps erwähnt?

"Nun, gegen eine schöne Feier ist natürlich nichts einzuwenden!" sagt er zu Odin. "Jedoch ist uns zur Zeit der Rückweg verbaut – und wir können hier ja nicht ewig feiern! Urd sagte, dass Ragnarök unbedingt so ablaufen muss, wie es das Schicksal für euch vorgesehen hat. Damit kann die alte Welt untergehen und eine neue entstehen – und wenn wir das überleben sollten, können wir dorthin zurück, wo wir hergekommen sind! Wenn ihr lieber feiert und Spass daran habt, euch mit demologisch–humanoiden Kanonen zu beschließen, dann ist das allein eure Sache. Aber es wäre furchtbar nett, wenn ihr uns einen Weg aus dieser unfertigen Zuckerwatteebene zurück in unsere Welt beschreiben könntet!"

"Ju.. Jungfrauen???" Der Warlock hat endlich soweit die Fassung erlangt, daß er wieder sprechen kann: "Soviel ich will? Und *willig* und so?" Der Unglaube steht ihm deutlich im Gesicht geschrieben.

Der Einäugige Gott macht eine wegwerfende Handbewegung und zuckt mit den Schultern: "Natürlich, bei Yggdrasil! Nichts leichter als das. Es gibt da eine handvoll Paralleldimensionen, die sich in jahrhundertlangen Kriegen beinahe gegenseitig ausgelöscht haben. Aber da sie einem felsenfesten Moralkodex dienten, der verbot, Frauen in derartigen Kampfhandlungen weder kämpfen zu lassen noch zu töten oder zu schänden, sieht die Population dort inzwischen ziemlich einseitig aus. Dann gibt es noch diese eine Dimension, wo vor kurzem eine üble tödliche Krankheit grassierte, die seltsamerweise nur Männer befiel..." Odin räuspert sich und wirft einen Seitenblick auf Alix. "Natürlich gibt es auch das Gegenteil. Und diese Portale tauchen hier immer mal wahllos auf und verschwinden nach einiger Zeit wieder. Man gewöhnt sich daran. Wie dort drüben zum Beispiel."

Der Göttervater zeigt auf eine entfernte Stelle zwischen den Wolken, wo man bei genauerem Hinsehen den Ansatz einer Treppe erkennen kann, die nach oben ins nichts führt.

Odin grinst breit und erklärt wohlwollend: "Treppen oder Türen, wie ihr wollt, ihr müßt nur Geduld haben. Natürlich kann man vorher nie wissen, wo man landet, aber ich habe da meist so eine untrügliche Ahnung..." Er zeigt auf sein fehlendes Auge und zwinkert. "Das wäre euer Rückweg, Herr Zwerg. Denn ich glaube nicht, daß Ragnarök nur eintreten sollte, weil Urd keine Kontrolle mehr über die Schicksale hat." Odin schmunzelt, aber es ist unsicheres Lächeln. "Valhalla, nein! Eine klapprige Holztür sollte im Verlauf der nächsten Stunden hier irgendwo erscheinen, die zurück in eure Welt führt. Aber in ein verwünschtes Feengebiet, da bräuchtet ihr eine ortskundige Führerin, sonst könnte das ziemlich gefährlich werden. Es sei denn, ihr zieht es vor, noch einige Tage zu warten, dann müßte meines Wissen ein Portal zu einer unbewohnten Gebirgswelt hier vorbeikommen. Mit wagenraddicken Goldadern, wie Heimdall mir damals versicherte..."

"Wagenraddick?" flüstert der Zwerg, schluckt einige Male und fügt dann ein heiseres "Goldadern?!" hinzu, und bereits an seiner Haltung ist zu spüren, dass ihm die Wahl zwischen einem Portal in eine verwunschene Feenwelt und einem, das offenbar ins Paradies führt, nicht im mindesten schwerfällt.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Was willst Du bitte mit Wagenladungen voller Gold in einer unbewohnten Gebirgsgegend, wo es nicht mal Wege und Wagen gibt das Gold zu transportieren? Wer weiß, ob es aus dem Gebirge überhaupt einen Weg in bewohnte Gegenden gibt oder ob wir dort verhungern! Ich denke wir sollten das Feenportal nehmen, ein kundiger Führer wird sich schon finden! Wir haben doch ein Fee bei uns!" bemerkt Alix.

"Was versteht schon eine Keksbäckerin von Goldadern!" faucht der Zwerg unwirsch und funkelt die Riesin böse an.

"Und ein unwirtliches Gebirge wird ja wohl allemal weniger gefährlich sein als ein verwünschtes Feenreich! Da hätten wir ja auch gleich vorhin in diesen mysteriösen Spalt hineinspringen können, der praktisch nicht existierte!"

"Und wann kommt die Tür zu den Jungfrauen?" mischt Tut sich ein.

"Das tät mich auch mal interessieren, wer will schon ins Feenreich oder in die Berge, ich war lange genug unter Tage.", sprach Lynx.

Die Fee derweil stand die ganze Zeit im Eingang des Baumhauses. Plötzlich konnte sie aber keine Geräusche mehr außerhalb des Baumhauses hören und es war auf einmal alles schwarz-weiß. Im Baumhaus selbst war es totenstill, aber ansonsten genauso wie es die Gefährten vorgefunden haben.

Sie sah, wie die Elfe sich langsam zum Baumhaus zurückschlich, aber dann ohne ersichtlichen Grund aus ihrem Blickfeld verschwand.

Da steht sie nun, die Fee, im Eingang des Baumhauses und überlegt sich, ob sie es riskieren könnte, die schwarz-weiße Außenwelt betreten zu können. Schließlich könnte sie dann auch nur noch schwarz-weiß sein. Aber kann ein Leben ohne Farben überhaupt existieren, vor allem ein Feenleben? Und außerdem würde sie ja doch nur wieder in diesen Wolken einsinken.

Aber andererseits ist ihr das Baumhaus auch nicht ganz geheuer. Diese Stille und die Pflanzen strahlten auf einmal eine tiefgehende Bedrohung aus. Nein nein, in das Baumhaus will sie auch nicht zurück.

Und so beschließt sie, den sicheren Eingang zu verlassen und zu den Gefährten zu fliegen. Einen Schritt wird sie nämlich nicht mehr auf diese Wolken wagen, viel zu gefährlich. Nachher verschwindet sie noch irgendwo, wo nur Zwerge wie dieser buad leben. Eine schreckliche Vorstellung.

Nachdem sie den Eingang verlassen hat, bekommt zu ihrer Erleichterung die Welt wieder ihre Farbe, nur der Eingang des Baumhauses ist plötzlich verschwunden.

Sie schnappt von Lynx noch die Wortfetzen "Feenreich, Berge" und "unter Tage" auf. Sie sieht Tutamun bei den anderen rumstehen, zupft an seiner linken Hand und fragt ihn, was denn der zweite Dunkelelf mit seinen Worten meint.

"Ich stelle mir das Feenreich wunderbar vor! Ausserdem was für Gefahren soll es denn da geben? Feen sind doch nicht böse, höchstens etwas verspielt! Ausserdem kennen sie vielleicht den Weg nach Hause zu unserer Lichtung und Buad kann sich endlich ans experimentieren mit unseren Errungenschaften machen! Das ist doch bestimmt mehr wert als in einer öden Gebirgslandschaft nach Gold zu graben und dann zu verhungern! Also lasst uns schnell essen und auf das Tor warten" Alix nimmt an einem der reich gedeckten Tische Platz.

Odin dagegen räuspert sich und sagt: "In dieser Gebirgswelt wären zum Beispiel auch Jungfrauen... Das widerspricht sich nicht!", fügt er hastig hinzu, als er die vielen ungläubigen Blicke sieht. "Die Welt ist wirklich *so gut wie* unbewohnt. Nur in den Tälern leben ein paar Amazonen, die letzt in ihrem fanatischen Wahn ihren gesamten männlichen Anhang ihrer Göttin geopfert haben. Jetzt sind sie zwar frei von jeglicher männlichen Einmischung, stehen aber vor einem Fortpflanzungsproblem. Das sind alles Jungfrauen, ehrlich..." fährt Odin kleinlaut fort.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Ha, ich wußte doch, daß da ein Haken ist!", brüllt der Warlock. "Gibt es sonst noch irgendwelche *unwichtigen* Details, die du uns verschwiegen hast?"

Odin schüttelt heftig den Kopf: "Nein, wirklich, das war es schon. In den Bergen leben noch ein paar unbedeutende Drachen, aber sonst ist alles ganz einsam dort..."

Marian läuft praktisch grün an, stößt einen minutenlangen unaussprechlichen Drowfluch aus und preßt mühsam beherrscht zwischen den Zähnen hervor: "Und was ist mit dieser anderen Welt, wo der Krieg alle Männer hinweggerafft hat? Was sind da die Kleinigkeiten?"

Odin ist nun sichtlich nervös: "Nun äh, nichts weiter... Das stimmt alles. Die Frauen sind vielleicht nicht jedermanns Geschmack, aber sonst? Man sollte bei einer Dämonendimension nicht zuviel verlangen..."

Der Warlock wirft einen Blick zum Sukkubus, der ihm immer noch brav folgt und sich bemüht, möglichst nicht aufzufallen, und überlegt, daß er bereits genug Dämonen dabei hat. Der Warlock seufzt: "Also, so ungern ich das jetzt tue, aber ich stimme Alix zu. Wir sollten zurückkehren und den Feen einen Besuch abstatten."

"Was?!" murrte der Zwerg. "Mit so ein paar Dämonen werden wir doch allemal fertig! Und die Drachen verscheuchen wir einfach! Odin hat doch gesagt, dass es ein paar ganz unbedeutende Drachen sind!"

"Nun, äh, ja, *im Prinzip* stimmt das." erwidert der Asengott nervös.

"Und Feen!" fährt Buad eifrig mit dem Ton eines Missionars fort und wirft einen Blick auf die eben erst erschienene Rei. "Ich habe ja gar nichts gegen Feen! Aber der Alt... äh, Odin hat doch gesagt, dass es ein *\*verwünschenes\** Feenreich sei! Da herrscht Magie, die völlig verquer ist, und alles ist illusionär! Du denkst 'Was für ein niedliches Blümchen!' und im nächsten Augenblick beißt dir die Blume den Kopf ab! Willst den Fluß über eine Brücke überqueren, und schwupps stellt sich heraus, dass es gar keinen Fluß gibt, sondern nur ein tiefes Wasserloch, das *wie eine Brücke aussieht!* In einem verwunschene Feenreich kann man doch eine Mauer nicht von einer Tür unterscheiden, und wo man eine Mauer sieht, da ist womöglich gar keine, und wo keine ist – *\*pardauz\**, und schon hat man sich den Kopf eingerannt! Und dabei habe ich noch gar nicht über die Feen gesprochen, die einen mit ihrer Magie einsdreifix in ein Karnickel, einen Frosch oder Schlimmeres verwandeln können, und einem ahnungslosen Wanderer heimtückisch auflauern, um ihn 1000 Jahre hinter einer dichten Dornenhecke schlafen zu lassen! Ich kann nicht ernsthaft glauben, dass ihr so eine heimtückische Welt ein paar harmlosen Dämonen vorziehen wollt!"

"Naja, wir haben eine Fee dabei, das könnte unser Risiko deutlich reduzieren. Mit Drachen möchte ich mich ehrlich gesagt nicht unbedingt anlegen...", gibt der Warlock zu bedenken.

"Ja, vermutlich findest du es besonders erstrebenswert, als Reittier in Form eines Maulwurfs von einer verwunschene Fee benutzt zu werden." entgegnet Buad sarkastisch.

"Ich ziehe es vor mit Feen zu verhandeln statt mit Drachen! Drachen essen erst bevor sie reden, denke ich und falls die Drachen hungrig sind, was bei einer kargen Gebirgslandschaft zu erwarten ist, werden wir nicht zum Verhandeln kommen! Ich bin fürs Feenreich!" sagt Alix kategorisch.

"Bei Drachen weiß man wenigstens, woran man ist!" brummt Buad verärgert.

An Rei gewandt meint Tut "Also wir reden hier so über Türen oder Treppen die erscheinen und wieder verschwinden... und diese 'Portale' führen in andere Welten. z.B. in ein verwünschene Feenreich oder zu einer Welt in der nur noch Jungfrauen leben, die allerdings nicht viel von Männern halten und deswegen vom Aussterben bedroht sind... äh... Und wenn wir hier lange genug warten und mitfeiern dann kommt auch irgendwann mal ein 'Portal' in unsere Welt vorbei... hoffe ich zumindest... und hoffentlich bemerken wir dies dann auch und verpassen die Gelegenheit nicht."

An die anderen gewandt meint Tut dann "Und wie wissen wir was hinter den Türen ist wenn eine auftaucht?"

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Ausprobieren könnte doch eher gefährlich sein... Odin, kannst Du es uns das dann immer sagen? Und kommen da noch andere Türen vorbei als nur diese beiden... \*räusper\* eher unerfreulichen Alternativen? Ich meine irgendwann muss doch eine Tür zu unserer Welt vorbeikommen... oder?"

Der Asengott grummelt etwas vor sich hin und murrte dann: "Natürlich. Wenn mir mal jemand zuhören würde, könnte das gewisse Dinge wesentlich vereinfachen. Die Tür zu den Feen, die hier in wenigen Stunden auftauchen sollte, IST die Tür in eure Welt, wie ich übrigens schon einmal gesagt hatte. Sie führt aber eben in ein Gebiet, in dem Feen leben. DU solltest doch wissen, wo dieses äh... Tiralin liegt, oder?", Odin wendet sich an Rei, die kleine Fee.

"Ein verwünschtes Feenreich?" starrt die Fee Odin verdutzt an. "Schon bei nicht verwünschten Feen muss man ja aufpassen, dass man sie nicht verärgert. Wenn doch, könnten das unangenehme Folgerungen haben. Aber Feen verstecken sich meistens sowieso vor anderen Lebewesen." Sie lächelt dabei. "Von Tiralin habe ich schonmal gehört, aber nur in Sagen und Legenden. Existiert diese Stadt denn wirklich?" will sie von Odin wissen.

Tut schaut etwas verwirrt drein. "Feenreich in unserer Welt? Ich dachte das das eher eine andere Welt ist die... hmm... vielleicht an einigen Stellen *verbindungen* zu unserer Welt hat... Und ausserdem wie soll man diese ganzen Welten mit oder ohne Jungfrauen so schnell sich merken können." etwas leiser dann "Vor allem wenn es um Jungfrauen geht."

Odin nickt bedächtig: "Tiralin existiert wirklich. Allerdings ist diese Feenstadt außergewöhnlich *seltsam*. Elfen und Zwerge leben dort fröhlich zusammen, *sammeln* Feen und veranstalten Turniere mit ihnen. Es gibt dort einen Druiden, der weiß, wie ihr nach Hause kommt. Ihn gilt es zu finden."

"Worauf warten wir dann noch, auf nach Turalin sobald das Tor da ist." antwortet Alix, die sich gerade Brot mit Käse schmecken lässt, das sehr reichlich auf dem Tisch vorhanden ist.

"Moment mal, Moment mal!" ruft Buad alarmiert. "Eine Stadt, in der Elfen und Zwerge nebeneinander leben – da muss was faul dran sein, sowas \*kann\* es ja gar nicht geben! Auch habe ich von so einer Triapen–Stadt noch nie gehört – nichtmal in Sagen und Legenden! Logisch – Elfen und Zwerge mögen in der Vergangenheit vielleicht mal Allianzen gebildet haben – die, das möchte ich hier betonen – niemals von uns aus aufgelöst wurden sondern immer durch Verrat der Elfen! – aber freidliche nebeneinander in \*einer\* Stadt! Unmöglich! Wenn wir dahin kommen, geraten wir vermutlich buchstäblich in den Kessel der Hexe – und zwar kleingeschnitten!"

"Was soll daran so unmöglich sein, hier in unserer Gruppe leben ja auch Elfen und Zwerge friedlich nebeneinander! Und dass sie friedlich nebeneinander leben klingt doch wirklich hervorragend für uns. Wir werden gar nicht auffallen dort" Alix schüttelt den Kopf über das Misstrauen des Zwerges.

Gerade als Buad zu einer wütenden Entgegnung ansetzen will, beginnt der Asengott zu sprechen:

"Wie immer ihr euch entscheiden mögt – tut es schnell, denn ich spüre, dass sich das Portal in Kürze hier materialisieren wird..."

Alix springt auf, packt sich schnell noch etwas Brot und Käse in den Rucksack und sagt "Ich bin für dieses Portal, das Gebirge mit dem Gold können wir auch bei einer späteren Reise noch suchen! Ich will im Moment nicht mit Drachen und Amazonen um Gold streiten. Notfalls gehe ich auch allein!"

"Oberelfen ? Oh, man mir bleibt auch nix erpart.", Lynx packt völlig frustriert seinen ganzen Rucksack voll mit Käse, Brot und Pökelfleisch. Und noch ein, zwei Weinflaschen zum hinunterspülen.

"Ich hoffe, das es eine zügige **Durchreise** wird, keine Übernachtungen in dieser widerlichen Lichtelfenstadt."

Der Warlock will gerade zu einer patzigen Antwort ansetzen, um klarzustellen, daß es sich in der Gruppe

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

nicht um friedliches Miteinanderleben handeln könne, sondern lediglich um Duldung von Seiten der Dunkelelfen, da zeigt Odin plötzlich auf eine Treppe hinter einem Metfässerstapel, die vorher noch nicht da war und ruft: "Dort ist es. Aber überlegt nicht zu lange, das Tor wird sicher in wenigen Minuten wieder verschwinden..."

Grummelnd schnappt Marian sich noch eine Geflügelkeule vom Tisch und geht schließlich gemächlich zur Treppe, den völlig verstörten und verängstigten Sukkubus im Schlepptau.

Tut schnappt sich einen halben Brotleib, legt ihn aber wieder zurück und greift nach einem Krug mit Met. "Ja ja, ich weiss das ihr euch die Bäuche vollgeschlagen habt und das ihr durstig seid... ihr seid immer durstig." Mit diesen Worten folgt er Marian.

Nachdem Lynx so ziemlich alle seine Taschen vollgepackt hat mit Reiseproviand und mit Wein, geht er hinter Marian und Tut zur Treppe als Odin ihn wegen der überfüllten Taschen anschaut entgegnet Lynx nur, "Woher soll ich wissen, daß mich die verdammten Lichtelfen nicht vergiften wollen, denne kann man doch nicht trauen. Bezüglich des multikulturellem Kommentars muß ich auch protestieren, da es sich hier lediglich um eine **Zweckgemeinschaft** handelt. "

"Och ich glaube kaum, dass sie dich einfach nur vergiften werden." meint die Fee gelassen. "Aber dass sich viele Feen einfangen lassen und dass sie sich noch gegenseitig bekämpfen, das glaube ich nicht" und blickt dabei skeptisch Odin an. "Und da ich dieses Tiralin gar nicht kenne, werde ich wohl als Fremdenführerin eher versagen" geht aber trotzdem zu auf die Treppe zu den anderen.

Der Warlock dreht sich kurz zur Fee um, beißt ein letztes Mal ab, nuschelt ein 'Fffir ffferden fffehn' und geht die Treppe einige Schritte hoch, wobei er langsam durchsichtig wird und schließlich völlig verschwindet...

Lynx geht unmittelbar hinter dem Warlock durchs Tor und verschwindet ebenfalls.

"Endlich geht es nach Hause" denkt Alix und läuft den anderen nach.

Buad blickt den anderen für einige Augenblicke wortlos und niedergeschlagen hinterher. Dann schaut er zu dem Asengott auf, der jedoch schweigt. Jedoch hat der Zwerg den Eindruck, dass ihm der Gott mit seinem einen Auge verschmitzt zuzwinkert. Buad weiß nicht, was das zu bedeuten haben mag, und ob sie der Gott wissentlich in ihr Verderben schickt oder ob er damit den Zwerg lediglich aufmuntern will. Mit einem dunklen Fluch auf den Lippen, aber schweren Herzens, stapft er hinter den anderen her.

Als Buad unmittelbar vor der Treppe ein letztes Mal verweilt und tief Luft holt, zischt plötzlich ein winziger Schatten heran und landet mit einem gewaltigen Satz auf der Schulter des Zwergs. Buad hört, wie die Asen und Riesen hinter ihm überraschte Rufe ausstoßen.

"Geh weiter!" zischt ihm Nidhögr, der sich bisher vor den Asen und selbst vor Odins weitblickendem Auge verborgen hatte, ins Ohr. "Schnell! Nur weg aus dieser Welt!"

Buad setzt sich zügig in Bewegung, und bereits nach wenigen Schritten auf der Treppe verklingen die aufgeregten Götterstimmen in seinem Rücken, und der winzige, von den Asen und Riesen so überaus gefürchtete Neiddrache schnauft befriedigt.

"Jetzt sind sie wahrhaftig ihrem eigenen Schicksal überlassen!" kichert er. "Wie immer das auch aussehen wird! Und ich – ich lerne \*endlich\* die Welt kennen!"

Die Elfe war vorsichtig Nerthus auf ihrem Weg zu den Asen gefolgt, immer darauf bedacht, nicht sonderlich aufzufallen. So war ihr auch beinahe das neue Portal entgangen, das sich da gebildet hatte. Und gerade als Nerthus ihren Kampfschrei ausstößt und sich auf Odin stürzt, und der mit einem verzweifelten Blick ruft "Nicht **DIE** schon wieder, wann gibt sie denn endlich auf!" rennt sie ganz schnell zu dem neuen Portal. Auf der ersten Stufe aber stolpert sie plötzlich, und fällt die Treppe herunter, bis sie auf dem Zwerg landet.

Vollkommen verwirrt setzt sie sich langsam auf, bis sie merkt, daß sie auf dem Zwerg sitzt. Dann springt sie auf, schaut sich um, und fragt "Wohin geht diese Treppe...".

Der Rest des Satzes geht in einem göttlichen Wutgebrüll unter, das von oben her erschallt. Scheinbar hat der

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Kampf zwischen Nerthus und den Asen doch ernstere Formen angenommen, als Odin sich das gedacht hatte.

Nach einer Sekunde in absoluter Dunkelheit lichtet sich die Welt um den Warlock und er sieht ... Wolken.

Überrascht reißt er die Augen auf und schimpft laut auf die verpatzte Teleportation.

Allerdings merkt er schon, daß bei genauerem Hinsehen etwas anders ist. Hier sind Wolken, ja, und Wind, und auch strahlender Sonnenschein. Aber zwischen den Wolken kann man tatsächlich ein paar Bruchstücke Grasland entdecken, zu dem die Leiter ein paar Schritt hinabführt. Dazwischen liegen oder stehen die Überreste von Säulen und verrotteten Metallgegenständen, offenkundig eine Ruinengegend. Es scheint sich hier um eine Landinsel zu handeln, vielleicht ein, zweihundert Schritt im Durchmesser mit vereinzelt Wolken an den Rändern.

Am entgegengesetzten Ende der Insel befindet sich eine Brücke, die sich so lang hinzieht, daß ihr Ende kaum erkennbar ist. Allerdings scheint sie zu einer weiteren schwebenden Wolkeninsel zu führen. Neben der Brücke befindet sich eine kleine sechseckige Plattform, deren Zweck nicht weiter erkennbar ist.

"Verflucht," ärgert sich Marian, "ich dachte, wir wären da raus..." und geht vorsichtig zum Rand der Insel, nur um kreidebleich wieder zurückzutaumeln. Da unten im milchigen Nebel war tatsächlich richtiges Land, soweit das Auge reichte, ein Gebirge vermutlich, aber mehrere tausend Meter tiefer. Wie bei den Niederhöhlen sollte man dort hinunterkommen?

Vorsichtig nähert sich Tut dem Rand... weicht dann aber auch zurück. "Vielleicht sollten wir erstmal auf die anderen warten und dann über die Brücke gehen? Irgendwo muss es ja einen abstieg geben." Mit diesen Worten setzt sich Tut auf die sechseckige Plattform.

Auch Alix setzt sich zu Tut auf die Plattform, nachdem sie festgestellt hat, dass die Brücke auch nur auf eine weitere Wolke führt. "Die Frage ist ob es von der nächsten Wolke einen Fahrstuhl nach unten gibt. Was ist das eigentlich hier für eine Fläche auf der wir hier sitzen?" fragt sie.

Der Warlock stutzt einen Augenblick und wendet sich verwundert an Alix: "Was bitte ist ein *Fahrstuhl*? Wie kann denn ein Stuhl fahren? Gibt es bei euch Riesen wirklich solche Seltsamkeiten?"

Da Alix zu überlegen scheint, betrachtet Marian, gähmend vor Langeweile, inzwischen die Plattform näher, auf der Tut sitzt. Sie ist aus einem goldenen Metall, hat ein hüfthohes Geländer mit einer Öffnung zur Insel hin und sieht ziemlich *benutzt* aus. Daneben steht ein kleines Hinweisschild, welches aber mit seltsamen Runen graviert ist, die er noch nie gesehen hat. 'Hm', Feenschrift wohl', murmelt er konzentriert, aber den Sinn entziffern kann er dennoch nicht.

Eine Dimension weiter herrscht überhaupt keine Langeweile. In dem gigantischen Tumult scheint es, als ob die jahrtausendelange Fehde zwischen den Unsterblichen heller als je zuvor wieder aufgeflammt ist. Asen, Riesen, Walküren und Einherier schlagen wahllos aufeinander ein. Da wegen des Gelages keine Waffen zur Hand sind, drischt man mit allem zu, was man so finden kann, üblicherweise Stühle, Fässer und Methörner. Schnell jedoch macht sich die allgemeine Trunkenheit wieder bemerkbar und das Ganze erlahmt. Lediglich Nerthus schlägt noch rasend vor Zorn um sich, kann aber schließlich von einer stattlichen Gruppe Asen *und* Riesen überwältigt und gebunden werden. Odin, dessen einziges Auge ein stattliches Veilchen zierte, zückt seine abgegriffene Brochüre und fängt an, auf Nerthus einzureden, die sich, wütende Blicke schleudernd, aber dennoch unfähig, sich zu bewegen, in ihre Lage ergibt und sich damit begnügt, lauthals mit Odin zu zanken.

Währenddessen hüpfte Nidhögg auf der Schultern des gestrauchelten Zwerges auf und ab, funkelt die Elfe wütend an und zetert: "Schnell, beeilt euch. Das Portal löst sich gleich auf und dann sitzen wir hier fest!!! Verdammte, und dabei waren wir fast draußen.."

Tatsächlich beginnt die Treppe zu schimmern und kaum merklich durchscheinend zu werden. Eile ist geboten.

"Elfen!" flucht der Zwerg, der ohnehin nicht die beste Laune hat, während er die Treppe hastig weiterstolpert



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

und dabei die verwirrte Elfe nicht unbedingt sanft hinter sich herzieht. "Nicht einmal eine Treppe können sie benutzen! Tolpatschige Trampel, jawohl, das sind sie!"

Solcherart Verwünschungen ausstoßend und immer wieder von der sich halbherzig sträubenden Elfe zurückgehalten, geraten schließlich auch Buad, die Elfe und der anfeuernd kreischende Nidhögr unversehens in einen kurzen Bereich von absoluter Dunkelheit, der den Zwerg so verblüfft, dass er das Fluchen vergißt, strauchelt und samt Drachen und Elfe die letzten Stufen, die schon *jenseits* des Durchganges liegen, hinabstürzt.

Als er sich wieder aufrappelt, sieht er die anderen auf einer merkwürdig anmutenden Plattform warten – und um ihn herum hauptsächlich Wolken, was seine Laune nicht wirklich verbessert.

Verärgert schaut die Elfe den Zwerg an: "Wo hast Du uns denn jetzt wieder hingezerrt? Soll das hier wirklich besser sein als... äh... naja, ok. Es ist bestimmt nicht gut, irgendwie in den Kampf da hinten verwickelt zu sein. Also danke... oder so."

Dann sieht sie sich um und entdeckt die Plattform: "Oh toll," ruft sie, "so etwas hat mir unser Bewahrer des Wissens einmal in einer Trance gezeigt. Mit diesen Plattformen kann man sich ganz schnell von einem Ort zum anderen bewegen, wenn man die richtige Bedienung kennt." An die Riesin gewandt setzt sie hinzu: "Das Prinzip davon ist übrigens mechanisch, keinerlei Magie ist da im Spiel, falls dich das beruhigen sollte."

Dann setzt sie sich auf die Plattform und meint leise: "Ich hätte wohl doch genauer aufpassen sollen, wie man diese Dinger bedient. Das genaue WIE habe ich leider vergessen. Es gab da irgend welche Knöpfe, die auftauchen, wenn man gegen eine bestimmte Stelle tritt, und über die kann man dann das gewünschte Ziel eingeben. Aber wo und wie..."

Der Warlock beobachtet die Elfe fasziniert und ausgesprochen gespannt. "Aha, dann ist ein *Fahrstuhl* also eine Art *Levitationsplattform*? Seltsame Begriffe, in der Tat! Oh, und du meinst nicht zufällig DIESEN Hebel mit der Bedienung?"

Der Warlock ruckelt ganz vorsichtig an dem Schild herum. Jetzt fällt auch den anderen auf, daß es sich am Ende einer Metallstange befindet, welche wiederum an einem beweglichen Scharnier sitzt.

"Uhm.. halt! Nicht bewegen, wer weiss was da passiert... vielleicht sollten wir..." Doch es ist zu spät. Die Plattform beginnt zu vibrieren und Tut klammert sich an das Gelände.

Lynx schaut ein wenig amüsiert zu Tut. "Wieso hast du soviel Angst vor einer Plattform ? Denkst du gleich überschlägt sich das Ding oder wie ?". Lynx setzt sich auf der Plattform hin und holt sich ein großes Stück Käse und ein Brot aus seinem Rucksack, " Man sollte immer gestärkt ins Ungewisse gehen, man weiss nie wann es wieder was zu essen gibt".

Die Plattform bewegt sich langsam ihrem Ziel entgegen, der anderen Seite, was wird dort auf uns warten, wer wird dort auf uns lauern. "Bestimmt mä Hoode Liftelfen", spricht Lynx völlig zusammenhangslos vor sich hin. "Die find fie dii fmeiffliiegen, übärall lungern die fum." Lynx lässt sich beim nuscheln nicht vom kauen seiner Mahlzeit abhalten und so hat ihn wahrscheinlich eh keiner verstanden.

Als sich die Plattform zu bewegen beginnt, springt der Warlock schnell mit einem Satz dazu. Alle anderen sind schon oben und so ist er der letzte. Langsam dreht sich die Plattform um ihre eigene Achse und sinkt dabei kerzengrade nach unten. Der Warlock klammert sich verzweifelt am Geländer fest und sieht sehr grün aus. Nach der zehnten Drehung keucht er: "Was is das denn für ne Konstruktion??? Bei diesem Gedrehe wird einem ja... Uaaahhh, mir ist schlecht!!!"

Um Luft ringend hängt Marian über dem Geländer und gibt nun eindeutig würgende Geräusche von sich.

Lynx sitzend auf der Plattform, bekommt gar nicht mit das sich die Plattform drehend gen Boden senkt. ER

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

ist noch immer völlig vertieft in seinen stinkenden Käse, bis Marian unvermittelt seine Gesichtsfarbe ändert und würgenderweise über dem Geländer hängt.

"Marian du solltest nicht so viel von diesem Zwergenbier saufen, das bekommt dir nicht", grinst Lynx und steht auf. Da merkt er auf einmal diese schraubende Bewegung, die die Plattform macht.

Er setzt sich schnell wieder um dem kostbaren Essen den Rückweg durch seine Speiseröhre zu ersparen.

"Wirkt tatsächlich etwa wie der Fahrstuhl, den ich mir in meiner Hütte gebaut habe, um das Mehl in die Dachkammer zu ziehen. Nur wesentlich weniger anstrengend, es ist nicht mal eine Winde zum drehen dran. Wird wohl doch mit Magie funktionieren!" denkt Alix und genießt den Blick über das Geländer in die Tiefe. Ein großer freundlich aussehender Wald erstreckt sich am Boden in dem einzelne Lichtungen zu erkennen sind. Auf einigen Lichtungen gibt es seltsam aussehende Gebilde, die ein wenig an das Baumhaus erinnern das die Gruppe gerade zurückgelassen hat. Nur sind diese Gebilde nicht grün sondern in allen Farben des Regenbogens. Es sieht einfach phantastisch aus. Die Plattform nähert sich einer großen Wiese mitten im Wald von der mehrere Wege abzweigen.

Der Warlock kriecht hinüber zu Lynx und legt ihm die Hand auf die Stirn. Nach einem Augenblick des In-sich-gekehrt-seins vermeldet er: "Dem fehlt nix und er wird schon wieder. Er hat sich nur total verausgabt."

Dann läßt sich der Warlock zurück ins Gras gleiten, lehnt sich zurück und stöhnt geschunden: "Na gut, machen wir erst mal Pause..."

Nach einer Weile kommt Alix zurück und sagt: "Die Brücke führt nur auf eine weitere Wiese von der auch wieder ein Brücke auf eine weitere Wiese abgeht. Ich bin über zwei Brücken gelaufen, die zweite führt auf eine größere Wiese von der zwei weitere Brücken weggehen. Da bin ich lieber erst mal umgekehrt. An den Brücken hängen Schilder, aber die kann ich nicht lesen, ist wohl irgendeine Fremdsprache. Irgendwo ganz in der Ferne ist so was wie ein Schloß zu erkennen aber ob da der Druide wohnt?"

Nach einem Blick auf Lynx fährt sie fort: "Kann man Euch irgenwie helfen? Ich hab hier noch etwas von dem Elixier was uns Buad ganz am Anfang gegeben hatte!" und reicht dem Warlock die Flasche.

Nachdem Tut eine weile zitternd auf allen vieren im Gras direkt an der Kante der 'Insel' gelgen hat, blickt er auf und krabbelt erstmal von dem Abgrund weg. Nach ein paar Metern steht er schliesslich schwankend auf.

"Wa.. was war das?"

Mistrauisch blickt er den bewusstlosen Dunkelelfen an und weicht ein paar Schritte zurück. Gerade noch rechtzeitig denkt er daran das es nicht klug ist rückwärts zu laufen und bleibt stehen. Mit einem kurzen Blick vergewissert er sich das er noch weit genug vom Abgrund entfernt ist.

Stöhnend und keuchend kommt Lynx wieder zu bewußtsein. Sein ganzer Körper schmerzt, er ist noch zu schwach um aufzustehen. Er versucht sich hinzusetzen und fällt wieder zurück. Beim zweiten Versuch klappt es besser. Völlig benommen und von mörderischen Kopfschmerzen drangsaliert, versucht er seine verschwommene Umgebung wahrzunehmen, aber es wird wohl noch eine Weile dauern, bis er wieder einen klaren Kopf hat. Er sucht unter seinem Umhang nach einem Tuch um sich das Blut aus dem Gesicht zu wischen, aber es ist wohl im Rucksack. Das ist ihm noch zu anstrengend, so bleibt er blutverschmiert auf der Wiese sitzen und sucht sein inneres Gleichgewicht." Kann mir jemand etwas Wasser und etwas zu essen aus meinem Rucksack geben, bitte ?"

"Natürlich sofort" Alix läuf zu Lynx reicht ihm seinen Rucksack und fragt "Brauchst Du noch etwas?"

"Erst mal nur eine Welt die sich nicht dreht, danke." Lynx trinkt einen kleinen Schluck Wasser und fängt an auf einem Stück Brot herumzukauen. Langsam kann er auch seine Umwelt wieder schärfer sehen.

Während die beiden Dunkelelfen allmählich wieder zu Kräften kommen, beobachtet Buad besorgt die Sonne, die mit unnatürlicher Geschwindigkeit über den strahlend blauen Himmel wandert.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Äh..." sagt er, als sie die Hälfte der Strecke zwischen Zenit und Horizont geschafft hat, und einen Augenblick später wiederholt er sich, diesmal mit etwas mehr Nachdruck: "Äh..." Und dann wird es auch schon dunkel, unversehens bricht die sternenklare Nacht herein und eine dünne Mondsichel zieht ihre Bahn durch die Nacht – so schnell, dass man ihre Bewegung mit bloßem Auge erkennen kann.

"Was hat das zu bedeuten?" flüstert Buad.

"Äh ... daß die Zeit hier etwas schneller vergeht als anderswo ?" wirft Alrik ein.

"Blödsinn!" Der Warlock springt auf, schwankt etwas und schaut in den Himmel, in welchem gerade wieder die Sonne aufgeht. "Das war doch bis eben auch nicht so!!! Vergeßt nicht, wir sind hier *in einer Feenwelt!* Wer weiß, wer das angerichtet hat... ich vermute, derjenige IST hier irgendwo." Und tatsächlich, einen Moment später ertönt schepperndes Gelächter hinter ihnen. Als alle herumfahren, sehen sie eine kleine Fee in der Luft tanzen, die sich lachend ihren Bauch hält und irgendetwas Unverständliches schnattert. Sie sieht Rei gar nicht so unähnlich, nur ist sie blau, scheinbar männlich von der Statur her, trägt einen güldenen Brustpanzer und hat Engelsflügel.

Alix ist fasziniert, von der Fee und von den wunderbaren Sonnenaufgang. "Phantastische Gegend hier! Hallo wer bist Du denn?" fragt sie das kleine Wesen. Bestimmt eine Fee, wie Rei die uns begleitet. Ihr habt eine schöne, interessante Welt hier. Wohnt noch jemand hier oder nur Feen?"

Die kleine Fee kichert und fliegt ganz dicht vor das Gesicht der Riesin – so dicht, dass diese schielen muss, will sie die Fee im Auge behalten. Und dann, unvermittelt, umfaßt der winzige geflügelte Wicht die Nasenspitze der Riesin mit beiden Händen, rüttelt und zieht daran mit einer Kraft, die in keinem Verhältnis zu ihrer Körpergröße steht, saust hoch in die Luft, wo sie feixend einen Purzelbaum schlägt – und verschwindet.

Kaum ist die Fee verschwunden, setzt übergangslos ein feiner, unangenehmer und kalter Nieselregen ein. Woher der kommen mag, ist den Gefährten ein Rätsel, denn bis eben versprach der strahlende Sonnenaufgang noch einen wunderschönen Tag. Doch jetzt sind die Wolken durch eine stahlblaue Nebelbank überdeckt.

"Das habt ihr nun davon!" kommentiert Buad das Geschehene. "Wir könnten jetzt in aller Seelenruhe in einem schönen Gebirge wandern, das vermutlich von zahlreichen netten Stollen und Tunneln durchsetzt ist und in dem es jede Menge Gold gibt! Aber nein – ihr wolltet ja unbedingt *hierher*, wo wir uns mit lausigen Feen", der Zwerg wirft einen entschuldigenden Blick zu Rei, "und ihren miesen Streichen herumärgern müssen!"

Alix reibt sich die Nase und lacht: "Au! So ein Frechdachs! Sind alle Feen so frech? Das kann ja lustig werden, ist mir aber lieber als große Drachen und Amazonen im Gebirge"

"Pah!" entgegnet Buad und will einen Schritt Richtung Brücke gehen. Jedoch bekommt er seine Beine nicht auseinander, die in Höhe der Knöchel von einem feinen, seidenglänzenden und offenbar sehr strapazierfähigen Faden zusammengehalten werden. Von irgendwoher erklingt ein amüsiertes Kichern, als der Zwerg, vom eigenen Schwung nach vorne getrieben und hektisch mit den Armen rudern, lang zu Boden schlägt.

"Verdammtes Gesindel!" brüllt er und reißt den silbrigen Feenfaden von den Beinen, dabei mit der einen, zur Faust geballten Hand dem unsichtbaren Schelm drohend.

Der Warlock macht ein griesgrämiertes Gesicht.

"Na, das kann ja heiter werden. Vielleicht könnte *unsere Fee* mal eingreifen und sich um ihresgleichen kümmern?", schnauzt Marian Rei an, die das ganze Treiben sehr amüsant findet.

"Ja, genau!" knurrt Buad zustimmend und beobachtet fasziniert, wie sich über dem Warlock winzige, dunkle Gewitterwolken zusammenbrauen.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Und dann teile ihnen gleich mit, dass sie dafür sorgen sollen, dass dieser verdammte Nieselregen aufhört! Und neblig wird's obendrein auch noch!"

Inzwischen steht der Warlock in seinem eigenen, ganz persönlichen Gewitter. Dichte Regenschauer brechen über ihn hinab und immer wieder flackern Blitze auf und zerschellen funkenstiebend an dem dunkelelfischen Schutzschild.

Die Elfe steht daneben und scheint sich auch prächtig zu amüsieren: "Dieser Feenzauber ist was seltsames. Er wirkt nur, wenn man ihn nicht bewußt ignoriert. Das ist zwar nicht ganz einfach, funktioniert aber. Wenn man ihn beachtet, ist er aber sehr real."

Und tatsächlich scheinen die Regentropfen sie nicht zu berühren, sie fliegen einfach an ihr vorbei. Aus dem Privatgewitter des Dunkelelfen zuckt ein Blitz auf sie zu, der sie aber irgendwie verfehlt. Aus der Luft ist ein leises Fluchen zu hören.

"Na toll" beschwert sich Tut "von der Traufe in den Regen. Kommt lasst uns endlich ein Stück weitergehen."

Kaum gehen die Gefährten einige Schritte in Richtung der Brücke, verschwindet der Nebel und der Nieselregen hört auf. Doch als sich die Abenteurer der im strahlendsten Sonnenschein liegenden Brücke nähern, fährt ihnen ein wütender, eiskalter Windstoß entgegen, der mit jedem Schritt immer stärker wird. Diesmal scheint es sich nicht um einen Feenzauber zu handeln, denn auch die Elfe kämpft, stark vornübergeneigt, gegen den Wind an, der sich inzwischen zu einem waschechten Sturm gemausert hat. Mit dem Sturm stürzt die Temperatur in die Tiefe, der Atem kristallisiert, und als wäre die bittere Kälte nicht genug, bringt der Wind schließlich auch noch Eis und Schnee mit.

Die Brücke ist inzwischen, obwohl sie nur wenige Schritte entfernt ist, nicht mehr zu erkennen. Eine beißende, undurchdringliche Wand aus messerscharfen Eiskriställchen peinigt die Haut der Abenteurer und die Kälte macht jeden Atemzug zur Qual.

"Ein \*brrr\* verdamm...ammterrrr Blizzard!" brüllt der Zwerg, zitternd vor Kälte, in das Tosen der entfesselten Naturgewalten. "Fast euch... uargh... an den Hä-änden, sonst v-v-v-verlieren wir u-u-uns!"

Tatsächlich ist in der beißenden Weiße des Schneesturms die eigene Hand nur mit Mühe vor Augen zu erkennen, und Buad greift blindlings nach rechts und links und hält fest, was oder wen er gerade in die Hände bekommt.

"Autsch!", brüllt der Warlock gegen den Sturm an und hüpfet ein wenig zur Seite, so gut es bei dem Wetter eben geht, "Pass doch auf! Und faß beim nächsten Mal etwas höher!" Kaum einen Schritt weiter gleitet der Drow aus und flucht laut, aber auch das geht im Toben unter. Er wendet sich zur Seite und ruft etwas, aus dem man mit Mühe die Worte "magisch", "Wand" und "Korridor" heraushören kann.

Dann stemmt er sich gegen den Wind und nach einer Weile weichen die Schneeflocken zur Seite und eine hügelriesenhohe runde Blase bildet sich im weißen Getöse, in welcher es völlig windstill ist. Marian zieht den Zwerg und alle, die an ihm hängen, mit in den Hohlraum hinein. Dann dreht er sich zur Seite und greift sich im Schneegestöber die kleine Fee Rei, welche arg hin- und hergeschleudert wird und zieht auch sie in den geschützten Bereich. "So!", räuspert sich der klatschnasse Warlock und beginnt, sich den Schnee abzuklopfen, "Das ist eine Aura der Antimagie, die sich mit mir fortbewegt. Solange ihr in der Nähe bleibt, müßtet ihr sicher sein. Aber wir sollten uns beeilen!"

"Danke, tolle Idee" bemerkt Alix nachdem sie in den schützenden Bereich gelangt ist. "Wir sollten wirklich endlich loslaufen."

Der Warlock nickt, wartet einen Moment und beginnt, in Richtung der Brücke zu laufen, an deren Ende man durch den Schnee verschwommen eine Art Kathedrale durchschimmern sieht.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Lynx, der auch einen magischen Schild um sich gewoben hat, läuft noch etwas geschwächt hinter den anderen her. Er wratet schon drauf, dass dieses Ungeziefer auch ihn malträtiert will. Wenn der Fall eintreten sollte, wird diese überdimensionierte Fliege im selben Augenblick gegrillt, denn mit seiner Laune versteht der Dunkelelf nur eine Sprache und die ist ... blutig.

"Antimagie!" brüllt der Zwerg, denn obwohl im Inneren des Bannkreises der Sturm selbst nicht wütet, so wird doch das Tosen und Heulen der Naturgewalten nicht abgehalten, so dass man sich ohne Schreien nicht verständigen kann. Zusätzlich leiden die Abenteurer unter der fallenden Temperatur, die schon weit unter dem Gefrierpunkt liegt, und der Atem des Zwerges kristallisiert in seinem dichten Bart, als er fortfährt: "Endlich mal eine vernünftige Art der Zauberei! Wenn's mehr Antimagie gäbe, wäre die Welt um einiges sicherer!" Der Zwerg geht weiter in Richtung der Brücke, die sich schemenhaft durch das Unwetter abzeichnet, achtet aber peinlich darauf, sich nicht zu weit von dem Warlock zu entfernen.

"Entweder, wir haben diesen Sturm dieser verfluchten Baba-Yuga zu verdanken, oder jemand will uns mit aller Macht vom Überqueren dieser Brücke abhalten!"

Schlecht gelaunt schlägt Tut die Arme um sich um wenigstens ein wenig warm zu bleiben und stapft mit den anderen über die Brücke.

Als die Gefährten die Hälfte der Brücke überquert haben, bricht der Sturm schlagartig ab und erneut breitet die Sonne ihre wärmenden Strahlen über der fröstelnden Gruppe aus. Die Eiskristalle glitzern in dem hellen Licht, bevor sie in der Wärme vergehen und sich in nasse Tropfen verwandeln. Deutlich ist nun das imposante, jedoch ungewöhnlich anmutende Bauwerk zu sehen, das die Abenteurer schon zuvor ausgemacht hatten und das wie eine Mischung aus überladener Kathedrale und verspieltem Lustschloss wirkt.

Dann wird es für den Bruchteil eines Augenblicks finster, die Gefährten spüren allesamt den Anflug eines Schwindels. Fast scheint es, als hätte die Sonne selbst geblinzelt. Doch der Moment ist kurz und könnte auch eine Sinnestäuschung sein.

Das Schloß jenseits der Brücke ist verschwunden, und vor den Abenteurern befinden sich die Reste der zerstörten Plattform.

"Verdammt!" flucht Buad und wendet sich um, wo er das eindrucksvolle Bauwerk jenseits der soeben überwundenen Brücke im Sonnenschein liegen sieht. "Wir laufen ja zurück!"

Alix irritiert von dem plötzlichen Bilderwechsel, dreht sich um und bemerkt: "Das Bauwerk ist jetzt hinter uns, interessant, die Frage ist hat sich das Bild gewechselt, d.h. es ist eine Illusion oder hat sich die Brücke gedreht" daraufhin betrachtet sie das Gelände der Brücke genauer. "Seht mal! Da sind kleine Figuren auf den Geländerstäben, die rechts von mir sehen irgendwie wie Teufel aus, mit ihren kleinen Hörnern, die links eher wie Engel oder Feen, wegen der Flügel. Wenn ich mich richtig erinnere waren die Engel vorhin auf der anderen Seite, d.h. die Brücke hat sich gedreht. Vielleicht kann man die Brücke überlisten, wenn man läuft und nur die Figuren auf dem Gelände betrachtet?" Alix dreht sich um und läßt den Blick auf die kleinen Engel gerichtet los.

Die Luft flimmert kurz, und es scheint, als würden sich die Figuren am Brückengelände bewegen – dann prallt die Riesin, die sich eben noch von der Gruppe entfernt hatte, in die wartenden Gefährten hinein, da sie übergangslos die Richtung geändert hat.

"Hm, das war offenbar nicht die Lösung..." meint Buad und streicht sich über den Bart, der durch das Unwetter nass und zerzaust wurde. "Aber irgendwas mit den Figuren muss es zu tun haben – von hier sah es aus, als würden sie sich bewegen!"

Der Warlock macht ebenfalls einen Schritt nach vorn, allerdings nur einen winzigen. Und dann noch einen. Und noch einen. Bis er schließlich auf der Höhe von Alix ist. Der nächste Schritt wirbelt ihn herum, und er schaut die Gefährten an. Er nickt grimmig und geht nun einen ebenso kleinen Schritt nach hinten. Wieder

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

wirbelt er herum, diesmal schaut er aber auf die Kathedrale. Und er ist ihr ein winziges Stück näher. Das wiederholt sich noch einige Male, bis er einige Schritte geradeauslaufen kann, ohne daß etwas passiert. Schulterzuckend dreht Marian sich nun um und grinst die Gruppe an: "Nicht gerade elegant, aber es scheint zu wirken... Bedenkt, daß die Antimagieaura noch wirkt. Die Falle scheint ihre volle Wirkung nicht entfalten zu können."

"Ich werde das auch gleich mal probieren" sagt Alix und bewegt sich genauso mit kleinen Schritten vorwärts bzw. rückwärts auf die Kathedrale zu, bis sie neben dem Dunkelelf steht. "Es geht tatsächlich."

"Ich bin doch kein Zirkustänzer!" empört sich Buad, der grimmig die äußerst albern anmutende Fortbewegung der beiden beobachtet hatte. Nachdem er einige Male mit typisch zwergischer Sturheit erfolglos geradezu gelaufen und gerannt ist, lässt er sich wohl oder übel zähneknirschend auf die vom Warlock vorgemachte Bewegungsart ein.

"Wenn jemand lacht..." knurrt er, nachdem er bereits ein Dutzend mal herumgewirbelt wurde und schließlich neben der Riesin und dem grinsenden Dunkelelfen steht. Und tatsächlich ertönt von irgendwoher ein silberhelles, kaum wahrnehmbares Lachen.

Lynx beobachtet den grimmigen Zwerg, wie er widerwillig diesen "Tanz" vorführt, um den Zwerg nicht noch mehr zu reizen muß er sich mächtig anstrengen um nicht laut loszulachen, da der ZWerg auf das grinsen des Warlocks und das entfernte Lachen schon recht rasend reagierte.

In der für Drows anmutenden Eleganz vollführt Lynx nach dem Zwerg die zügigen Bewegungsabläufe und steht nun neben den dreien und wartet, das die anderen ihnen folgen.

Nachdem Tut die anderen beobachtet und im Kopf die Bewegungen mehrmals durchgegangen ist vollführt auch er diesen 'Tanz'. Das klappt auch recht elegant wenn man mal davon absieht das er zum abschluss ein wenig taumelt und die Arme ausstrecken muss um nicht das Gleichgewicht zu verlieren.

"Na das war doch gar nicht so schwer" lächelt er die anderen an... und muss sich am Gelände festhalten.

"Sehr elegant!" nickt der Warlock und dreht sich zur weißen Kathedrale um. Nach einem kurzen bewundernden Blick steigt er behutsam die marmorenen Treppestufen zum Eingangsportal hinauf, jeden Moment mit einer neuen Falle rechnend. Aber es geschieht nichts. Stattdessen gehen die Riesentüren langsam auf, wie von Geisterhand.

Im Eingangsportal steht ein alter Mann in einer edlen weißen Robe, deren Kapuze tief ins Gesicht gezogen ist. Er strahlt eine Aura von uralter Würde und Weisheit aus. Sein langer, weißer Bart reicht fast bis zum Boden und seine Rechte umklammert einen schlichten weißen Elfenbeinstab. Er hebt nun die linke Hand und spricht mit behäbiger, wenngleich dröhnender Stimme: "Seid begrüßt, Fremde! Ich habe euch erwartet!"

Der Warlock mustert den Mann ungerührt von oben bis unten: "Soso, Die Götter zum Gruße! Du bist also hier der Dorfweihnachtsma...äh, Druide, richtig?"

Der weiße Druide nickt bedächtig. Ihm scheint die Ironie völlig entgangen zu sein. Wieder hebt er zu sprechen an: "Ich weiß, daß ihr meine hilfe benötigt, und das ist gut so, denn auch ich benötige eure Hilfe!" Marian grinst sehr finster und erwidert: "Das haben wir schon bemerkt. Ziemlich lästig, die ganzen Feen hier. Wird eine Weile dauern, mit dem ganzen Viehzeug aufzuräumen und billig wird das auch ni...NA! GEHST DU WEG!" Herumhüpfend versucht der Warlock, der aufgebrauchten Fee Rei zu entkommen, welche ihm zeternd um den Kopf schwirrt.

Der Druide schüttelt nur verwundert den Kopf und antwortet: "Nein, das ist nicht das Problem. Die Feen waren immer so, aber die Magie hat sich gewandelt. Irgendetwas ist geschehen und alles ist jetzt irgendwie anders..."

"Und wie können wir Euch helfen?" fragt Alix.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Ich glaube nicht, das Feen jemals erträglicher waren, aber sei es drum, wie Alix schon treffend bemerkte, seid ihr uns noch eine Antwort schuldig.", Lynx betrachtet mißtrauisch diesen alten Dorfprediger und hält in für nicht sehr gefährlich.

"Ich schätze, dass es mit diesen herumfliegenden Erdschollen zu tun hat!" brummt Buad mißmutig und betrachtet den Weißbärtigen skeptisch. "Anständige Erde sollte sich nicht einfach von selbst in die Luft erheben und irgendwo knapp unter dem Himmel herumschweben – erst recht nicht, wenn ein Schloß draufsteht!"

"Na ja," denkt Alrik laut, "nach DEM, was wir schon alles durcheinander gebracht haben, ist das bißchen Magie auch nicht mehr als das Tüpfelchen auf dem i ..."

Und zum Druiden hin gewendet: "Was ist denn bei euch eigentlich los, so \*anders\*?"

Der Druiden seufzt gedehnt, nachdem er sich die Kommentare der Gruppe angehört hat: "Eben alles ist anders. Die ganze Magie funktioniert nicht mehr so wie früher. Sie ist aber nicht schwächer geworden. Ganz im Gegenteil, aber die Resultate sind oft unvorhersehbar und völlig verdreht. Sogar die Feen drehen in letzter Zeit häufiger mal durch und werden dann zu Chaosfeen, die nun einige Landstriche terrorisieren. Damit meine ich aber nicht die fliegenden Inseln, die habe ich selbst vor Jahrhunderten geschaffen. Nein, irgendetwas ist mit der Welt geschehen und meine Intuition sagt mir, daß ihr irgendwie darin verwickelt seid. Ihr müßt einen Weg finden, die Chaosmagie wieder zu versiegeln, sonst sind wir verloren. Vorher kann ich euch nicht nach Hause bringen!"

"Aha..." Der Warlock verdreht die Augen, "Und wie sollen wir das anstellen?"

Der Druiden überlegt einen Augenblick und antwortet dann: "Hier ist vor kurzem so eine alte Hexe aufgetaucht. Es könnte sein, daß sie vielleicht dahintersteckt. Ihr müßt mit ihr sprechen und herausfinden, was sie hier will und dann... äh... was ist los? Warum seid ihr auf einmal alle so bleich?"

"Oh nein, nicht die schon wieder", denkt Lynx laut und frägt sich ob die Alte wohl ein wenig grantig ist wegen dem kleinen magischen Flämmchen das er ihr entgegengeschleudert hat. Aber was hat die Alte gegen den Zwerg ? Ich sollte den Zwerg mal fragen.

"Die Frage ist nur, wie kommen wir wieder hinunter, die Plattform ist kaputt! Gibt es noch einen anderen Weg?" Alix blickt fragend zum Druiden.

"Oh, natürlich gibt es da andere Wege runter. Hinter mir in meiner Behausung befindet sich beispielsweise ein Portal in die Bergwelt zu den Zwergen hier. Aber sagt, die Plattform ist zerstört? Das ist schade, aber kein großes Problem, ich werde das auf der Stelle reparieren lassen. Wozu gibt es Metallfeen? Die wurden übrigens einst von den Zwergen geschaffen!" entgegnet der Druiden und schnippt mit den Fingern. Von irgendwoher ertönt ein seltsames blechernes Rattern, dann kommt ein kleines, metallisch blinkendes Etwas um die Kathedrale herumgeschossen und verharrt kurz neben dem Druiden, der ein paar Worte in einer unbekanntenen Sprache intoniert. Die Metallfee, die sich nicht so sehr von Rei unterscheidet, außer daß sie völlig aus Metall zu sein scheint, läßt ein blechernes Klingeln ertönen und ist einen Augenblick später bereits davongeschwirrt.

Der Warlock dagegen, der die Szene mit immer finsterer Miene betrachtet hat, knurrt schließlich: "Ich denke gar nicht daran, der Hexe jetzt wieder in die Arme zu laufen. Dann lieber der Weg zu den Zwergen, vielleicht finden wir da einen anderen Weg zurück nach Hause. Wir haben nicht die Götter überlebt, um uns jetzt von diesem alten Hutzelweib rösten zu lassen."

Im selben Augenblick ertönt wieder dieses metallische Geräusch und die Metallfee, zurück von ihrem Auftrag, sirrt zu Buad und beginnt, ihrem vermeintlichen Herr und Meister um den Kopf zu kreisen, sehr zur Freude von Rei, die sich spontan dazugesellt.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Verhandeln ? Mit einer Hexe, die es auf unseren Kopf abgesehen hat ? (Oder auf den Inhalt unserer Taschen, vielmehr ?)

Das fehlt uns gerade noch – "Hallo, wir sind die Botschafter dieses Druiden da oben, könntest du mal bitte eben kurz mit uns reden ?" – und dann einen Feuerball auf unsere Gruppe zufliegen sehen (weil Asche zu untersuchen ist ja bviel leichter) – nein Danke.

Es sei denn ... Feinde kann man manchmal mit Geschenken etwas höflicher stimmen, oder in einem Duwell um Ehre ... aber wahrscheinlich kennt diese Hexe das Wort "Ehre" nicht. "

"Wie sie gesagt hat will sie nur ihren Rubin wieder haben! Hat den jemand von Euch?" fragt Alix "Ich habe keinen! Vielleicht verschwindet sie einfach wenn sie ihn hat. Ich weiß nicht ob ich Lust habe zu den Zwergen zu gehen. Es ist zwar bestimmt interessant dort, aber schon wieder unter der Erde herumkriechen? Ich denke wenn die Hexe ihren Stein hat ist sie ganz friedlich!"

Fasziniert von der metallenen Fee streckt Buad die Hand aus, woraufhin sich die winzige Fee augenblicklich auf seiner Handfläche niederlässt. "Wir sollten meinen Artgenossen hier unbedingt einen Besuch abstatten..." meint der Zwerg mit verklärten Augen.

Inzwischen hat der Druide einen nach dem anderen lange und forschend angeschaut, bevor er fragt: "Wenn es der alten Frau tatsächlich nur um einen Rubin gehen sollte – die Zwerge graben Tag und Nacht nach Edelsteinen und Erzen im Erdboden, und ich weiß, dass ihre Schächte sehr ergiebig sind. Vermutlich werden sie massenhaft Rubine und andere kostbare Edelsteine besitzen. Aber sagt – ihr klingt, als würdet ihr der alten Frau bereits begegnet sein?"

"Ähm, ja..." Buad schaut von der Metallfee auf, und offensichtlich war er so von ihr abgelenkt, dass er nur den letzten Satz des Weißbärtigen mitbekommen hat. "...und das Ende der Begegnung war nicht unbedingt, äh... also... wir sind nicht... ich meine... im Guten auseinandergegangen. Wir hatten einige unterschiedliche Ansichten, die wir nicht beilegen konnten, und das muss sie uns wohl übelgenommen haben und ist uns hierher gefolgt. Sie behauptet, uns seit 100 Jahren zu verfolgen – und scheint wesentlich mächtiger als bei unserer ersten Begegnung zu sein..." Mit einem Schaudern denkt der Zwerg daran zurück, mit welcher Lässigkeit die Hexe den Feuerball des Dunkelelfen aufgefangen und zurückgeworfen hatte.

Der Warlock seufzt schließlich: "Vermutlich werden wir dann wohl den Umweg über die Zwerge machen. Falls sie hier vorbeikommt,... WAS SEHR WAHRSCHEINLICH IST, NACHDEM DIE PLATTFORM WIEDER FUNKTIONIERT..., könnt ihr ja ausrichten, daß wir an einem Edelsteinersatz arbeiten und bereit sind, zu verhandeln! Wo, sagtet Ihr, ist das Portal?"

Der Druide zeigt stumm mit einem Daumen nach hinten auf einen unbestimmten Punkt hinter der Kathedrale. Er räuspert sich: "Das ist übrigens nur ein Portal zu einem weiteren Wolkenweg. Aber der bringt euch zu einer Plattform, die direkt ins Herz der Berge führt. Äh, erwähnte ich, daß die Zwerge diese Metallfeen auch *verkaufen?*"

"Nein!", erwidert Marian schnell, "Und in Anbetracht der Tatsache, daß die Hexe wohl gleich aufkreuzt, interessiert mich das auch nicht wirklich. Gehabt Euch wohl!"

Mit diesen Worten umrundet der Drow, noch ein letztes Mal dem Druiden zunickend, die Kathedrale, um schließlich ein violett wabendes, rundes Dimensionsloch vorzufinden, welches einfach in ein großes Felsentor eingelassen ist.

"Ich bin sicher, dass uns meine Verwandten mit offenen Armen empfangen werden!" erklärt Buad den anderen. "Glaubt nicht den falschen Elfenzungen, die uns als brummige, eigensinnige Sturköpfe verleugnen. Ihr wedet sehen, dass wir ein sehr gastfreundliches Volk sind – zumindest, wenn wir die Gäste mögen!" Mit einer Spur Genuss fügt er hinzu: "Und zu eurem Glück reist ein Zwerg mit euch – meine Verwandten werden



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

sich freuen, einem der ihnen helfen zu dürfen und ihn und seine Gefährten freundlich aufnehmen!" Deutlich gut gelaunt folgt Buad dem Warlock um das Bauwerk herum, dabei ebenfalls aufgeschlossen dem Druiden zunicke. Die Metallfee folgt dem Zwerg mit einem leisen Surren.

Der Druide nickt zwar zurück, schnippt dann aber mit den Fingern. Sofort ist die Metallfee an seiner Seite. Er grummelt etwas, das stark nach "Kauf dir deine eigene..." klingt und verschwindet schließlich in der Kathedrale.

"Mist..." flucht Buad leise und schaut der Metallfee hinterher. Dann tritt er an das Portal heran, vor dem der Warlock steht. "Keine Sorge!" meint Buad zu ihm großspurig. "Als Elf, noch dazu von der dunklen Sorte, bist du bei unserem Volk zwar nicht unbedingt gerne gesehen. Aber sie werden dir nicht gleich die Ohren abschneiden, denn schliesslich reist du ja in Begleitung eines *Zwergs*!"

Mit diesen Worten tritt Buad kurzerhand durch das Portal. Allerdings kann er, auf der anderen Seite angekommen, keine wesentliche Änderung feststellen. Der Wolkenweg, auf dem er sich wiederfindet, unterscheidet sich kaum von dem vorherigen und verliert sich voraus im Dunst. Allerdings glaubt der Zwerg in der Ferne eine weitere Plattformkonstruktion zu erkennen. Und etwas anderes, klobiges, dass vor der Konstruktion zu kauern scheint. Von hier ist jedoch nicht genau auszumachen, worum es sich dabei handelt.

"Hey, kann jemand von euch erkennen, was das da vorne..." wendet sich Buad an die Gefährten – und stellt erstaunt fest, dass er noch immer allein auf dieser Seite des Portales ist.

"Äh, hallo?" fragt er die hinter ihm stehende Luft. "Seid ihr noch da?"

'Was ist denn los? Warum kommen die anderen nicht nach?' denkt er, und dann: 'Es wird doch auf der anderen Seite wohl nichts passiert sein?!'

Vorsichtig beäugt die Elfe das Portal, in dem der Zwerg so spurlos verschwunden ist. "Hier scheint entweder die Magie anders zu funktionieren, oder auch das Portal ist nicht magisch. Das hat sich nicht so angefühlt wie ein normales Portal. Aber was soll's, jetzt ist der Zwerg schon in den Brunnen gefallen oder wie man das sagt."

Damit betritt sie das Portal und befindet sich plötzlich auf einem weiteren Weg, der fast genau so aussieht wie der vorherige, nur daß niemand sonst da ist. Weder der Zwerg noch die anderen. Dafür erkennt sie in der Ferne eine weitere Plattformkonstruktion, auf der ein riesiger Golem seine Runden dreht. Von irgendwo her hört sie leise die Stimme des Zwerges. Da sie ihn nicht sehen kann ruft sie laut "Buad! Auf welchem Weg bist Du denn gelandet?!?"

"Hmmm... wenn wir zu den Zwergen gehen sollten wir wohl dicht bei Buad bleiben, kommt." Mit diesen Worten tritt er durch das Portal... und steht auf einem Weg... völlig alleine.

Erschrocken fährt Buad zusammen, als die Stimme der Elfe direkt neben ihm ertönt, ohne dass er sie sehen könnte. Schnell schlägt der Schreck in Empörung um.

"Anthea, bist du das?" fragt er unwirsch. "Hör auf mit deinen magischen Streichen und mach dich gefälligst wieder sichtbar! Es gehört sich nicht, unsichtbar durch die Gegend zu schleichen und einen anständigen Zwerg zu erschrecken! Nicht mal für eine Elfe!"

Erfolglos fährt Buad mit den Händen durch die Luft, ohne jedoch die seiner Meinung nach unsichtbare Elfe greifen zu können – was seinen Ärger nur noch weiter anwachsen lässt.

"Wo bist Du denn?" fragt die Elfe. "Ich habe hier nichts angestellt, obwohl das zugegebener Weise ein gelungener Streich gewesen wäre. Aber diesmal geht der Streich wohl auf Kosten des Portals. Oder wer auch immer das hier so eingerichtet hat. Vielleicht kann uns ja der Golem da vorne auf der Plattform weiterhelfen, oder siehst Du da etwas anderes?"

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Seh ich vielleicht aus, als hätte ich Elfenaugen?" murmelt Buad ungehalten und blickt konzentriert auf die entfernte Plattform und die Figur davor.

"Sieht von hier eher aus wie eine Art Kasten oder so!" sagt er dann laut. "Mit einem Golem scheint's keinerlei Ähnlichkeit zu haben!"

Der Zwerg deht sich um und betrachtet nachdenklich das Portal. "Ich gehe jetzt einfach nochmal zurück und dann wieder durch – vielleicht komm' ich dann bei dir raus!" ruft er und schreitet durch das Portal. Zu seiner Überraschung landet er jedoch nicht an dem Asugangsort hinter dem Druidenschloss, sondern findet sich mutterseelenallein auf einem Wolkenweg wieder, der dem soeben verlassenen zum Täuschen ähnelt und an dessen Ende eine Plattform zu erkennen ist, vor der wiederum eine Gestalt zu stehen scheint.

"Verdammt!" ruft Buad, "Das Portal ist kein Portal, sondern ein verflixtes Labyrinth! Anthea, hörst du mich? Ich bin hier auf einem anderen Weg gelandet, und vor der *hiesigen* Plattform steht etwas, dass wie eine Art Baum mit langen Fangarmen aussieht..."

"Jaja, ich höre Dich noch," entgegnet die Elfe. "Ich frage mich langsam, ob wir es irgendwie schaffen werden, uns mal wieder alle irgendwo zusammenzufinden. Wer weiß, wenn Du oft genug durch das Portal gehst, vielleicht landest Du dann ja wirklich mal zufällig bei mir."

Tut der den den Zwerg und die Elfe hört aber nicht sieht dreht sich mehrmals im Kreis sieht aber niemanden.

"Wo seid ihr? Kommt endlich raus, das ist nicht lustig!" ruft er etwas irritiert.

"Hmpf!" macht Buad. "Das ist sicherlich wieder so ein Feenschabernack! Verdammt! *Verdammt!* VERDAMMT!"

Fluchend und schimpfend geht der zwerg erneut durch das Portal, sieht sich auf dem nun schon bekannt wirkenden, einsamen Wolkenweg um, wirft einen Blick auf dem übergroßen Zuckerhut, der vor der Plattform herumlungert, und geht neuerlich durch das Portal. Nach mehreren Versuchen, die ihn immer wieder zu verlassenen Wegen führten, stößt er nach einem neuerlichen Portaldurchgang unvermutet mit Tut zusammen. Verblüfft, tatsächlich jemanden getroffen zu haben, sitzt der Zwerg auf dem Boden und starrt die Mumie an.

"Anthea! Ich habe Tut gefunden!" ruft er schließlich. Nach einer kurzen Weile fährt er fort: "Was passiert eigentlich, wenn sich zwei Personen an einem Seil festbinden und eine von beiden durch ein Portal tritt? Führt das Portal auf dem Rückweg dann wieder entlang des Seils zu seinem Ausgangsort zurück, oder passiert mit demjenigen, der durch das Portal tritt, etwas, äh, Schreckliches?"

"OK, wartet auf mich!" ruft die Elfe zurück. "Ich versuche mal, mich auf die Reise zu machen." Nach dem elften Versuch stolpert sie beim Verlassen des Portals beinahe über den Zwerg. "Hey, laßt doch den Weg für Neuankömmlinge frei! Bei dieser Reise war jetzt interessant, daß ich jedes Mal etwas anderes vor der Plattform da drüben gesehen habe. Einmal einen Drachen, einmal einen Zyklopen, eines sah fast so aus wie unsere liebe Hexe, einmal ein sich bewegender Baum, und so weiter. Ich bin langsam echt gespannt, was uns dort nun wirklich erwartet."

"Wie, wirklich?" fragt Buad und starrt zu der entfernten Plattform, vor der eine trollähnliche Gestalt kauert. "Meinst du, die Wege sind alle nur Illusionen? Ich dachte, es wäre eine Vielzahl ähnlicher Wege, die alle woanders hin führen... Ich hatte mich schon gefragt, welcher nun der richtige sein soll!"

"Vielleicht sollte ich meine Antimagieaura wiederherstellen..." ertönt von irgendwoher in der Nähe die Stimme des Warlocks. "Ich würde übrigens vorschlagen, den Wolkenweg bis zum Ende nehmen. Die Plattform bewacht nämlich etwas, was verteufelt nach Buad's Trabant aussieht, wie immer der hierher gekommen sein mag... also keine Gefahr." Mit diesen Worten entfernt sich die Stimme und man hört wenig später einige knarzendes Geräusche, als sich das scheinbare Wächterwesen auf die Plattform begibt und sich

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

hinkauert. "Klappt doch...", kommentiert Marian, "Brav! Also wir könnten jetzt die Plattform benutzen, es sieht aus, als würde die direkt in das Herz des Berges hineinführen. Möglicherweise heben sich dann diese Schutzzauber auf."

Während sich nach und nach der rest der Gruppe auf dem Wolkenweg einfindet, läuft Buad gestikulierend auf die Plattform zu, von der ihm tatsächlich sein verloren geglaubtes mechanisches Konstrukt entgegenkommt. Eines der metallenen Beine des Trabanten lahmt und sieht verdreht aus, die Lampe an der Stirnseite ist zertrümmert und das Holz der Konstruktion ist zerkratzt und weist an mehreren Stellen Brandspuren auf, von denen einige sehr frisch wirken. Trotzdem gibt der Trabant merkwürdig knarrende Töne von sich, die den Eindruck grenzenloser Zufriedenheit erwecken, als Buad in seinem Inneren herumwühlt und schließlich triumphierend ein gut verpacktes, bauchiges Gefäß hochhebt.

Nachdem der Zwerg aus der Flasche, die nichts anderes als Tee enthält, einige Schlucke genommen hat, scheint er – sichtlich bester Laune – nicht gewillt, sich noch allzulange auf den Wolken aufzuhalten. Mit wenigen Handgriffen richtet er das Bein des Trabanten, das offenbar nicht allzuschwer beschädigt war, und versichert seinem treuen Begleiter, die Lampe mit Hilfe der Zwerge zu ersetzen. Tatendurstig und voller Elan betritt er die Plattform, die anderen wortreich auffordernd, es ihm gleichzutun und mit ihm in die Tiefe hinabzufahren.

Der Warlock gähnt und betritt schließlich als letzter die Plattform.

"Nun denn. Bringen wir auch das noch hinter uns, solange die Hexe nicht zu sehen ist..." murmelt er und zieht am Hebel. Der scheint allerdings eingerostet zu sein, denn er bewegt sich kein Stück, sehr zum Unwillen des fluchenden Dunkelelfen.

Ziemlich überrascht blickt Buad den fluchenden Dunkelelfen und den Hebel an.

"Das hätte eigentlich nicht passieren sollen..." murmelt er. "Wahrscheinlich keine Zwergenarbeit..."

Er schiebt den Dunkelelfen kurzerhand beiseite, und lässt vorsichtig, ganz behutsam, nur einen einzigen, winzigen Tropfen Tee am Fuße des Hebels ins Innere des Mechanismus fallen. Feine Rauchwölkchen kräuseln auf, etwas ächzt und knirscht, und dann lässt sich der Hebel mit einem Finger umlegen. Obwohl die Rauchentwicklung aus dem Mechanismus weiter zunimmt, setzt sich die Plattform in Bewegung und bewegt sich mit hoher Geschwindigkeit in die Tiefe.

Im Inneren des Hebelkastens ist jetzt durch den hervorquellenden Rauch ein intensives, eigentümliches Leuchten zu erkennen, doch noch scheint die Abwärtsbewegung völlig regulär abzulaufen.

Die Reibungslosigkeit der Abfahrt wird nur dadurch ein wenig getrübt, daß alle anderen Gruppenmitglieder den Zwerg aus weit aufgerissenen Augen und Mündern anstarren und etwas bleich zu sein scheinen. Bevor man aber das Unfassbare weit genug verarbeitet hat, um ein Donnerwetter über Buad loszulassen, wird es zappenduster.

Die Plattform rast in einen Schacht hinein und kommt schließlich in einem kleinen, mit metallenen Platten ausgelegten Raum zu stehen, wobei sie leicht zittert. Mit einem gewaltigen Satz nach vorn bringt sich als erstes der Warlock in Sicherheit. Nicht zu früh, denn die Plattform beginnt immer heftiger zu zittern, so daß der Rest der Gruppe sich schon an das Geländer klammern muß, um nicht durcheinanderzupurzeln.

Der Drow fährt herum und brüllt den Zwerg an: "TEE? TEE! Als wenn wir noch nicht genug Probleme hätten! Daß die Plattform jetzt wohl auseinanderfällt, war ja wieder ein Geniestreich! Das ist doch jetzt wieder zum..." Der Rest des Satzes und auch alle weiter folgenden Flüche gehen in einem heftigeren Zittern und Knarren der Plattform unter, die nun gar heftig vibriert.

"Was denn, was denn!" verteidigt sich Buad, den die Erschütterungen inzwischen von der Plattform geworfen haben. "Der Tropfen Tee hat lediglich das Hebelchen gelöst, weiter nichts! Die jetzige Fehlfunktion ist ganz zufällig und hat nichts mit meinem Tee zu tun!"

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Mit einem letzten Klappern zerbröseln die qualmende und zischende Mechanik, und schlagartig kommt die Plattform wieder zur Ruhe.

"Seht ihr!" schnappt der Zwerg, "Nichts weiter als eine ganz normale Fehlfunktion! Warum also die ganz Aufregung!"

Vorsichtig tritt er an die jetzt regungslose Plattform heran, und ohne sie zu berühren mustert er die Reste der Steuerungsmechanik, von der außer einem grotesk zusammengeschmolzenen Klumpen nichts übriggeblieben ist.

"Ich bin sicher, dass man das reparieren kann... Wahrscheinlich ist nur das Gehäuse etwas beschädigt..."

"Seit wann benutzt man Tee zum in Gang setzen mechanischer Teile? Ich dachte dafür wird Öl verwendet" bemerkt Alix mit einem grimmigen Seitenblick auf den Zwerg und springt von der Plattform. "Ich hoffe nur es gibt hier noch einen anderen Ausgang oder wenigstens jemand der was von Technik versteht!"

"Das werden wir ja gleich sehen..." murmelt der Dunkelelf und sieht sich um. Der metallene Raum scheint bis auf die Plattform und eine dicke, eisenbeschlagene Tür ihr gegenüber völlig leer zu sein. Ein paar Leuchtkristalle, kunstvoll eine Metallform an der Decke eingearbeitet, spenden dem Raum ein kaltes, blaues Licht.

Der Warlock, mit dem Augenschein zufrieden, inspiziert nun die Tür gründlich, kann aber nichts verdächtiges finden. Schließlich murmelt er etwas und drückt vorsichtig mittels Telekinese die schwere gußeiserne Klinge herunter. Sie bewegt sich zwar knarrend, aber die Tür scheint wohl fest verschlossen zu sein. Mit einem erneuten Fluch tritt Marian nun heftig dagegen, was einen dröhnend hellen Ton, ähnlich dem eines Gongschlags, erzeugt. Wenig später hört man auch Geräusche und Gemurmel von der anderen Seite der Tür und eine tiefe Stimme ruft gedämpft: "WER DA?"

"Hallo ist da wer? Wir sind eine Gruppe Abenteurer und kommen in friedlicher Absicht. Wir suchen einen Weg nach Hause in den Wald. Uns hatte es ins Feenreich verschlagen, von da aus war der Heimweg in den Wald durch eine Hexe versperrt. Könnt Ihr uns bitte helfen? Ausserdem scheint die Plattform hier ein Problem zu haben. Einer unserer Mitreisenden, ein Zwerg, hat versucht sie zu reparieren, aber er ist Alchemist und kennt sich mit Mechanik nicht aus!" antwortet Alix.

"Jetzt werdet ihr gleich merken, wie gastfreundlich mein Volk ist!" freut sich Buad, der im Geiste dunkles, kühles Zwergengier auf der Zunge spürt.

Eine Weile bleibt es hinter der metallenen Tür still, doch schließlich öffnet sie sich langsam und völlig geräuschlos.

Aus der Tür tritt ein grimmig dreinblickender, schwer gerüsteter Zwerg hervor, der eine schlichte, aber offenbar sehr scharfe Axt in den Händen hält. Auf den ersten Blick ist zu erkennen, dass dieser Wächter ein erfahrener und furchtloser Kämpfer ist, der Rüstung und Waffen nicht zur Zier trägt.

Als der Zwerg die Elfen bemerkt, wird sein Blick noch finsterner und mit einem kaum bemerkbaren Ruck hebt er die Axt ein winziges Stück höher.

"Ingerimm zum Gruße!" tönt Buads Stimme, und er tritt vor.

Für einen Moment erstarrt der Wächter, und Verblüffung, gefolgt von Entsetzen und schließlich Ablehnung ist auf seinem Gesicht zu sehen.

"Buad Felsschmelzer!" sagt er tonlos. "Ich hätte es wissen müssen, als von einem Zwergalchimisten die Rede war!"

Buad ist sichtlich verblüfft. "Ich wußte nicht, dass der Ruhm meiner Taten bis hierher vorgedrungen ist..."

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Ruhm? Ja, wenn man es so nennen will... Zusammen mit einem Blatt Papier mit Eurem Konterfei und einer eindringlichen Warnung." entgegnet der Wächter. "Wart Ihr es nicht, der dem Bergkönig vom Bleikopf versprach, all sein Blei in Gold zu verwandeln? Und ist nach Eurem Experiment nicht der halbe Berg unter dem eigenen Gewicht zusammengebrochen, weil ihr das Blei nur in *\*noch\** mehr Blei verwandelt hattet?"

"Nun, äh..." erwidert Buad, sichtlich verlegen. "Immerhin beruhte der Reichtum des Königs auf seinem Blei, und davon hatte er nun ja noch mehr als vorher... Also ist er ja nicht wirklich geschädigt worden..."

"Nein, wirklich..." Die Stimme des Wächters klingt bitter. "Außer, dass die ganze Bleimine verlorengegangen ist und der Clan wieder völlig neu anfangen musste... Aber na gut. Aber wart Ihr es nicht auch, der bald darauf König Rotkopf versprach, all sein Gold in *\*noch\** mehr Gold zu verwandeln? Und es stattdessen in Blei verwandelt habt?!"

"Ein bedauerlicher Rückschlag..." murmelt Buad, und versucht, den Blicken der Gefährten auszuweichen.

Der Wächter baut sich in seiner vollen Größe vor der Tür auf, und obwohl er als Zwerg nicht allzugroß ist, wirkt seine Gestalt durchaus eindrucksvoll und lässt keinen Zweifel daran, dass dieser Zwerg durchaus in der Lage wäre, der Gruppe den Eintritt zu verwehren.

"Und Leuten wie euch sollen wir helfen?! Elfen und einem verbannten Zwerg? Nennt mir nur einen vernünftigen Grund, warum ich euch einlassen sollte!"

*\*plötzlich beginnt die Luft neben dem Wächter auf seltsame Weise zu schimmern und alle blicken vor Schreck wie erstarrt auf das Phantom eines gewaltigen Silberdrachens, das langsam Konturen annimmt\**

Oh, Entschuldigung das ich hier so reinplatze.... Aber....

*<---\*beugt sich zu dem entsetzt dreinblickenden Wächter hinab und flüstert:\**

....ich wüsste da einen **sehr** guten Grund: Wenn ihr die Bande erstmal reinlasst und anschliessend diesen Sonderling namens Buad ein Weilchen hierbehaltet, könnten wir anderen Ortes in Ruhe das Chaos aufräumen, was er mal wieder verursacht hat. Und wenn ihr euch entschliessen solltet, diesen Buad für immer im tiefsten Loch eurer Heimstatt zu versenken, soll es euer Schaden nicht sein. Wie ihr wisst, habe ich **sehr** viel Gold.....

*<---\*z winkert dem Wächter vielsagend zu\**

So... ääh, lasst euch nicht weiter stören.....

*\*die geisterhafte Erscheinung des Drachens beginnt zu verblassen und lässt zunächst nur sprachlose Stille zurück\**

Da taucht die Fee aus dem Hintergrund auf.

"Der weiße Druide hat uns diesen Weg geraten, da wir von einer Hexe verfolgt werden. Er hat uns erzählt, dass sich eure Welt verändert hätte. Da wir daran anscheinend nicht ganz unschuldig sind, bieten wir gerne unsere Hilfe an" versucht sie die Situation zu beruhigen.

"Leider ist die Plattform kaputt gegangen, aber unser Zwerg wird die Reperatur gerne bezahlen, oder buad? Und wenn ihr meinen Mitbegleitern misstraut, so lasst sie doch einfach nicht aus den Augen" spricht die Fee weiter.

Nachdem sich der Wächter, durch das plötzliche Erscheinen des Drachenphantoms sichtlich aus der Fassung gebracht, durch einen minutenlangen Fluch wieder gefangen hat, schaut er die Fee an.

"In der Tat gibt es einige Probleme bei uns." räumt er zögernd ein. "Ich vertraue euch nicht. Wir sind hier nicht gut auf Elfen zu sprechen, seit sie uns in der Schlacht der Sieglösen in den Rücken gefallen sind. Und

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

dass auch gleich zwei der Spinnenanbeter in eurer Gruppe sind, macht die Sache nur schlechter. Aber vielleicht könnt ihr ja tatsächlich die aus den Fugen geratene Welt wieder ins Lot bringen. Wartet hier, ich werde beim Bergkönig fragen lassen, ob er euch eine Audienz gewährt."

Mit diesen Worten tritt der Wächter hinter die Tür zurück, die geräuschlos zufällt. Gefangen in dem Schacht bleibt den Abenteurern nichts weiter übrig, als auf seine Rückkehr zu warten.

"Danke Rei, dass Du die Situation so toll entschärft hast. Ich hatte schon befürchtet, dass sich jetzt alle Zwerge auf und stürzen" Alix nickt der Fee zu. "Ich hoffe nur der Zwergenkönig hat gute Laune."

"Vom Entschärfen der Situation kann wohl keine Rede sein.", räuspert sich der Warlock und sinniert laut, die Fakten an den Fingern abzählend: "Wenn ich mal zusammenfassen darf:

Wir sitzen hier in diesem Raum, der nur EINEN Ausgang hat, weil der andere Weg nach draußen nicht mehr als ein Haufen rauchender Trümmer ist, und warten darauf, daß man uns erlaubt, diesen EINEN Ausgang zu benutzen, was nicht unerheblich durch den Umstand erschwert wird, daß unser Freund Buad es sich mit seinem Volk in großem Maße verdorben hat. Falls man uns das verweigert, sitzen wir hier drinnen wohl bis ans Lebenende fest ...nun, zumindest diejenigen, die sich nicht auf Magie verstehen. Desweiteren hätten wir da noch eine seltsame Drachenpräsenz, welcher scheinbar daran gelegen ist, daß Buad diesen Ort nicht verläßt. Dann wäre da noch eine Hexe, die sich vermutlich unerbittlich zu uns vorarbeitet und auch nuuuur die besten Absichten hat. Das klingt alles sehr schlecht. Ich möchte wirklich ausgesprochen ungern auf Gedeih und Verderb einer Horde von übelgelaunten Zwergen ausgeliefert sein. Nun, Buad *Felsschmelzer*, ich schlage vor, daß du deinem Namen mal Ehre machst und die Tür beziehungsweise das Schloss mal deiner Spezialbehandlung unterziehst, damit wir von hier verschwinden können, bevor die Lage NOCH ungemütlicher wird!"

"Ich weiß nicht..." zögert Buad, der einen dermaßen unhöflichen Empfang nicht erwartet hatte. "Die Tür würde meinem Tee kaum widerstehen können. Aber... nun, ich hatte nicht erwartet, dass nach all den Jahrzehnten noch irgendwer an die damaligen Missgeschicke denken würde. Schon gar nicht jedoch hatte ich damit gerechnet, dass die Zwerge in dieser entlegenen Gegend überhaupt davon wissen würden... Ein Jammer, dass wir so ein gutes Gedächtnis haben und so nachtragend sind..."

Buad hält einen Moment inne und unterzieht seine Stiefelspitzen einer ausgiebigen Betrachtung.

"Wenn ich uns jetzt noch gewaltsam Zutritt zu ihrer Mine verschaffe, habe ich völlig verspielt. Ehrlich gesagt würde ich lieber warten, bis der Wächter wiederkommt, und meine Artgenossen nicht weiter reizen. Vielleicht können sie mir irgendwann wieder vergeben... Und wenn uns der Bergkönig nicht empfängt, kann ich immer noch die andere Variante anwenden. Oder was meint ihr?" wendet er sich ratsuchend an die Gefährten.

"Oder ich könnte den Schacht hochfliegen und den Druiden um Rat fragen. Es müsste ja auch noch eine andere Möglichkeit geben, zu den Zwergen zu kommen. Vielleicht kann ich sie ja doch davon überzeugen, dass ihr nicht so schlimm seid" schlägt die Fee vor.

"Spinnenanbeter, hat er gesagt. Der kleine Dreckklumpen hat wohl zu viel Erz geschnüffelt", brummt Lynx in einem übellaunigen Tonfall. "Ich glaube ich muß ihm mal manieren beibringen, diesem kleinen Stinker. Ein Bad täte ihm auch mal ganu gut."

Die übellaunigen Bemerkungen des Drow gehen noch eine Weile so weiter, bis er endlich mit ... verdammtes Zwergenpack endet.

Um seine Laune etwas aufzubessern, holt er ein großes Stück Käse aus seinem Rucksack hervor und verspeist es genüsslich und überlegt sich dabei ein paar ausgefallene Foltermethoden für Zwerge.

Der Warlock hebt lediglich eine Braue und sieht den Zwerg mit einem Blick an, in dem deutlich "Weichei" geschrieben steht, aber er sagt nichts weiter, sonst zuckt lediglich mit den Schultern.

Schließlich, nach einigem Überlegen, hält er dem Zwerg die offene Handfläche hin und räuspert sich: "Wie wäre es, wenn du *mir* einfach den Tee gibst. Dann sprengte ich die Tür auf und du hättest nichts damit zu tun... Niemand kann dich dafür verantwortlich machen, wenn dir einer deinen Tee *stiehlt*, oder?"

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Nach kurzem Zögern entgegnet Buad: "Weißt du, es scheint für die anderen völlig unerheblich zu sein, wer \*wirklich\* die Schuld an Unfällen mit meinem Tee trägt. Am Ende werde doch nur ich beschimpft, egal, ob ich überhaupt was damit zu tun habe oder nicht..."

Nervös nästelt der Zwerg an seiner Teeflasche herum und überlegt, ob er das Angebot des Dunkelelfen annehmen oder lieber noch ein Weilchen warten sollte. Der Wächter müsste mit seiner Antwort – wie auch immer sie ausfallen würde – jeden Moment zurück sein.

"Nun macht mal nicht alles noch schlimmer" bemerkt Alix grimmig. "Er wird uns schon empfangen, schließlich können sie uns nicht hier lassen und sich damit den Weg nach oben versperren. Wir können es nicht mit allen Zwergen gleichzeitig aufnehmen, zumal wir von der Hexe verfolgt werden!"

Der Warlock legt den Kopf schief: "Aber das bringt mich auf eine Idee. Vielleicht können wir Zwerge und Hexe gegeneinander ausspielen? Wir lassen die Zwerge den Aufzug reparieren, erzählen ihnen Gerüchte über ein furchtbar übles Wesen in der Nähe, das der Hexe entspricht, und wenn diese dann hier auftaucht..." Er schlägt mit der Faust in die offene Handfläche und grinst.

"Das gefällt mir nicht! Warum sollen wir lügen? Wir sagen einfach die Wahrheit. Die Hexe verfolgt uns und wir bitten die Zwerge um Schutz. Vielleicht können wir ihnen, im Ausgleich, bei irgend etwas anderem helfen"

Alix wundert sich etwas darüber, wie man auf eine so bösertige Idee kommen kann.

Just in diesem Moment schwingt die schwere Metalltür geräuschlos auf, und bis an die Zähne bewaffnete, grimmige Zwerge strömen aus dem Inneren des Berges hervor und umringen die Gefährten. Dann tritt der Wächter den Abenteurern entgegen. Sein Gesichtsausdruck ist nachwievor grimmig, und fast scheint es, dass er noch finsterer dreinschaut als zuvor.

"Der Bergkönig erwartet euch!" sagt er trocken. Die Ablehnung gegenüber den Gefährten ist ihm deutlich anzumerken, und es ist offensichtlich, dass er mit der Entscheidung seines Königs ganz und gar nicht einverstanden ist und die Gruppe lieber zum Teufel gejagt hätte. Auch viele der anderen Zwerge scheinen den Reisenden ablehnend gegenüberzustehen, und auf mehr als einem Gesicht ist deutliche Abscheu und Verachtung zu erkennen.

Bevor die Gruppe, von den Zwergen eskortiert wie berüchtigte Schwerverbrecher, das Tor durchschreitet, sagt der Wächter noch: "Ich behalte euch im Auge! Nur ein falscher Schritt..." Er vollendet den Satz nicht, doch die Geste, mit der er seine Axt hebt, ist unmißverständlich.

"Seit vorsichtig mit dem was ihr tut und sagt!" raunt Buad den Gefährten zu. "Ich fürchte, wir sind hier weder willkommen noch können wir hier auf Freunde hoffen..."

Alix, die froh ist, dass es endlich weiter geht, läuft fröhlich lächelnd los, völlig überzeugt, dass man mit dem Zwergenkönig reden kann.

"Diese Frau mit ihrem unverwüstlichen Optimismus bringt mich noch um den Verstand!" murmelt Buad entnervt, und als der Zwergewächter der zügig laufenden Riesin in den Weg tritt und ihr mit einem bösertigen Knurren bekundet, in unmittelbarer Nähe der anderen "Gäste" zu bleiben, kann er sich eine gewisse Schadenfreude nicht verkneifen.

In der Tat bewegt sich die Gruppe mit ihrer Bewachung nur sehr langsam fort. Der befestigte Weg führt in eine gewaltige Höhle, von der links und rechts kleine Pfade abzweigen, die zu gedrungenen Häusern führen. Überall stehen oder hängen die typischen Zwergelampen, und in ihrem fahlen Schein sind immer wieder zahlreiche Gänge in den entfernten Höhlenwänden zu erkennen, die wahrscheinlich zu weiteren unterirdischen Kammern führen. Doch die Höhle ist so riesig, dass oft Decke und Höhlenwand in den entfernten Schatten verborgen bleiben.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der breite Weg, den die Gefährten entlanggeführt werden, ist offenbar eine Art Hauptstraße, denn immer wieder begegnen ihnen andere Zwerge, teils mit Arbeitsgeräten, teils auch mit von kleinen Ponys gezogenen, beladenen Karren. Oft weichen sie teilnahmslos zur Seite aus und haben nicht mehr als einen kurzen geringschätzigen, manchmal abschätzenden Blick für die bewachte Schar übrig. Jedoch gibt es auch zahlreiche Zwerge, die die Gruppe feindselig anstarren, bevor sie ihren Geschäften nachgehen.

Die meisten der Zwerge, denen die Gruppe begegnet, grüßen den vorangehenden Wächter ehrerbietig. Offenbar ist er eine unter Zwergen hochgeachtete, geschätzte Persönlichkeit, die zumindest innerhalb des ansässigen Clans einigen Einfluss zu haben scheint.

Alix schaut den Wächter überrascht an und entschuldigt sich sofort: "Es tut mir leid, dass ich so schnell war, aber ihr müßt verstehen, ich war noch nie in einem Zwergenreich. Ich finde das alles hier unheimlich schön und interessant. Es ist phantastisch, die Kunst der Zwerge zu sehen. Ich kannte bisher nur einen Zwerg und das ist der Alchimist Buad. Der konnte mir nicht gerade Hochachtung vor der Zwergenkunst vermitteln. Seine Experimente hatten meist eigenartige Ergebnisse. Aber das was ich hier sehe ist einfach einmalig." Der Wächter antwortet nicht, aber wie es scheint blickt er nicht mehr ganz so grimmig.

"Ja, geradezu wundervoll...", bestätigt nun auch der Warlock in einschmeichelndem Tonfall, "Wir haben bereits eines eurer Meisterwerke in Aktion gesehen, diese Metallfeen. Geradezu brilliant... Wir hörten, sie wären zu verkaufen?"

"Wir verkaufen nichts an Dunkelelfen." knurrt der Wächter, und seine alte Grimmigkeit scheint wiederhergestellt. Fortan marschiert er schweigend, jeder weiteren Schmeichelei unzugänglich, vor der eskortierten Gruppe.

Der befestigte Weg führt jetzt sanft bergab, und während sich links der Abstand zur Höhlenwand immer mehr verringert, bis sie nur noch wenige Meter entfernt ist, öffnet sich auf der rechten Seite eine breite Kluft im Fels. Aus der Tiefe dröhnt das Rauschen eines Höhlenbaches hervor. Die Höhle wird immer schmaler, und schon bald sind die Höhlenwände so dicht zusammengerückt, dass die Höhle nur noch aus der tiefen, wasserdurchstömten Kluft und dem befestigten Weg besteht, der auf einem breiten Felssims an der linken Wand entlangführt. Es gibt keinerlei Seitengänge mehr, oder wenn es welche gibt, dann sind sie vor den Blicken der Abenteurer sehr gut verborgen, und die Schar trifft nur noch vereinzelt auf andere Zwerge.

Schließlich endet die Höhle. Jenseits der Kluft, etwas höher als der Weg, drückt sich auf einem vorspringenden Fels ein aus riesigen, sorgfältig bearbeiteten Steinklötzen errichtetes Bauwerk in die Felswand. Es ist so schmal, dass es den Anschein hat, als wäre lediglich eine Mauer vor dem Felsen in die Höhe gezogen worden, die an den Seiten übergangslos an die Felswände anschließt. Es ist zu erwarten, dass das eigentliche Gebäude im Inneren der Felswand liegt, ja vielleicht wird durch die Mauer nur eine weitere Höhle oder gar ein weiteres Höhlensystem verborgen. Enge Schießscharten und ein auf halber Höhe verlaufender Wehgang weisen auf eine militärische Nutzbarkeit der Anlage hin, die von der Straße nur über eine Brücke zu erreichen ist. Die Brücke führt direkt zu einem Tor mittlerer Größe, und als die Abenteurer näher kommen können sie erkennen, dass die Mauer die Form eines breitgedrückten V's hat, in dessen innerer Spitze sich das Tor befindet. Ein Feind, der über die Brücke kommt, kann so von beiden Seiten perfekt unter Beschuss genommen werden.

Die Brücke, ein mächtiger, an die 50 oder mehr Schritt langer Metallbau, ist an mehreren Ketten aufgehängt, die in dunklen, kaum zu erkennenden Löchern in der Höhlendecke führen, und wahrscheinlich kann die gesamte Konstruktion in die Höhe gezogen werden. Ein Angreifer würde es in diesem Fall schwer haben, überhaupt das Bauwerk auf der anderen Seite zu erreichen.

Kurz vor Erreichen der Brücke hält der Wächter an. Auf das Tor deutend, sagt er, nun in neutralem Tonfall: "Dunkelrotbinge. Unsere Stadt."

"Dunkelrotbinge? Woher kommt dieser Name, wenn ich fragen darf..." antwortet der Warlock neugierig.



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der Wächter schaut den Warlock mit deutlichem Mißfallen an.

"Ihr werdet dabei vermutlich als erstes an die Farbe vergossenen Blutes denken!" schnaubt er verächtlich. "Aber der Name stammt von der dunkelroten Farbe des hier gefundenen Eisenerzes ab. Es tritt stellenweise in außergewöhnlicher Reinheit auf, und wenn die fast schwarzen Kristalle zerrieben werden, erhält man ein dunkelrotes, satt gefärbtes Pulver. Die in dieser Gegend ansässigen Feen, Kobolde und auch die Elfen haben einen hohen Preis dafür bezahlt. Mit den entsprechenden Zutaten vermischt ergibt es ein wunderschönes, dunkles Rot, das seinen Glanz und seine Intensität über Jahrzehnte unverändert behält."

Der Zwerg hält inne und wendet den Kopf ab. "Zumindest waren sie früher daran interessiert, als der Handel mit den Oberirdischen noch möglich war..."

Marian hebt eine Braue leicht an und fragt den Zwerg vorsichtig: "Ist das auf die Probleme mit der Magie zurückzuführen? Und... wofür braucht man dieses Pulver?"

"und warum gibt es jetzt keinen Handel mehr?" schließt sich Alix der Frage an.

Unwirsch schaut der Wächter von einem zum anderen. "Wenn ihr eure neugierigen Nasen in die Angelegenheiten anderer steckt, kann es passieren, dass man sie euch abschneidet!" sagt er mit einem ausgesprochen unfreundlichen Ton.

"Das Pulver verwendet man für eine dauerhafte rote Farbe, und Elfen, Feen und Kobolde sind ganz scharf darauf, alles mögliche rot anzumalen. Das andere geht euch nichts an!"

Ohne ein weiteres Wort wendet sich der Wächter um und marschiert auf die Brücke zu, an deren Anfang zwei schwerbewaffnete Zwerge stehen, die zackig salutieren, als der Wächter zwischen ihnen hindurchschreitet. Die Abenteurer, eskortiert von der finster blickenden Zwergenschar, haben keine andere Wahl, als ihm zu folgen.

Die großen, eisenbeschlagenen Torflügel schwingen lautlos auf. Hinter dem Tor schließt sich ein hoher, gemauerter Gang an, der wohl an die 200 Schritt oder mehr leicht bergan führt. In der gewölbten Decke sind zahlreiche Löcher – ein Hinweis auf verborgene Kammern, aus der die Verteidiger einem Angreifer, der es bis hierher geschafft haben sollte, mit siedendem Öl einen heißen Empfang bereiten können. In den Wänden sind schräge, sehr schmale Schießscharten zu erkennen, und kurz vor Ende des Ganges befindet sich ein stählernes Fallgitter, das jetzt aufgezogen ist. Als die Gruppe schließlich aus dem Gang austritt, findet sie sich in einem von hohen Mauern umgebenen halbrunden Hof wieder, in dessen gerader Seite der Torgang mündet. Links und rechts führen schmale, steile Treppen auf die Mauerböschung, die nicht mehr als einem Mann Platz bieten, und direkt gegenüber des Torganges gähnt eine Öffnung in der halbrunden Mauer, die vermutlich hinter die Mauer ins Innere der Stadt führt. Anhand der Abstützung ist zu erkennen, dass es einen Mechanismus gibt, der dieses "Tor" im Falle eines bis hier vorgedrungenen Feindes mit gewaltigen, viele Tonnen schweren glattgehauenen Felsblöcken bockieren würde, so dass ein Angreifer nur über die beiden Treppen die Mauer erklimmen könnte. Die zahlreichen Schießscharten und Pechnasen garantieren diesem dabei enorme Verluste, und kaum wahrnehmbare Fugen im Boden könnten ein Hinweis darauf sein, dass er auch mit so mancher tödlicher Überraschung von unten zu rechnen hätte.

Der Wächter führt die Gruppe unter den wachsamen Blicken zahlreicher Zwergensoldaten die linke Treppe hinauf, und nachdem sie eine Reihe weiterer ausgeklügelter Verteidigungseinrichtungen passiert haben, wird endlich offenbar, dass das äußere Brückenbauwerk tatsächlich einen Felsdurchgang blockiert hat, der zu einer Höhle führt, die in ihren Ausmaßen noch riesiger ist als die Eingangshöhle. Zahlreiche, fein behauene und mit erstklassigen Steinmetzarbeiten versehene Felssäulen ragen überall auf und stützen die Decke, die sich wie ein riesiger Dom aufspannt und sich irgendwo in der Ferne im Dämmerlicht der Grubenlichter verliert. Wie aus einem Stück gegossene, ovale, runde, oder auch eckige Gebäude schmiegen sich an die Füße der steinernen Säulen, breite Treppen führen auf gewaltige Felssimse hinauf, die mit Gebäuden bebaut sind, und überall sind Zwerge zu sehen, die ihren Geschäften nachgehen. Selbst Buad, der schon zahlreiche Zwergenbingen gesehen hat, atmet vor Überraschung ob des

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

überwältigenden Anblicks scharf ein und bekommt große Augen.

Nur von den zwergischen Schmelzöfen und den berühmten Schmieden ist weder etwas zu sehen noch zu hören, jedoch ist die Höhle zu groß, um ihr gesamtes Ausmaß überblicken zu können. Möglicherweise befinden sich die Werkstätten auch in anderen Etagen oder gesonderten Kammern.

"Hoffentlich sind wir bald da!", grummelt der Warlock, "Mir geht dieser übel gelaunte Zwerg auf die Nerven! Wie überhaupt alle Zwerge..."

"Das habe ich gehört!" zischt Buad, doch seine Wut verflüchtigt sich augenblicklich angesichts des Eindrucks, den die Zwergenbinge auf ihn macht.

Zielstrebig führt der Wächter die bewachte Schar durch das Gewirr der Felssäulen und der Zwergenhäuser. Wie bereits in der Vorhalle blicken viele der ihnen begegnenden Zwerge ablehnend und feindselig, und mitunter sind auch halbherzig unterdrückte Beschimpfungen zu vernehmen.

Dann wird die Aufmerksamkeit der Gefährten auf eine Szene in einem benachbarten "Straßen"zug gelenkt, wo mehrere Zwerge lautstark ihren Unwillen kundtun. Allerdings scheint diese Ummutsäußerung nichts mit dem Auftauchen der Abenteurer zu tun zu haben, es sind Fetzen wie "...lange genug... muss sich ändern... Fesseln sprengen... neue Zeit..." zu verstehen. Die rufenden Zwerge gewinnen ein beträchtliches Publikum, das ihnen offenbar z.T. zustimmt oder sie anfeuert – genau ist das von dem Punkt der Gefährten nicht zu erkennen.

Der Wächter beschleunigt seinen Schritt, und neben dem Grimm ist in seinem Gesicht nun auch Besorgnis zu erkennen. Kurz bevor der Auflauf aus den Blicken der eskortierten Schar verschwindet, können sie noch das Auftauchen schwer bewaffneter, gleich gekleideter Zwerge in der Menge erkennen, die ganz offensichtlich versuchen, die Ansammlung auseinanderzutreiben, was unweigerlich in einem lautstarken Tumult endet.

"Ha!" schnaubt der vorauseilende Wächter, dessen Gesicht jetzt eine Maske des Zorns ist, und er beschleunigt weiter, die Gruppe von dem Tumult rasch wegführend, so dass er schon bald außer Sicht und Hörweite ist.

"Wie lange dauert das denn noch, wir haben auch nicht ewig Zeit! Schließlich sind wir die Einzigen, die das Problem mit der Magie hier korrigieren können!" mault der Drow lautstark.

Der Wächter stoppt den Zug mit einer Handbewegung, dreht sich wutentbrannt zu den Dunkelelfen um und knurrt mit glühend funkelnden Augen zwischen den Zähnen hervor: "Jetzt ist das Maß voll. Nicht genug damit, daß *wir unsere Zeit* mit euch verschwenden...", dann stockt er eine Sekunde und seine Augen weiten sich ungläubig. "Was soll das heißen, die Einzigen? Natürlich werdet ihr uns helfen, das Feenproblem zu lösen, aber wenn dem Bergkönig eure bartlosen Gesichter nicht gefallen, wie mir übrigens auch nicht, dann..." Er fährt mit seinem rauhen, groben Bergarbeiterdaumen in unmißverständlicher Geste an der Kehle entlang, "...kriegen wir das auch allein hin."

Der nicht in mindesten eingeschüchterte Warlock starrt einen Moment lang finster zurück, dann hebt er seinen Kopf in den Nacken und lacht schallend, während der vor Wut zitternde Wächter nur mit Mühe seinem Bedürfnis, dem Dunkelelfen auf der Stelle in Gesicht zu springen, widerstehen kann.

Mit einem böartigen Grinsen entgegnet Marian: "Ihr wißt doch nicht einmal, worum es hier geht. Ihr habt keinen Schimmer, wie schlimm das eigentliche Problem ist. Ja, ihr habt ja nicht mal eine Ahnung davon, daß diese Welt so gut wie zerstört ist, wenn wir uns der Sache nicht annehmen. Ihr seid nämlich soooo kurz davor..." Der Warlock hält dem Zwerg Daumen und Zeigfinger vor die Nase, beide nur Millimeter voneinander entfernt.

Der Wächter öffnet den Mund, um eine Erwiderung zu machen, aber ihm ist anzusehen, daß er deutlich blasser geworden ist. Wortlos dreht er sich schließlich brüsk um und gibt mit einem Knurren das Signal zum Weitergehen.

Grummelnd und dem Warlock unentwegt böse Blicke zuwerfend, führt der Wächter die Schar jetzt zügig

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

durch die Stadt. Voraus ist jetzt zu erkennen, dass sich die Höhle in zwei gewaltige Gänge teilt. Die Gruppe ist bereits eine ganze Weile unterwegs. Der Wächter kann unmöglich die ganze Strecke in der relativ kurzen Zeitspanne vom Erscheinen der Abenteurer an der Metalltür bis zu ihrem Einlass gelaufen sein, was Buad vermuten lässt, dass es einen wesentlich kürzeren, verborgenen Weg gibt, der durch das Gewirr der Gänge der Vorhöhle führt.

Als die Gruppe schließlich der Höhlengabelung näher kommt ist zu erkennen, dass sich die Höhle nicht wirklich teilt, sondern dass in ihrer Mitte lediglich eine gewaltige Felssäule steht. Dunkel und mit einer makellosen Oberfläche ragt sie in der Höhle vom Boden bis zur Decke empor wie eine Insel im Strom, und wenn die Abenteurer bereits den Torweg mit seinen Befestigungsanlagen für uneinnehmbar hielten, so scheint diese Säule noch um vieles besser gesichert zu sein. Bereits im Vorfeld der Säule werden die Gefährten durch eine Vielzahl starker Verteidigungsanlagen geführt.

Die gesamte, riesige Säule scheint aus einem einzigen Stück meisterlich gehauen und in ihrem Inneren vollständig ausgebaut zu sein. Über dem verhältnismäßig kleinen Tor, das am Fuße der Säule in ihr Inneres führt, ist mit dunkelroter Farbe auf hellem Grund ein Wappen aufgemalt: ein zwergischer Schlegel inmitten eines Sonnenkreises. Erst aus der Nähe ist zu erkennen, dass es sich mitnichten um eine Sonne handelt, sondern vielmehr um kreisförmig angeordnete Pinsel, deren Quasten nach außen zeigen.

Dann führt der Wächter die Gruppe durch das Tor geradewegs ins Innere der Säule.

Vorsichtig stupst die Elfe den Drow an:

"Du, ich glaub, die sind hier nicht so gut auf Dunkelelfen zu sprechen. Vielleicht sollte Alix das Gespräch mit dem König übernehmen, sie ist da gegenüber den Zwergen noch am positivsten eingestellt. Wobei ich mir auch nicht sicher bin, ob genau das in dieser Situation so gut ist."

"Eben!" nickt der Warlock und raunt zurück. "Es wäre nicht gut, *weil sie so gut ist*. Diese Naivität könnte uns hier den Garaus machen. Mit diesem Bluff erreiche ich zumindest, daß sie uns brauchen... nun, oder es auch nur *glauben*. Was unsere Chancen doch eindeutig verbessert. Wobei ich immer noch keinen blassen Schimmer habe, worin dieses Problem eigentlich besteht...

Aber andererseits..." er wirft einen Blick zur Seite auf den Alchimisten, grinst diebisch und redet etwas lauter, "habe ich noch kein Problemchen gesehen, daß sich nicht mit einer Handvoll Tee noch 'attraktiver' gestalten ließe, nicht wahr, Buad?"

Alix weiß in der Zwischenzeit gar nicht wo sie zuerst hinschauen soll. Die Kunst der Zwerge fasziniert sie derart, dass sie von den Gesprächen der anderen nichts mitbekommt. Sie hat Mühe der Gruppe zu folgen, weil sie am liebsten stehen bleiben würde, um sich alles genauer anzusehen.

Buad zuckt bei den letzten Worten des Dunkelelfen leicht zusammen, und wahrhaftig – auf seinem Gesicht ist Betroffenheit zu erkennen.

"Es ist doch nur ein harmloses Erfrischungsgetränk..." murmelt er und tritt weiter.

Inzwischen sind die Abenteurer mit ihrer grimmigen Eskorte im Inneren des gigantischen Pfeilers angekommen, und mit einem leisen Schnappen schlägt die schwere Eisenholztür hinter ihnen zu. Ein langer, breiter Gang schließt sich an, und es hat tatsächlich ganz den Anschein, als hätten die Zwerge ihre Festung in den Felsenpfeiler selbst getrieben. Zwar zeigt der gewölbte Gang keinerlei Ungleichmäßigkeit, wie man es sonst nur bei künstlichen Bauwerken erwarten würde, doch sind keine Fugen oder Spalten zu erkennen und alles wirkt wie aus einem Stück gefertigt. Die Wände des Ganges sind poliert und glänzen schwarz, und stellenweise sind sie von helleren Quarz- oder Erzadern durchzogen. Besonders dort, wo der milchige Quarz glasklare, z.T. braun oder violett gefärbte Kristalle gebildet hat, ergeben sich reizvolle Farbspiele. Die ganze Erhabenheit und Schönheit des gewachsenen Steins wird hier zum Ausdruck gebracht.

In regelmäßigen Abständen zweigen links und rechts Seitengänge ab, und überall stehen mit doppelseitigen Äxten und Armbrüsten bewaffnete Zwerge herum, gekleidet in schwere, doppelt geflochtene Kettenhemden,

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

über die ein dunkelroter Waffenrock gezogen ist. Auf der Brust prangt das gleiche Wappen, das den Abenteurern breits über dem Tor zum Pfeiler aufgefallen war. Sie nicken dem voranschreitenden Wächter freundlich zu, haben aber für die Gefährten nicht mehr als abschätzende, geringschätzige Blicke übrig.

Der Gang endet an einem weiteren, breiten Tor, das diesmal aus poliertem Stein besteht. Als sich die Gruppe nähert, wird es geräuschlos aufgestoßen. Helles Licht flutet aus einem großen Saal, und von der plötzlichen Helligkeit geblendet, treten die Abenteurer blinzelnd in den Saal, ohne sogleich die Herkunft des Lichtes erkennen zu können.

Als sich Buads Augen schließlich an den Helligkeitswechsel gewöhnt haben, stockt ihm der Atem. Der Saal, in dem sie sich befinden, ist nicht unbedingt besonders groß, zudem scheint er nicht die gleiche Regelmäßigkeit wie die durch den Fels getriebenen Gänge zu besitzen. Doch seine Wände sind über und über mit Kristallen unterschiedlichster Größe besetzt, deren Spitzen in die Mitte des Raumes zeigen. Der Boden besteht ebenfalls aus Kristallen, doch wurden alle Unregelmäßigkeiten eingeebnet und die Spitzen der Kristalle abgeschliffen, so dass er wie eine spiegelglatte, wunderbar gemusterte Glasfläche wirkt. Am vielleicht erstaunlichsten jedoch ist ein großes Loch in der Decke, das das Ende eines langen, senkrecht nach oben führenden, sehr breiten Schachtes zu sein scheint. Der Schacht muss an der Oberfläche enden, denn Sonnenlicht, vermutlich geschickt durch Spiegel in die Tiefe gelenkt, flutet durch ihn hinein, bricht sich auf den Spitzen der Kristalle und wird von dort in die Mitte des Saales gelenkt, wo die Helligkeit am stärksten ist und sich wie ein strahlender Lichtball konzentriert.

Die Pracht dieser natürlichen, riesigen Kristalldruse und die Art, wie es die Zwerge verstanden, sie auszunutzen und durch geschickte Lichtmanipulationen noch zu verstärken, ohne ihr ihre Natürlichkeit zu nehmen, ist von solch ungeheurer Wucht, dass Buad ehrfurchtsvoll in die Knie sinkt.

"Nicht schlecht!" meint auch der Warlock. "Wann geht es endlich weiter?"

"Das hängt ganz von euch ab!" ertönt ein melodischer Zwergenbaß, und zum ersten Mal seit ihrer Ankunft schwingt in einer an die Gruppe gerichteten Stimme keine unmittelbare Unhöflichkeit mit. Einer der im Saal stehenden Zwerge tritt den Abenteurern entgegen. Seine Kleidung unterscheidet sich nicht wesentlich von der anderer Zwerge, außer dass sie noch gepflegter wirkt und von überragender Qualität zu sein scheint. Lediglich der Helm ist durch eine schmale, für eine zwergische Arbeit geradzu zierlich wirkende Krone aus kunstvoll miteinander verschlungenen Goldfäden verziert. Abschätzend und mit einer Spur von Neugier mustert er die Gefährten.

"Es könnte gut sein, dass wir uns gegenseitig helfen können." fährt der Bergkönig fort.

"Majestät!" unterbricht der Wächter und deutet eine knappe Verbeugung an. "Darf ich Euch darauf hinweisen, dass es sich bei den Anwesenden um zwei Dunkelelfen, Elfen und den verbannten Buad Felsschmelzer handelt!"

Die Spannung im Raum ist förmlich spürbar, als der König sich langsam zu seinem Wächter umwendet, der trotz seinem Blick standhält. "Ich habe Augen im Kopf, Gribald Schädelspalter! Und?"

"Ich halte es nicht für angebracht, Fremde mit unseren Problemen zu konfrontieren, Majestät!"

Der Bergkönig schweigt einen Moment.

"Stellst du die Entscheidungen deines Königs in Frage?"

Die Kiefer des Wächters knacken hörbar.

"Nein, Majestät!" presst er hervor, doch seine Haltung und sein starres Gesicht strafen seine Worte Lügen.

"Bei Ingerimms rechtem Auge – hier ist was ganz und gar nicht so, wie es sein sollte!" flüstert Buad den anderen zu. Bei der Auseinandersetzung zwischen Wächter und König kann er sich nicht des Eindrucks erwehren, soeben Zeuge eines verborgenen Machtkampfes geworden zu sein. "Passt bloß auf, was ihr sagt – ein falsches Wort, und hier bricht die Hölle los!"

Lynx hält seine Säbel fest umklammert und spürt die extrem negativen Auren die sich hier konzentrieren, er

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

ist auf der Hut und erwartet jeden moment einen Ausbruch der Spannungen.

Er überlegt gerade, wieviele naive Jungfrauen man mit diesem glitzernden Kram "überzeugen" könnte. Ein schmutziges Grinsen huscht über seine Lippen. Dann ist er wieder voll konzentriert und wartet, wie eine Katze vor dem Mauseloch.

Plötzlich platzt die Elfe heraus: "Der Kristall da oben hält die Magie gefangen!.... oder sendet er sie aus? Das Ding da ist auf alle Fälle bis zum Platzen gefüllt damit!"

Der Bergkönig mustert die Elfe einen Moment und nickt dann.

"Alle diese Kristalle hier sind voll von Magie. In den Höhlen haben wir etliche dieser Kristalladern, die anderswo äußerst selten sind, und sie alle bersten förmlich vor Energie, die man nur anzapfen muß. Das ist weiter oben nicht anders. Als wir noch friedlich mit den Elfen und anderen Rassen zusammenleben und handeln konnten, hörten wir viele Geschichten von ebensolchen Konzentrationen der Magie in Bäumen, im Wasser und natürlich *in den Feen*." Bei diesen Worten nickt er der kleinen Fee Rei zu, die nun aufgeregt zwischen den Kristallen herumflattert. Dann wendet er sich wieder der Elfe zu und streicht nachdenklich über seinen Bart: "Das ist hier nichts Ungewöhnliches. Vergeßt nicht, daß dies eine Welt der Magie ist. Unsere hochentwickelte Zwergentechnologie ermöglicht uns auch Kontakt zu ferneren Dimen..."

"Majestät!" ruft der Wächter erneut dazwischen, sichtbar erregt. "Das... das sind Staatsgeheimnisse. Das dürft ihr ni..."

"GENUG!" poltert der Bergkönig und seine Bartspitzen zittern äußerst grimmig. "Ihr vergeßt, wo euer Platz ist, Schädelpalter! Eine Insubordination noch, und ihr werdet diese Fremden auch weiterhin begleiten... als Buße!" Er funkelt den Zwerg erzürnt an, welcher den Blick mit ebensolchem Ingrimme erwidert.

Der Bergkönig starrt noch einen Augenblick herausfordernd in seine Richtung, dann wendet er sich wieder der Gruppe zu und fährt fort, nicht ohne einen Seitenblick zu dem ungehorsamen Zwerg: "Also sagen wir einfach, wir **wissen**, daß die meisten anderen Welten sehr viel weniger Magie besitzen als wir. Und das mag auch bewirken, daß wir die Konsequenzen als erste zu spüren bekommen. Etwas ist passiert, und es hat die Magie verändert. Und mit ihr die Feen. Chaos hat Einzug gehalten, wo die Ordnung viele Jahrhunderte unverändert waltete. Und wir haben keine Ahnung, was das ist. Diejenigen, welche wir ursprünglich als Übeltäter vermuteten,..." Der Blick des alten Zwergs heftet sich auf Lynx und Marian, welche die unschuldigsten Mienen überhaupt zur Schau stellen, "wurden offenbar genauso überrascht wie wir. Nein, die Schattenelfen hatten diesmal nichts damit zu tun. Und wir..." Der König hält inne, als ein in rote Roben gekleideter Zwerg, offenbar eine Art Geistlicher, zu ihm eilt und ihm etwas zuflüstert, wobei er wild gestikulierend immer wieder auf die Gefährten zeigt. Der alte Zwerg lauscht bedächtig, streicht sich den Bart und mustert die Gruppe nun etwas unfreundlicher als vorher.

Als der Zwergenkleriker zurücktritt, hebt der Bergkönig seine Stimme wiederum. "Vielleicht muß ich mein Urteil revidieren. Wie dem auch sei, ich möchte erst zu Ende sprechen. Kurz nachdem die magischen Stürme hier ihren Höhepunkt erreichten, wurden Stimmen unter uns laut, die das für dunkle Vorzeichen, Omen und dergleichen hielten. Artefakte funktionierten nicht mehr richtig, unsere Maschinen setzten unkontrollierte Energien frei. Unsere Feen spielen immer öfter verrückt. Die Stimmung ist sehr angeheizt, die Meinungen, was getan werden sollte, gehen weit auseinander. Wir stehen am Rande eines Bürgerkrieges, wenn nicht bald etwas getan wird. Und nun taucht ihr hier auf. Zuerst hielt ich das für ein gutes Zeichen, aber inzwischen bin ich mir da nicht mehr so sicher."

Auf ein Nicken des Bergkönigs heben die Wächter um die Gruppe herum ihre Äxte, Kampfstellung einnehmend. "Ich weiß jetzt wohl, daß ihr unmittelbar in die Sache verwickelt zu sein scheint. Denn Targoß Felsgebot, oberster Geode der Erzakademie, hat mir soeben verraten, daß diese chaotische Aura finsterner Magie, die Begleiterscheinung all der Turbulenzen hier ist, konzentriert unter EUCH zu finden ist und zwar stärker noch als wir sie je zuvor bei einem lebenden Wesen gesehen haben. Nämlich bei dem Spitzohr da!" Der Bergkönig richtet anklagend den Zeigefinger auf den Warlock.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Marian hebt ungläubig eine Braue, sieht sich daraufhin um und schaut halbherzig hinter sich, dreht sich anschließend wieder zum Bergkönig um und sieht etwas verwirrt aus. Dann meint er gewinnend lächelnd: "Oh, DAS meint ihr. Ich habe zu Testzwecken immer ein wenig Magie am köcheln und trage einige Artefakte bei mir, die durchaus solche Wirkung erzielen könnten, aber diese Ähnlichkeit muß ansonsten *rein zufällig* und vermutlich auch nur oberflächlich sein. Schließlich war ich hier noch nie zuvor."

"Darf ich Euch mal etwas fragen?" Alix tritt vor und verbeugt sich vor dem König. "Seit wann habt ihr die Probleme? Wir sind erst seit knapp 2 Tagen hier in der Feenwelt. Nur falls ihr vermutet wir hätten etwas damit zu tun! Uns hat es durch ein Dimensionstor hierher verschlagen. Eigentlich wollten wir nur zurück in unsere Heimat. Ich selbst verstehe nichts von Magie. Aber meine Gefährten könnten Euch vielleicht schon helfen."

"Die Probleme reichen in der Tat schon etwas länger als zwei Tage zurück." grübelt der Bergkönig. "Doch woher soll ich wissen, dass ihr mich nicht anlügt?" Mit scharfem Blick und tief gefurchter Stirn mustert er die Riesin mißtrauisch. "Gibt es einen Beweis dafür, dass ihr tatsächlich erst zwei Tage hier seid?"

Mit Unbehagen denkt Buad an den rasant erfolgenden Tag- und Nachtwechsel auf den Wolken zurück. Sie hatten damals an einen Schabernack der Feen geglaubt, doch womöglich war die Zeit tatsächlich *schneller* verlaufen. Und in diesem Falle wäre kaum zu sagen, wie lange sich die Gefährten schon hier aufhielten.

"Majestät!" erhebt nun auch Buad das Wort und deutet eine leichte Verbeugung an. "Beweisen können wir nichts. Doch wenn Ihr glaubt, die Probleme würden mit uns zusammenhängen, dann dürfte es wohl am besten sein wenn wir unsere Reise fortsetzen und aus dieser Welt verschwinden. Vielleicht könntet Ihr uns dabei helfen, den Weg in unsere Welt zu finden." Von dem Rubin, der eventuell nötig werden könnte, um die Hexe zu besänftigen, erwähnt Buad vorerst nichts.

"Buad Felsschmelzer, ihr seid bereits in Eurer Welt angekommen – wenn auch in einer Enklave, die..." Mit einer ruckartigen Handbewegung bremst der König den Wächter, der gerade zu einem Einspruch ansetzte und nun finster und haßerfüllt die Abenteurer anstarrt. "...aus der alten Zeit stammt. Unsere 'Welt' liegt inmitten der euren, wenn auch durch kaum wahrnehmbare Grenzen von ihr getrennt. Diese Grenzen sind lebenswichtig für unsere Welt – wenn sie zerstört werden, würden wir uns dem Außen – \*eurer\* Welt – anpassen. Selbst die hier lebenden Schattenelfen wissen das und sind daher bemüht, die Grenzen nicht zu verletzen. Auch wenn sie es nur zu *ihrem* Vorteil tun, so stehen wir wenigstens diesbezüglich auf der gleichen Seite."

Der Wächter holt scharf Luft und schluckt eine bittere Bemerkung nur mühsam hinunter. Der Blick seiner böse funkelnden Augen ist nun auf den König gerichtet. Ungerührt fährt dieser fort:

"Ich kenne noch nicht die Zusammenhänge, doch die Nachricht unseres Geoden war diesbezüglich eindeutig: Ihr dürft auf keinen Fall die Grenzen unserer Welt überschreiten! Er befürchtet, dass sie dadurch beschädigt werden oder sogar zusammenbrechen könnten."

Der Warlock räuspert sich: "Na schön, aber WAS genau können wir denn dann tun, um hier zu versch... äh, euch bei dem Problem zu helfen?"

Die Fee wendet sich nun auch in das Gespräch.

"Wie ich schon eurem Wächter berichtet habe, hat uns der Druide, der über den Wolken lebt, zu euch geschickt. Er hat uns gesagt, dass wir ein Schlüssel wären, um eure, unsere Welt zu retten."

"Wenn der Druide das sagt, so wird das stimmen." entgegnet der Bergkönig. "Und es freut mich, dass wir den Schlüssel sozusagen *in unseren Händen* haben. Jetzt brauchen wir nur noch das passende Schloß... Aber wie ich den Druiden kenne, hat er *davon* natürlich nichts gesagt."

Der Bergkönig streicht sich nachdenklich über den Bart. "Ungewöhnliche Ereignisse haben stattgefunden." meint er dann. "Und ungewöhnliche Ereignisse erfordern ungewöhnliche Maßnahmen. Es ist an der Zeit,

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Zwistigkeiten beizulegen und einen Rat der alten Rassen einzuberufen. Gemeinsam werden wir entscheiden, was mit euch zu tun ist, und die fähigsten Magier, Schamanen und Geoden werden diesen Quell des Bösen", er deutet auf den Warlock, "eingehend untersuchen. Behält unsere Geode Recht, so seid ihr vielleicht Schlüssel und Schloß gleichzeitig... Gribald Schädelspalter!" wendet er sich dem Wächter zu. "Sendet Boten zu den Oberhäuptern der Feen, Lichtelfen, Trolle und Schattenelfen! Bittet sie zu einer Zusammenkunft in unseren Hallen!"

In dem Kristallsaal ist es totenstill geworden. Selbst der Wächter bleibt einige Augenblicke fassungslos stumm.

"Majestät!" krächzt er dann, und seiner Stimme ist deutlich die Überraschung anzumerken. "Das kann nicht Euer Ernst sein! Zu den Schattenelfen pflegen wir seit einem Jahrtausend keine freundschaftlichen Beziehungen mehr, und die Lichtelfen..."

"Sehe ich aus, als würde ich scherzen?" unterbricht der König den Wächter, und seine Stimme hat einen drohenden Unterton.

"Majestät!" entgegnet der Wächter nun mit nur mühsam unterdrücktem Zorn. "Trolle und Lichtelfen sind schon schlimm genug! Jedoch Schattenelfen zu uns *einzuladen* – das ist eine ungeheure Entweihung, die..." "Schädelspalter!" fährt ihn der KÖNIG, nun selbst zornig, an. "Es wird Zeit, den alten Rassendiskriminierungen ein Ende zu bereiten! Sie sind überholt! Wenn wir nicht ins Außen übergehen wollen, müssen wir fortschrittlich und diplomatisch denken und eine friedliche Koexistenz anstreben! Und nun geht und *tut, was ich gesagt habe!*"

Die in dunkelrote Waffenröcke gekleideten Zwerge spannen sich und ihre Hände fassen die Äxte fester, als sie Platz zwischen sich und dem Wächter schaffen, während die Zwerge, die die Abenteurer hierher eskortierten, dichter zum Wächter aufrücken, ihrer Äxte aber ebenfalls etwas heben.

Einen Augenblick bleibt der Wächter stumm und erwidert herausfordernd den Blick seines Königs. Dann dreht er sich herum, streift die Abenteurer und die zwergische Königsgarde mit einem verächtlichen Blick und verlässt zusammen mit seiner Eskorte den Kristallsaal.

'Quell des Bösen!' murmelt der Warlock verächtlich, 'Dabei will ich immer nur das Beste... im Prinzip. Ihr werdet euch noch wundern, wie lebhaft manche Quellen sprudeln.' Laut ruft er dem hinauseilenden Zwergenwächter aber hinterher: "Was sträubt ihr euch überhaupt so, zwei 'Schatten'elfen sind doch ohnehin schon da. Da kommt es auf ein paar mehr auch nicht mehr an." Zumal ihr uns sowieso nicht gewachsen wärt, fügt er in Gedanken hinzu.

"Irgendwie herrscht hier gereizte Stimmung" wundert sich Alix in Gedanken. "Ich dachte immer Zwerge sind friedliche Bergleute, die viel Spass an Arbeiten und Festen haben. Seltsam!"

Der Bergkönig mustert den Dunkelelfen. "Die hier lebenden *Schattenelfen* haben sich ihre ursprüngliche, bössartige Art erhalten!" sagt er. "Sie unterliegen nicht den Einflüssen von Traditionen, und ihre Gemeinheit ist rein und frei von allen verfälschenden Nuancen. Vergesst nicht, dass dies hier eine Enklave der *alten Zeit* ist! Die hier lebenden Rassen haben sich ihre alte Macht erhalten. Ein Schattenelf aus unserer *inneren* Welt ist um vieles mächtiger als sein Vetter – sein *Nachkomme* – aus dem Außen! Diese unsere Enklave ist der Mittelpunkt der Zeit, die Nabe des Seins. Egal was es ist – hier kommt es in seiner reinsten und unverfälschten Form vor. In der äußeren Welt, aus der ihr kommt, vergeht alles, alles altert und wird im Laufe der Äonen schwächer. Die Magie, die von uns nach außen sickert, wird schnell verbraucht. Deswegen ist sie in eurer Welt um vieles schwächer, während sie hier einen gleichmäßigen Pegel einnimmt – oder besser *einnahm*. Ihr Außenweltler altert. Eure Gesellschaftsformen beruhen auf sich unentwegt änderenden Moralvorstellungen, und eure Körper passen sich der alternden Welt an. Die Magie in eurem Blut hat nicht mehr die selbe Kraft wie die eurer Urahnen. Sogar Elemente zerfallen. Die *innere* Welt jedoch ist frei von diesen Prozessen. Unsere Enklave ist uralte, älter als eure Welt, und doch ist sie so jung wie am ersten Tag."

Der König seufzt. "Die Zeit hat über diese Welt keine, oder doch nur sehr eingeschränkte Macht, denn alles, was hier ist, erneuert sich ununterbrochen. Grund dafür ist eine Quelle, die in einem Tempel tief im Inneren der Berge liegt – ein Tempel, dessen Alter sogar über das dieser Enklave hinausgeht! Er ist für alle hier

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

lebenden Rassen eine Art Heiligtum, und wir gehen davon aus, dass er den Beginn der Existenz darstellt. Mittelpunkt des Tempels ist ein Teich. Ihr werdet es ahnen – diese Teich enthält kein gewöhnliches Wasser. Genaugenommen enthält er überhaupt kein Wasser. Pure Magie dringt aus ihm hervor und erhält diese Enklave jung. Er ist grundlos, und vermutlich nicht von dieser Welt. Möglicherweise führt er in einen – Nichtraum. Fakt scheint zu sein, dass dieser Teich das erste war, was es überhaupt in der Welt gab, und dass die Welt durch diesen Teich überhaupt erst entstanden ist."

Der König, der nun sehr niedergeschlagen wirkt, schweigt einen Moment.

"Jede der hier lebenden Rassen hatte einst Zugang zu dem Tempel, wenn auch nie ein lebendes Wesen dort war. Die meisten Zugänge sind mittlerweile unpassierbar – gewollt oder ungewollt. Die Feen beispielsweise haben den Zugang in eine eigene Dimension gelegt, die abgeschottet von unserer Enklave ist. Ein Labyrinth aus Gängen, in dem die Zeit ungewöhnlich schnell verläuft. Selbst ein so langlebiges Wesen wie ein Elf oder ein Drache würde zu Staub zerfallen, bevor es den Ausgang erreicht... Unserer Zugang war nur einer ausgewählten Schar von Zwergen bekannt und geriet durch einen sehr bedauerlichen Unfall in Vergessenheit. Er war gut versteckt, und selbst wir Zwerge sind nicht in der Lage, unsere verborgenen Türen zu finden, wenn wir nicht wissen, wo wir suchen sollen. So ist der einzige, mir bekannte Zugang durch das Reich der Schattenelfen zu erreichen. Die Schattenelfen wollten vor langer Zeit die Magie der Quelle für ihre finsternen Absichten missbrauchen und drangen tief in das Heiligtum vor. Wir wissen nicht, *was* geschah, aber die Schattenelfen ließen den Eingang von unseren Baumeistern mit einer Vielzahl ausgeklügelter Verteidigungsanlagen bestücken, die selbst nach unseren Maßstäben uneinnehmbar sind. Interessant in diesem Zusammenhang ist vielleicht noch der Hinweis, dass die Anlagen gegen das *Innere* des Tempels gerichtet sind. Sie sind nicht geschaffen, um jemanden davon abzuhalten, den Tempel zu betreten, sondern um etwas aus dem Tempel abzuwehren..."

"Majestät, das alles ist sehr interessant!" nutzt Buad die kurze Pause, die der Bergkönig einlegt. "Nur verstehe ich nicht, warum Ihr uns das alles erzählt! Wir hatten nicht vor, diese Quelle aufzusuchen, genaugenommen bezweifel ich, dass irgendwer von uns von ihrer Existenz wusste. Wir wollten nur heimkehren, in die – wie Ihr sie nennt – *Außenwelt*. Und wir hofften, dass Ihr uns hierbei helfen könntet..."

Der König nickt bedächtig. "Etwas ist geschehen." fährt er dann fort. "Unsere Welt... verändert sich. Der Strom der Magie ist verknotet – und über kurz oder lang wird diese Welt daran zugrundegehen! Und wenn wir aufhören zu existieren, wird sich auch eure Welt verändern – die Magie wird schwächer werden und schließlich ganz versiegen. Und eure Rolle in dieser Angelegenheit steht noch nicht fest!"

"Die Magie vergeht? Naja als Nichtmagier frage ich mich natürlich, na und? War hätte das für negative Auswirkungen. Es gibt in der Aussenwelt Viele, die völlig ohne Magie auskommen. Natürlich Magie ist bequem! Ein Zauberspruch und man hat Feuer, ein anderer und man befindet sich an einem anderen Ort. Aber man kann auch so Feuer anzünden und man kann zu Fuß an viele Orte gelangen. Und was ist daran schlecht, das sich Eure Welt verändert und wie die Aussenwelt wird? Vielleicht ist das sogar die Lösung Eurer Probleme. Öffnet Euch einfach für das neue. Vielleicht gibt es sogar eine neue Quelle der Magie, wenn die alte versperrt ist." Alix sieht den Bergkönig fragend an.

Der Bergkönig schüttelt den Kopf. "Magie ist nicht allein das oft spektakuläre Ergebnis von Zauberwerkern. Im Blut vieler Rassen ist Magie enthalten, ohne die sie nicht existieren können. Die wenigsten Angehörigen der *magischen* Rassen können großartige Magie wirken. *Ohne* jedoch würden selbst magisch Unbegabte vergehen..."

Der Bergkönig deutet auf die beiden Dunkelelfen. "Die Elfen gehören zu den magischen Rassen, ebenso wie die Feen. In den Drachen ist die Magie stark, und selbst Zwerge, Riesen und Trolle haben sie in ihrem Blut, wenn auch geringer als die anderen Rassen. Bäume und Blumen enthalten sie ebenso wie zahlreiche Erze. Sicher, viele Rassen könnten ohne Magie weiterbestehen, wie etwas die Menschen und die Orks sowie die meisten Pflanzen und Tiere. Doch die magischen Rassen würden im Laufe der Zeit degenerieren. Wir würden... untergehen und die Welt allein den Menschen und Orks überlassen!"

"Eine grauenvolle Vorstellung!" Der Warlock schüttelt sich. "Ich hörte auch unlängst die Geschichte einer



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

magischen Mottenart, die sich ausschließlich von der Magie eines hochgiftigen Strauches ernährt. In jener Dimension wächst dieser Strauch in wasserreichen Berggebieten, also zumeist an Flüssen und Rinnsalen. Die Motten neutralisiert mit ihrer eigenen Magie das Gift des Gewächses und verhindert so, daß das Gift flußabwärts fließt. Viele Königreiche der Menschen liegen an diesen Flüssen... Ohne dieses winzige magische Wesen wären sie verloren." Der Dunkelelf lächelt hintergründig, als ihm ein fast vergessener Krieg einfällt, den die Drow damals gewannen, ohne einen Mann zu verlieren.

"Ihr seht, Magie ist lebensnotwendig! Nun dann, wenn eure Baumeister den Weg für die Schattenelfen geschaffen haben, müßten sie uns doch weiterhelfen können. Die nichtzwergischen Fallen dürften ja nicht so sehr das Problem sein, schließlich weiß ich genau, wie Dunkelelfen denken." Der Dunkelelf ist ganz kribblig bei den Gedanken, zu einer unbegrenzten Quelle der Magie vordringen zu können. Sein Interesse, nach Hause zu kommen, ist praktisch nicht mehr vorhanden. Durch seine Gedanken huschen vielmehr Möglichkeiten, unendliche Möglichkeiten.

Alix grübelt: "Wenn die Magie verschwindet, verschwinde ich als Riese dann auch?" und sagt dann laut: "Aha, das hatte ich gar nicht so verstanden! Also sollten wir uns wohl zu den Schattenelfen aufmachen? Oder wenn ihr einen hierher eingeladen habt, warten bis er eintrifft!"

"Seit ihr verrückt?!" entfährt es Buad. "Habt ihr völlig den Verstand verloren? Ihr habt doch gehört, dass die Schattenelfen ihren Eingang gegenüber dem Inneren der Quelle schwer befestigt haben! Die Schattenelfen rechnen mit einem Angriff oder einer Bedrohung aus dem Tempel, und sie halten diese Gefahr für \*so\* schlimm, dass sie sich nicht auf ihre eigenen Befestigungskünste und ihre Magie verlassen, sondern Zwerge überschwere Befestigungen errichten lassen! Was immer im Inneren des Tempels verborgen sein mag – die Schattenelfen \*fürchten\* sich davor! Und ihr wollt da einfach so hineinspazieren!"

"Aber nach der langen Zeit es vielleicht schon gestorben. Aber das größere Problem wäre doch, wie wir selber wieder heil zurückkommen können, wenn der Rückweg durch die vielen Befestigungen versperrt ist. Und wenn es einen anderen Ausweg geben würde, hätte was auch immer sich da aufhalten mag doch schon längst gefunden" bemerkt die Fee nachdenklich.

Die Elfe hatte bis dahin sprachlos zugehört. Plötzlich wird sie von einem Lichtstrahl aus dem Kristall an der Decke in ein rotes Licht getaucht, und sie fängt an mit leiser Stimme zu reden:

*"Im Herzen der Welten liegt, verborgen vor der Zeit  
und bewacht von den Uralten, der Quell allen Lebens.*

*Der Quell ist alles und doch nichts, ungeformt und  
ungerichtet strömt er aus der Ewigkeit, vom Anfang  
bis zum Ende der Zeit. Die Uralten bewachen ihn seit  
dem Anbeginn der Welten gegen alle, die die Kraft  
nur für sich selber mißbrauchen wollen. Und doch hat  
es einer geschafft, den Samen der Unreinheit in den  
Quell zu bringen, der seitdem wächst.*

*Es führen 5 Wege zum Herzen, einer durchs Licht,  
einer durchs Dunkel, einer durchs Feuer, einer durch  
die Gebeine der Welt, einer durch ihr Blut.*

*Den Weg durch das Licht findet man am Anbeginn des Morgens.*

*Den Weg durch das Dunkel findet man am Ende der Nacht.*

*Den Weg durch das Feuer findet man auf der Spitze der Welt.*

*Den Weg durch die Gebeine findet man im Schatz des Bettlers.*

*Den Weg durch das Blut findet man in der Mähne des Meeres.*

*Jeder Weg birgt seine eigene Gefahr.*

*Jeder Weg hat seine eigene Zeit.*

*Und doch führt jeder zum Ziel.*

*Die Uralten warten geduldig auf den, der sich würdig  
erweist, die Quelle zu säubern und den Weg der Kraft*

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

*wieder für alle zu öffnen."*

Das Licht erlischt so plötzlich, daß alle den Eindruck haben, auf einmal im Dunkeln zu stehen. Die Elfe sinkt scheinbar kraftlos auf den Boden.

Alix kann die zusammensinkende Elfe gerade noch auffangen und legt sie sanft auf den Boden. "Irgendwie könnten die Aussprüche der Götter etwas klarer sein, ich verstehe kein Wort."

Der Warlock nickt: "Ich hasse es auch, wenn Orakel unfähig sind, klare, verständliche Sätze von sich zu geben. A pro pos Götter..." Marian dreht sich zum Bergkönig um, "Wir sind erst vor einigen Stunden aus Walhalla zurück und haben uns da mit den Göttern herumgeschlagen. So viel schlimmer kann dieser Weg auch nicht sein. Falls wir ihn finden natürlich, denn nach DER Prophezeiung könnten wir genausogut versuchen, aus einem Kochbuch die Zukunft vorauszusagen! ...Äh, stimmt was nicht, Euer Majestät?"

Der Bergkönig ist von den Worten der Elfe sichtlich aus der Fassung gebracht. "Das... das kann nicht..." Er atmet scharf ein und man sieht förmlich, mit welcher Mühe er sich zusammennimmt.

"Seid 5000 Jahren gibt es in dieser Enklave keine Orakelsprüche mehr! Das letzte Orakel sagte, bevor es in die Außenwelt ging, dass das Erwachen der Uralten unmittelbar bevorsteht, wenn sich einst innerhalb der Enklave erneut ein Orakel eine Stimme suchen sollte!" Der Bergkönig richtet anklagend einen Finger auf die noch immer am Boden liegende Elfe, ohne den Warlock zu beachten.

"Sie ist eine Hexe! Sie *\*kann\** kein Orakel sein! Sie *darf* kein Orakel sein!" Der Bergkönig taumelt zurück und vergräbt das Gesicht in den Händen. Als er wieder aufschaut, ist sein Blick müde und seine Stimme zittert.

"Die... Uralten sind nur eine Legende... so dachten wir. Fünf steinerne Statuen im Inneren des Tempels, kreisförmig um die Quelle angeordnet, eine jede für die Rassen, die einen der fünf Wege bewachen: die Feen, die Trolle, die Lichtelfen, die Schattenelfen und wir Zwerge. Die Legende sagt, in jeder dieser Statuen sei ein machtvolles Artefakt verborgen. Wir wissen nicht, was die Artefakte bewirken, oder wozu sie geschaffen wurden. Aber die Legende sagt auch, dass keine der Statuen von einer lebendigen Hand aus dem Fels gehauen wurde. Die Feen glauben, dass die Statuen einen Teil des Schöpfers selbst enthalten. Die einzigen, die mehr darüber wissen könnten, sind die Schattenelfen – denn nur sie haben jemals versucht, den Tempel aufzusuchen. Jedoch sind die Schattenelfen seit jeher nur wenig kooperativ gewesen, erst recht wenn es um die Preisgabe von Informationen ging, die für sie eines Tages nützlich sein könnten."

Der Bergkönig seufzt einmal mehr. "Ich hoffe, dass Schädelspalter oder wen immer er als Boten zu den Schattenelfen geschickt hat, dort Gehör findet und sie den Ernst der Lage erkennen und uns in ihr Wissen einweihen. Wenn sie", sein Blick wandert zu Anthea, "tatsächlich von der Stimme eines Orakels erfüllt gewesen sein sollte, dann müssen alle fünf Wege noch immer passierbar sein, und wie ich das Orakel kenne, ist sowohl der Eingang als auch die Art, ihn zu gehen, in den Worten verborgen."

"Schön," mault der Warlock, "...aber weiter hilft uns das jetzt auch nicht. Ich vermute, die Schattenelfen haben den Weg der Nacht ausgebaut. Zumindest hätte ich das getan. Wie lange dauert es denn, bis der Zwerg zurückkommt? Vielleicht könnten wir in der Zwischenzeit was zu essen bekommen, ich habe nur noch den alten Käsetoast in den Taschen."

Der Bergkönig nickt einem der Gardezwerge zu, worauf dieser den Raum verlässt.

"Ihr werdet gleich eine Mahlzeit erhalten. Bis zum Eintreffen der Abgesandten wird noch eine Weile vergehen." Der König lächelt, bevor er mit einem Schmunzeln fortfährt: "Wir Zwerge kennen zwar das Geheimnis, große Entfernungen enorm abzukürzen, aber die anderen Rassen besitzen diese Fähigkeiten nicht und werden wohl oder übel den normalen Weg gehen müssen. Von daher bleibt uns noch etwas Zeit und..."

Schwungvoll wird die schwere Tür aufgestoßen, und ein Zwerg der Garde taumelt in den Saal. Sein dunkelroter Waffenrock ist an mehreren Stellen zerfetzt, und mehrer noch dunklere Flecken zeichnen sich

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

deutlich ab. Der Bart ist zerzaust, und das Gesicht mit frischen Blutspritzern bedeckt – den gleichen Spritzern, die auch auf dem Waffenrock zu erkennen sind.

"Hat nicht den Anschein, als hätten die Schattenelfen Eure Einladung angenommen, Majestät!" kommentiert Buad das Erscheinen des Zwergensoldaten lakonisch.

Dann hört er die zornigen Schreie und die Kampfgeräusche, die durch die offene Tür in den Saal dringen. Der Zwergensoldat blickt entgeistert kurz auf den Alchimisten, sinkt dann in die Knie und keucht, seinem König zugewandt:

"Majestät! Schädelspalter! Die Wache!" Der Zwerg beginnt zu husten und spuckt Blut.

"Was, Mann!" donnert der Bergkönig, "Sprich weiter!"

"Schädelspalter hat das Volk aufgewiegelt! Sie schreien Parolen: 'Nieder mit der Monarchie!' und 'Es lebe die Republik!' und 'Wir haben nichts weiter zu verlieren als unsere... äh... Hämmer!'"

"Wie bitte?!" unterbricht der König verdutzt. "Schreien sie wirklich '...als unsere...äh... Hämmer!'"

"Ja, Majestät! Obwohl ich gesehen habe, dass sich Schädelspalter an den Kopf fasste, als der Mob diesen Satz brüllte. Offenbar hatte er ein anderes Satzende im Sinn. Majestät!" Der Redeschwall des Zwerges wird von einem neuerlichen Hustenanfall unterbrochen. "Sie kommen hierher! Überall in der Stadt wird gekämpft! Die Wache ist auf der Seite der Rebellen! Und *Schädelspalter* führt sie an!"

"Endlich Krieg", denkt Lynx. Ihm jucken die Finger und in Bruchteilen einer Sekunde liegen beide Säbel in seiner Hand. Man könnte meinen sie gehören an die Arme des Dunkelelfen, so passen sie sich ihm an. Er holt seine Schleuder aus dem Rocksack und kugelförmige Geschosse. Gut, das ich mich in einem unbeobachteten Augenblick mal an Buads Tee vergriffen habe. Als Giftgeschoss macht der sich bestimmt sehr gut. Er füllt seine Taschen und seine Gürteltaschen mit den Kugeln. "Enstschuldige Buad, aber es musste sein, und ein fässchen mehr oder weniger ist für reinen Alchimisten doch unwichtig". Lynx murmelt Drow-Kriegsparolen. "Möge der Schatten mit uns sein mein Bruder, ruft er Marian zu, möge das Blut unserer Feinde in Strömen fließen". "Marian, wenn du willst, ich habe auch noch eine Schleuder übrig für dich, Kugeln sind genug da".

Der Warlock zeigt ein finsternes Lächeln und schüttelt den Kopf: "Ich habe andere Waffen... Ich denke, wir lassen es einfach auf uns zukommen."

Damit zieht er blitzschnell eine kaum handflächengroße Drowarmbrust aus der Tasche, deren Bolzenspitzen seltsam grünlich schillern. Dann nickt er dem Bergkönig zu, welcher sichtlich bleich ist. Offenbar behagt es ihm gar nicht, in einer Reihe mit seinen früheren Feinden zu kämpfen. Dennoch hat auch er eine zweischneidige Axt in dem vertrauten Rotton in den Händen, wenngleich sich bereits seine Garde zwischen ihn und das offene Kammerportal geschoben hat.

Der Lärm schwillt auch stetig an, bis schließlich ein großer Pulk aus zornigen Zwergen laut zeternd in den Saal quillt, in Kettenhemden gehüllt und mit Axten und Hämmern bewaffnet. Zwar schütteln sie die Fäuste und rufen laute Parolen, aber auf Lanzenlänge vor den Wachen machen sie halt, auch weil der König nun selbstsicher einen Schritt vortritt und beide Hände hebt, um sich Ruhe auszubitten. Der Lärm schwillt auch etwas ab.

"Brüder!", ruft er nun, flammende Blicke in die Menge schleudernd, "Wieso entehrt ihr unser Heiligtum? Seid ihr hergekommen, um..." Weiter kommt er nicht, als ihm aus der Menge ein "Nein, wir entehren höchstens unseren ehrlosen König!" entgegenschallt, worauf ein lautes Gebrüll von Seiten der Eindringlinge einsetzt.

Der Warlock, der förmlich spüren kann, wie die Situation zu kippen beginnt, springt zwischen den Wachen der Garde hervor und schreit: "Ha, ihr Narren, was glaubt ihr, wen ihr angreift?!? Wir verfügen über mächtige Magie, die **alle eure Hämmer im Umkreis von 100 Meilen** im Nu zu Staub zerfallen lassen kann!"

"Uahhh! Schattenelfen! Sie haben Schattenelfen!" kreischen die verdutzten Zwerge nun fast panisch und einige hüpfen sogar einen Schritt zurück. "Bei den Göttern! Und einen Riesen!", schreit einer, nur um kurz darauf in der Menge unterzutauchen. "Unsere Hämmer! Nicht unsere Hämmer!" Die Zwerge sind außer sich vor Entsetzen. Ein Tumult setzt ein. Irgendwo sehr weit hinten ist aber auch der Zwerg Schädelspalter zu finden, welcher schließlich losbrüllt: "Ha, gegen uns alle können sie doch gar nichts ausrichten. Was seid ihr, Zwerge oder Feiglinge??? Bei Ingerimm, entwaffnen wir sie!"

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Das Durcheinander legt sich daraufhin etwas. Finster auf den König und die verteidigungsbereite Garde starrend, beginnt nun ein anschwellendes Murmeln, wohl um sich gegenseitig Mut zu machen. Der König ruft etwas, das im Lärm untergeht. Die Situation scheint ausweglos.

Als die Front der Eindringlinge aber auf die königliche Garde zurückt, geschieht etwas unerwartetes.

Mitten im Heiligtum öffnet sich ein Dimensionsspalt, genau zwischen den Frontlinien. Grelles weißes Licht blendet die Anwesenden für den Hauch eines Augenblicks, welche ausnahmslos ihre Augen zu schützen versuchen. Schatten werden sichtbar. Im Nu wimmelt es von Schattenelfen in schwarzen Assassinenkampfanzügen, welche sich kreisförmig um das Portal scharen, während neue nachströmen. Von ihren Gesichtern ist nur der Spalt ihrer blitzenden Augen zu erkennen, alles andere ist verhüllt. Die verdutzten und bleichen Zwerge sind im ersten Moment nicht in der Lage, die Ungeheuerlichkeit des Frevels eines fremden Eindringens in ihr Heiligtum ganz zu erfassen und so haben die Schattenelfen in Sekundenschnelle eine Verteidigungslinie errichtet und nun sind etliche Armbrüste in ihren Händen und Chaosfeen auf ihren Schultern zu erkennen. Dennoch ist klar, daß diese Handvoll gegen so viele Zwergkrieger wohl kaum lange standhalten dürfte. Schlagartig wird es still.

Schädelspalter ruft überrascht aus: "Das ist unmöglich, ich habe niemanden von den verdammten Schwarzhäuten hergerufen...", was sofort durch ein böses Gelächern vom Dimensionsportal her unterbrochen wird. Dort steht ein großer Schattenelf, der komplett in blutrote, wallende Gewänder gekleidet ist, und einen markanten, glattrasierten Schädel aufweist. "Glaubst du ernsthaft, Zwerg...", erwidert der Unbekannte nun, "wir müßten **von euch** informiert werden, um zu wissen, was hier vor sich geht? Nein, was sich hier abspielt, ist zu wichtig für unsere Welt, um es Amateuren wie euch zu überlassen." Es wütendes Gebrüll antwortet ihm, aber keine der drei Schlachtreihen wagt es, durch einen ersten Schritt den geballten Schlag der zwei anderen zu riskieren. Allerdings ist nur ein winziger Funke zur Eskalation des empfindlichen Patts nötig. Der Schattenelf, erhebt wieder seine Stimme, bevor ihm jemand zuvor kommen kann: "Ich bin sicher, wir können zu einer Vereinbarung kommen!"

Die Riesin steht etwas fassungslos an einer Säule und wirft neugierige Blicke auf die Verfeindeten Gruppen. Ihre Keule baumelt weiterhin am Gürtel, so richtig ist ihr die Situation nicht klar.

"Wie kann man sich nur so aggressiv aufführen? Eigentlich müßten doch beide Gruppen an einer friedlichen Lösung interessiert sein." Die Schattenelfen sehen echt elegant aus, auch wenn Alix nicht klar ist, ob es sich um reale Elfen handelt oder um Illusionen die einer Ihrer Begleiter erzeugt hat.

Kopfschüttelnd über so viel verschwendete Energie überlegt sie, ob sie sich vielleicht in einen Keller schleichen sollte, um Bier an die Zwerge zu verteilen, andererseits weiß sie ja nicht wo hier ein Keller zu finden ist.

Nachdenklich nimmt sie ihren Rucksack und trinkt, um sich Mut zu machen einen kleinen Schluck aus einer der Flaschen mit dem Saft des Urbaumes. Die Kraft der Flüssigkeit durchstößt sie und bewirkt, dass ihre Gestalt plötzlich größer wird, als sie sowieso schon ist und strahlt, wie von einem hellen Schein umgeben. Nichts kann ihr jetzt etwas anhaben, lächelnd lehnt sie sich an die Säule und beobachtet die Kontrahenten. Bereit auf jeder Seite eventuellen Verletzten zu helfen und absolut sicher für keine Seite zu kämpfen.

"Da bin ich ja mal gespannt!" knurrt Schädelspalter und drängt sich durch die Zwergenmenge nach vorne. Die kurze Unruhe in den Reihen der Zwerge bringt ein erstaunliches Ergebnis hervor. Der Hass auf die dunkelhäutigen Nachbarn ist größer als das empörte Verlangen nach einem Umsturz, und binnen von Augenblicken ist es deutlich, dass die sich eben noch erbittert gegenüberstehenden Zwerge gegen den uneingeladenen Eindringling gemeinsam Front machen werden. So gibt es jetzt nur noch zwei Fronten, doch obwohl die Zwerge die wenigen Schattenelfen in Stücke reißen könnten, scheinen diese von dem brodelnden zwergischen Zorn in keinsten Weise beeindruckt zu sein.

Der König steht vor seinen Untertanen und erwidert den Blick der Elfen, die verächtlich die Menge mustern. Dann erhält er Gesellschaft, als Schädelspalter neben ihn tritt und seinerseits die Elfen grimmig und unerschrocken und mit einer Arroganz, die der Schattenelfen in nichts nachsteht anblickt.

"An welche Art von... *Vereinbarung*", der König spuckt das Wort förmlich aus, "habt ihr da gedacht?" Seiner

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Stimme ist zu entnehmen, dass von seiner früher gezeigten Bereitschaft zu Verhandlungen mit den Schattenelfen nicht viel übriggeblieben ist.

Der Schattenelf zeigt ein süffisantes Lächeln: "Nun, ganz einfach, ihr gebt uns diese Gruppe, wir verschwinden und wir lassen euch am Leben..."

Wütendes Zwergengemurmel ist die Folge. Der Bergkönig läuft puterrot an, aber beginnt schließlich, laut zu lachen, ob der dreisten Aberwitzigkeit der Situation. "Ich glaube, ihr verkennt die Lage. Wir werden eure wenigen Spitzohren zermatschen! Und es wird uns großen Spaß machen!", zischt Schädelspalter in Ermangelung jeden meßbaren Humors einfach zorning zwischen den Zähnen hervor.

Der kahlköpfige Schattenelf schenkt dem lachenden Bergkönig ein nachsichtiges Lächeln, wie man es Kindern zuweilen zeigt. "Ist das so?" fragt er endlich, als der Lachanfall vorüber ist. Dann dreht er sich grinsend einmal um seine Achse, während sein ausgestreckter Finger an den Wänden entlang zeigt. In der Dunkelheit der Kammerwände bewegt es sich. Reihen von gepanzerten Schattenkrieger treten ins Licht, die mit bloßen Augen kaum zu erkennen waren. Nun ist es an den Zwergen, sich eingekesselt zu fühlen. Unruhiges Raunen und die unausgesprochene Frage, wie bei Ingerimm diese ganzen Feinde in ihr innerstes Heiligtum kamen, geht durch zwergischen Reihen.

Der Kahlkopf räuspert sich: "Wie ihr seht, ist das Kräfteverhältnis durchaus ausgeglichen. Die leuchtende Dimensionspalte war lediglich die Ablenkung für all die vielen unsichtbaren kleinen Risse, die wir ins Raum-Zeit-Gefüge dieses Gewölbes geschlagen haben. Einen Schlagabtausch halte ich für sehr unklug." Der König, bleich, aber ohne mit der Wimper zu zucken, dreht sich leicht zu dem Geoden, der immer noch hier ihm steht und brummelt verärgert: "Über die magischen Abschirmungen unserer Kammer werden wir noch ein ernstes Wort wechseln müssen, vorausgesetzt wir überle..."

Hier fällt der Schattenelf dem Herrscher respektlos ins Wort: "Vergebung, Euer Majestät, aber die magische Barriere dieser Kammerkristalle zu durchbrechen, hat uns erhebliche Mühen und Unmengen wertvoller Magie gekostet, woran wir vermutlich noch Jahrhunderte zehren müssen. Es gibt in der Tat nur wenige Ereignisse in diesem Universum, die so ein Vorgehen rechtfertigen. Nun, dies ist eines von ihnen. Seid also nicht zu hart mit euch selbst, wir wissen ja alle, daß Zwerge nicht unbedingt der Magie mächtig sind..."

"Ich hoffe mal ihr fangt jetzt nicht einen Krieg wegen uns an?" bemerkt lächelnd und mit einem freudlichen Ton die Riesin, die sich inzwischen den beiden Kontrahenten genähert hat. "Ich verstehe sowieso nicht, wieso man wegen einer so kleinen Sache so viele Opfer bringen will. Da beschließt eine Gruppe von Rebellen ihren König zu stürzen und ist dazu bereit unter Umständen einen Freund, Bruder oder Nachbarn umzubringen! Da taucht plötzlich eine Gruppe Elfen auf und schon ist der Krieg vergessen und alle wollen sich plötzlich auf einen neuen Gegner stürzen. Was seit ihr nur für seltsame Wesen? Warum müßt ihr Euch gegenseitig Töten um zu sehen wer recht hat oder um eine Gruppe Ausserweldlicher Wanderer zu beherbergen. Das kann man doch alles auch friedlich klären! Ich habe kein Problem damit, mit den Schattenelfen mitzugehen. In unserer Gruppe sind auch zwei von der Sorte, man kann gut mit ihnen auskommen. Ich hätte auch kein Problem damit, mich von den Zwergen bewirten zu lassen! Am liebsten wäre es mir, alle würden sich an einen Tisch setzen, gemeinsam essen und überlegen, wie man das Problem mit der Magie in den Griff bekommt. So wie das Orakel uns mitgeteilt hat, gibt es viele Wege das Problem zu lösen. Wir sollten alle Kraft darauf verwenden, einen gangbaren Weg zu finden, statt uns gegenseitig zu bekriegen. Wenn die Elfen hier auch in der Übermacht sind, wird es nicht ohne Opfer auf ihrer Seite abgehen und falls unsere Gruppe beim Kampf getötet wird könnt ihr unsere Fähigkeiten nicht benutzen!"

Nach den Worten der Riesin herrscht Stille in dem kristallgeschmückten Saal. Verwundert, jedoch voller Unverständnis blicken der Schattenelf und der Bergkönig die Frau an.

Für einen Moment scheint der Bergkönig zu schwanken. Dann sagt er: "Gebt uns einen Moment Bedenkzeit!" Ohne die Bestätigung des Schattenelfen abzuwarten, dreht er sich zu Schädelspalter und beginnt mit diesem zu tuscheln. Während die beiden diskutieren und vor allem Schädelspalter immer wieder finstere Blicke auf die Gruppe und die Schattenelfen wirft, tritt einer der Schattenkrieger, der größer als alle anderen Schattenelfen ist, an den kahlköpfigen Anführer heran.

"Herr, glaubt ihr wirklich, das *sie* der Schlüssel sind?" flüstert der Krieger und nickt in die Richtung der

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

nahestehenden Abenteurer. "Ihr habt die irrsinnigen Fantastereien der Riesin gehört! Sie kommen aus dem *Außen!* Seht nur, was sie für abgerissene Gestalten sind! Und ich wette mein linkes Ohr, dass die beiden Dunkelelfen Ausgestoßene sind! *Und* sie machen gemeinsame Sache mit einer Oberweltelfe! *Und* mit einem stinkenden Zwerg und einer Riesin, die den Verstand verloren hat! Sie sind alle... Abschaum!"

Für einen kurzen Augenblick ist Unsicherheit im Gesicht des Anführers zu erkennen, die aber schnell wieder vergeht. "Gerade weil sie so ungewöhnlich sind, sind sie etwas Besonderes." entgegnet er ebenso leise.

"Gewöhnliche Zwerge, Elfen oder Riesen sind... eben gewöhnlich. Diese hier gehören zu der *anderen* Sorte, und die kann praktisch alles sein!"

Der Krieger blickt zu den Abenteurern, scheint aber nicht recht überzeugt von der Argumentation seines Anführers zu sein. "Und Ihr wollt sie wirklich der Prinzessin übergeben? Glaubt Ihr, das wird sie uns gewogen machen? – Ich meine, wir haben uns unerlaubt entfernt, und sind entgegen allen Anweisungen auch noch zu den *Zwergen* gegangen und hätten um ein Haar einen Krieg provoziert – und Ihr wisst, dass es unter den Zwergen einige gibt, die unserer Magie vollständig widerstehen können und vor denen selbst unsere besten Kämpfer Respekt haben!" Der Schattenkrieger schaut zu dem lebhaft diskutierenden Schädelspalter, bevor er fortfährt: "Und obendrein haben wir ihr ihren Lieblingsstein entwendet und seine Magie dazu benutzt, diese verdammte magische Zwergenabschirmung zu durchbrechen! Wenn sie das mitkriegt, wird sie toben, und nichts kann sie mehr besänftigen – und Ihr wisst ja nur zu gut, wie sie in ihrem Zorn sein kann!" Der kahlköpfige Schattenelf verzieht schmerzvoll das Gesicht und fasst sich mit der rechten Hand unbewusst an die linke Schulter.

"Wenn wir ihnen diese hier bringen, wird sie uns alles vergeben! Diese Gruppe wiegt ihren Stein bei weitem auf und kann ihr die Macht verschaffen, die sie immer angestrebt hat – mehr Macht, als sie jemals in ihren Steinen hätte ansammeln können!"

"Ich weiß nicht." erwidert der Krieger und blickt erneut zu der Gruppe. "Ich fürchte, wenn wir die Abenteurer zu Prinzessin Jazzra bringen, wird uns nichts als die Peitsche oder Schlimmeres erwarten. Nein, lasst sie uns zu Meister Panizes bringen – er steht dem Haus Jazra seit jeher feindlich gegenüber und wird über den Verlust der Prinzessin frohlocken und uns reich belohnen! *Und* er hätte endlich die Möglichkeit, der Herrschaft der Oberin ein Ende zu setzen, ohne einen Angriff aus der Flanke durch Prinzessin Jazra befürchten zu müssen. Dann wäre endlich wieder ein Mann ganz oben! Einer, an dessen Seite *wir* sitzen würden! Denn selbst wenn Jazra uns die Haut nicht auf der Stelle vom Fleisch schneiden sollte – sobald sie die Oberin gestürzt hätte, würde sie uns in den Staub werfen und in einem ihrer Folterkeller verrotten lassen!"

Für Lynx ist es ein leichtes der Unterhaltung der beiden Schattenelfen zu folgen. Bei den Worten des Elfen fühlt er sich unangenehm an seine Heimat erinnert.

Er überlegt ob es klug ist einer Gruppe Schattenelfen zu folgen, deren politische Absichten für einen nicht abschätzbar sind. Vertrauen wäre hier eh fehl am Platz.

Nach kurzer Überlegung favorisiert er die Möglichkeit, die Zwerge gegen die Elfen auszuspielen und so beide Gruppen sich gegenseitig aufzureiben und dann die die Überreste auszulöschen.

"Eine sehr angenehme Lösung" zischt er.

Er sht verwundbare Punkte der beiden Gruppen. Wie kann man sie aufeinander loshetzen ? Mit jedem toten Gegner wird das Problem immer kleiner werden.

Auch der andere Dunkelelf hat mit seinen gut entwickelten Lauschern den wichtigsten Teil der Unterhaltung verfolgt. Da die Situation nicht besonders rosig aussieht und er auch den weiterhin pläneschmiedenden Zwergenoberhäuptern nicht traut, mischt der Warlock sich endlich ein, den Kahlkopf ansprechend: "Hey, du da, *Schattenelf!* Es war ein Fehler, UNS nicht zu fragen, ob wir überhaupt bereit sind, euch zu folgen. Es mag zwar sein, daß ihr mit den dummen Zwergen ein leichtes Spiel habt, die ja offenbar bereits auf euren Trick reingefallen sind und sich von euch verschaukeln lassen, aber wir werden euch mehr Schwierigkeiten machen, als euch lieb ist." Marian verstummt, als er bemerkt, daß nun ein Gutteil der Armbrüste auf ihn gerichtet sind.

Der Kahlkopf lächelt höhnisch und will zu einer herablassenden Antwort ansetzen, als Schädelspalter, der bereits bei den "dummen Zwergen" aufgehört hatte, ihm zuvorkommt: "Ha! Wir werden auf gar nichts hereinfallen! Und ihr verdammten Spitzohren werdet schnell merken, daß wir nicht auf irgendeinen Trick eingehen, dazu kennen wir euch viel zu gut! Ihr werdet gleich sehen, daß.." "Also bitte!", fällt ihm der

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Schattenelf ins Wort, "Ihr seid auf den ältesten Portaltrick der Welt hereingefallen. Wer sagt denn, daß wir das nicht wieder tun können? Ihr solltet also besser auf unser Angebot eingehen, bevor wir euch richtigen Ärger machen!"

Wiederum setzt zorniges Zwergengemurmel ein. Und nicht nur das, fast unbemerkt dringen tuschelnd langsam immer neue neugierige Zwerge in die Kammer ein, in der es langsam eng wird. Die vorderen Reihen bewegen sich zwar nicht, aber ein guter Beobachter würde bemerken, daß das Kräfteverhältnis sich hinten langsam wieder zugunsten der bärtigen Gastgeber verschiebt. "Wer hier wem Ärger macht, wird sich noch zeigen!", brüllt nun der König, sichtlich ergrimmt. "Wenn ihr glaubt, wir lassen euch hier so einfach herein- und herausspazieren, dann habt ihr euch aber getäuscht. WIR entscheiden, ob wir euch gehen lassen, und nur wenn wir es wollen, gehen unsere Gefangenen mit euch! Wir lassen uns nicht in unserem eigenen Hause Vorschriften machen. Nicht wir! **Nicht der Dunkelrote Clan!**" Wie ein Mann brüllt nun das gesamte versammelte Zwergenvolk auf, in einer ohrenbetäubenden Lautstärke, die von den Wänden widerhallt. Zwerge hüpfen auf und ab, Äxte werden rhythmisch gegen Helme geschlagen und pure, ungebremste Kampfeslust funkelt nun in den Augen der Zwerge, bereit, auf den kleinsten Befehl ihres Könige die Eindringlinge ohne Rücksicht auf eigene Verluste in Stücke zu hacken. Jede Rebellion scheint völlig vergessen. Die Schattenelfen sind sichtlich in die Defensive geraten und werden auch physisch ganz langsam zu ihren Dimensionstoren zurückgedrängt.

Der Kahlkopf wirft dem Warlock einen bitterbösen Blick zu, als er erkennt, wie hinterhältig dieser ihm die Initiative aus den Händen gerissen hat, was jener aber nur mit einem genüßlichen Lächeln kommentiert.

Zwischen den beiden Fronten schwebt urplötzlich die Fee, ihre Flügel schlagen langsam und gleichmäßig. In ihren Händen hält sie eine Holzflöte, auf der sie anfängt zu spielen. Die Musik ist sehr leise und deshalb kaum wahrnehmbar.

Eine Kugel aus grünlichem Licht umschließt auf einmal die Fee. Der Bode zwischen den beiden Gruppierungen ist auch mit dem Licht bedeckt, leuchtet aber sehr viel stärker als die Kugel mit der eingeschlossenen Fee. Einen Augenblick später ist das Licht verschwunden, als wäre es nie dagewesen. Nur die Fee ist weiterhin in ihrem "Gefängnis" und spielt unaufhörlich ihre Melodie. Falls einige glaubten, dass das Licht nur eine Trugerscheinung war, so wird er eines besseren belehrt, wenn er sich nun den Boden anschaut. Ein anscheinend unendlicher Abgrund ist entstanden. Das grüne Licht ist auch nicht gänzlich verschwunden, es hat sich nur mehr verteilt. Eine leicht grünlich schimmernde und durchsichtige Mauer erstreckt sich von der Decke bis in den unendlich weiten Abgrund, so dass die Kontrahenten nun sowohl wegen des Abgrunds als auch von der Mauer getrennt sind.

Wenn man sich nun weiter umblickt, stellt man erstaunt fest, dass nicht nur die Fee in einer grünen Lichtkugel steckt, sondern auch der Bergkönig, Schäddelspalter und der Anführer der Schattenelfen. In einer fünften Kugel befindet sich eine ebenso junge und schöne als auch grausame und schreckliche Schattenelfe, dessen Stimme gleichzeitig eiskalt und verführerisch lieblich ist. "Ich bin Prinzessin Jazzra. Wer hat es gewagt, mich, Prinzessin Jazzra, an diesen Ort zu bringen?!"

Die Fee spielt weiterhin ununterbrochen auf ihrer Holzflöte...

Der kahlköpfige Schattenelf schafft es daraufhin tatsächlich, daß seine ebenholzfarbene Haut fast so bleich wie sein schneeweißes Haar wird. Verdammt, denkt er, diese widerliche kleine Fee muß unsere eigene Dimensionssprungmagie umgekehrt haben, um dieses Kunststück fertigzubringen. Außer sich vor Wut, daß so ziemlich alles außer Kontrolle geraten ist, zeigt er auf die Fee und brüllt er seinen Leuten zu: "*Los, hetzt die Chaosfeen auf dieses kleine Mistding!*" Bolzen klicken, prallen aber hilflos am Schutzschild ab und mindestens zehn Chaosfeen, kleine schwarze Dämonen vielen blutroten Gravierungen auf der ganzen Haut, umkreisen die spielende Rei und versuchen, in ihren Schutzschild einzudringen. Erfolglos.

"**GENUG!**" Ein Wort von der Schattenelfe reicht aus, die Chaosfeen schreckerfüllt wieder zu ihren Meistern zu treiben! Mit einer fahrigen Geste schimmert es grün an ihrer Seite und durch den schnellen Beschwörungzauber treten zwei ekeleregend aussehende, weidenbaumartige Geschöpfe an ihre Seite, so groß wie Alix, grünviolett, voller häßlicher Augen und Reißzähne und mit erschreckend vielen Fangarmen. Die Zwerge werden unruhig, haben doch viele von ihnen schon im Kampf die finstere Bekanntschaft mit den Yochlol, den chaotischbösen Dienerinnen der Spinnengöttin Lloth, gemacht. Nichts, woran man sich gern und

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

ohne Alpträume erinnern mag.

Mit einer schier unvorstellbaren haßerfüllten Bösartigkeit funkeln nun Jazra's wunderschöne purpurne Augen, als sie herrisch einen Schritt vortritt: "Jarxarin Di'Thermon! Ich hätte es mir eigentlich denken können, daß die Waffenmeistergilde hinter dieser unauthorisierten Expedition steckt. **Ich will auf der Stelle wissen, was hier gespielt wird!** Betet zu Lloth, Di'Thermon, daß ich eure Erklärung als zufriedenstellend empfinde... Lloth kann sicher noch einen Driderwächter gebrauchen."

Der Kahlkopf schluckt unwillkürlich, als ihm die dumpfen, geschlechtslosen Drider, Spinnen mit den Oberkörpern von Schattenelfen, in den Sinn kommen, welche Lloths Priesterinnen so gern zur Strafe aus Abweichlern machen. Er räuspert sich und will zu einer Antwort ansetzen.

Jedoch Jazra, die sich nun im Gewölbe umsieht, kommt ihm zuvor, als ihr Blick auf die Gruppe fällt, und kreischt überrascht auf: "Lynx? Ich kann es nicht glauben. **LYNX!!!** So sehen wir uns wieder, Lynx! Ich hätte ja nicht gedacht, daß wir uns, nachdem so viele Assasinentrupps jämmerlich versagt haben, Euch zurückzubringen, auf *so einfache Weise* wiederbegegnen."

Sie schenkt Lynx ein bezauberndes Lächeln, das Steine zum Schmelzen bringen könnte, als sie sagt: "Erinnert ihr Euch, wie es mit uns war, als man mich noch Jazarra nannte und ich noch keine Prinzessin war? Heimtückischer Mistkerl! Dafür, daß Ihr mich verlassen habt und aus Menzoberranzan geflohen seid, anstatt brav an meiner Seite zu bleiben, werde ich Euch vielleicht später von meinen Yochlol in Stücke reißen lassen, kleiner Liebling! Allerdings erst, nachdem ich meinen Spaß mit Euch hatte." Das Lächeln weicht einem verruchten Grinsen mit einem satten Hauch unverhohlener Wut.

Alix, die durch den Trank immernoch in ein weißes Licht getaucht ist und keinerlei Furch verspürt, schaut beeindruckt zu den kleine Fee in ihrer grünen Hülle. "Das hast Du wunderbar gemacht kleine Fee, denkt sie." Dann blickt sie bewundern auf Jazarra. Eine so schöne Frau und dann die völlig unpassende Grausamkeit in ihren Augen. "Was sind das nur für seltsame Dinger die sie mitgebracht hat?" neugierig betrachtet Alix die Yochlol. "So häßlich wie die sind, passen die doch überhaupt nicht zu der überragenden Schönheit der Schattenelfe. Nun ja warten wie ab wie es weitergeht, immerhin scheinen zumindest die Zwerge ihren Streit vergessen zu haben. Wenn es natürlich die schöne Elfe auf unseren Mitstreiter abgesehen hat, können wir nur hoffen, dass der Zauber der Fee noch eine Weile anhält."

"Schöne Dame" wendet sich Alix an Jazarra velleicht könntet ihr Euren Ärger auf später verschieben "wie mir scheint gibt es hier in diesem Reich Probleme mit dem Quell der Magie, wenn er versiegt, wird es hier keinerlei Portale, magische Kugeln oder magische Gestalten mehr geben. Ich denke wir sollten zunächst gemeinsam versuchen die Magie zu retten. Kurz bevor ihr hierhergekommen seid, planten die Zwerge gerade eine Abordnung zu Euch zu schicken, um sich mit Euch zu beraten, vielleicht könnten wir diese gemeinsame Treffen gleich benutzen und das Problem der Magie diskutieren. Es gab da ein seltsames Orakel, das es fünf Wege gibt: Den Weg durch das Licht findet man am Anbeginn des Morgens. Den Weg durch das Dunkel findet man am Ende der Nacht. Den Weg durch das Feuer findet man auf der Spitze der Welt. Den Weg durch die Gebeine findet man im Schatz des Bettlers. Den Weg durch das Blut findet man in der Mähne des Meeres. Könnt Ihr das deuten?"

Die Schattenelfe verzieht angewidert das Gesicht: "Natürlich kann ich. Aber es gäbe wohl nichts, was mich dazu bringen könnte, geheimes Wissen mit Unwürdigen der niederen Rassen zu teilen. Allerdings sehe ich über den Fauxpas, mich nicht in der gebührenden Weise mit *Laryarimon-Prinzessin des Hauses Brinae, Priesteroberin des heiligen Tempels der Lloth* angesprochen zu haben, deshalb hinweg, weil du mir Informationen gegeben hast, die ich eigentlich von jemand anderem erwartet habe." Mit diesen Worten durchbohrt ihr Blick den kahlköpfigen Waffenmeister bis auf den Grund seiner Seele.

"Nun..." ,räuspert sich jener, "Edelste Prinzessin, wir wollten Euch zu Eurem naheliegenden Jahrestag damit überraschen, daß wir nicht nur die Abtrünnigen, welche ihr schon so lange sucht, sondern auch all die anderen Frevler bringen, die am globalen Fehlverhalten unserer Magie schuld sind. Wir hätten nicht gewagt, Eure Hoheit mit derartigen Lächerlichkeiten zu belästigen."

Jazra schnauft wütend. "Das ist ein lächerlicher Versuch, Euch aus der Affäre zu ziehen, Di'Thermon. Allein dafür, daß Ihr es gewagt habt, mich mit einer derart hanebüchenen Ausrede abspeisen zu wollen, werde ich



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

mir einige nette Spielchen für Euch einfallen lassen. Ich weiß sehr wohl, daß die Waffenmeistergilde nach Machtpositionen greift, die ihr nach dem Gesetz verboten sind. Ich sollte Euch alle hinrichten lassen. Aber darüber reden wir noch, wenn wir wieder Zuhause sind. Erstmal will ich, daß diese magische Barriere hier verschwindet und dann verlange ich, daß diese Gefangenen mir zuverzüglich ausgeliefert werden. Und zwar ünverzüglich."

"Ha!", ruft der Bergkönig, dem langsam der Kragen platzt: "Euch ist wohl immer noch nicht klar, daß Ihr Euch hier in unserem Heiligtum befindet." Der alte Zwerg gibt seinen Geoden einen Wink, worauf diese mit einer Mühelosigkeit die Yochlol aus der materiellen Ebene verbannen, daß selbst die Schattene elfenprinzessin ihre Überraschung nicht verbergen kann. Eine feindselige Stille setzt ein.

Der Zwerg lächelt und fährt fort: "Wenn also hier einer Bedingungen diktiert, dann sind wir das!" Die umgebenden Zwerge fallen daraufhin in einen spontanen ohrenbetäubenden Jubel ein, der den König kaum weitersprechen läßt: "Alle Probleme, die mit der Magie zusammenhängen, betreffen auch uns, daher werden wir entweder dabei sein oder *unsere* Gefangenen bleiben, wo sie sind."

Die unangenehmen Erinnerungen an die Heimat werden schlagartig zur Realität. Wie lange war er unetrgetaucht nur um diesen Augenblick nicht zu erleben ?

Als er die Stimmer erkennt und das Antlitz der Fraz erkennt, die seinen Namen rief, bildet sich ihm ein faustgroßer Stein im Magen.

Wie sagte doch einer meiner alten Lehrmeister immer so treffend: "Es gibt nichts, was du mehr fürchten must, als die Rache einer verlassenen Frau", huschte es ihm gerade durch den Hinterkopf.

Sein Kopf schien zu explodieren. Die Gedanken wirbelten in einem bunten Lichtermeer durch ihn hindurch. Das unbehagen, das ihn urplötzlich packte, treibt ihm den Schweiß auf die Stirn. Eine verlassenen Frau auf der einen Seite und "nur" die Zwerge auf der entgegengesetzten. Würde er sich schnell genug durch die Zwerge schlagen können um Jazzra zu entgehen ? Ein absurder Gedanke, aber der Gedanke wieder das Lieblings-Spielzeug dieser Frau zu werden, war keine alternative.

"Ich habe dich nicht verlassen", stieß er hervor, "ich habe nur ein wenig Zeit gebraucht."

"Du bist so besitzergreifend".

Warum fiel ihm jetzt kein Plan ein ? Es gibt immer einen Ausweg, man muß ihn nur sehen.

"Ich habe dir auch nie versprochen immer zu bleiben, die weiten der Welten riefen mich zu sich".

"Ich muß meine Schwerter singen hören, aber wenn ich die privaten Gemächer wochenlang nicht verlassen kann, nur weil du über mich... äääh... "verfügst", kommen andere Dinge einfach zu kurz."

Er schaute sich unter seinen Mitstreitern um. Wehe, wenn einer lacht, dachte er, die Tee-Kugel in der Hand auf und ab hüpfend. Die Situation war auch schon so unwürdig genug.

"Die Nächte mit dir waren, äußerst –exklusiv– ", jetzt huschte auch über sein Gesicht ein lüsternes Grinsen, "aber ich wred mich dir nicht unterwerfen, nicht damals, nicht heute und auch nicht in Zukunft".

Er betete, daß sie seine Argumente akzeptieren würde, ohne in einen blinden Wutanfall zu verfallen und wie eine Furie alles in ihrer Umgebung zu zerstören. Ihm huschten da so böse Erinnerungen durch den Hinterkopf, blutige Erinnerungen an einen ehemaligen Diener. Er hatte nur den Weinbecher über ihrem Götzenbild verschüttet, der arme Kerl. Er starb nach monatelanger Folter.

Die Prinzessin richtet ihren Blick auf den Dunkelelfen und ihr Lächeln entspricht einem Peitschenhieb.

"Alles zu seiner Zeit, geliebter Lynx, alles zu seiner Zeit!" flötet sie lieblich, doch ihre kalten Augen strafen den sanften Ton Lügen. Dann wendet sie sich erneut dem Bergkönig und der grimmigen Zwergenschar zu.

"In der Tat eine wenig erquickliche Lage, in der wir hier stecken." sagt sie und unterdrückt souverän den

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Schreck, den die leichte Verbannung ihrer Leibwache durch die Geoden ausgelöst hat. "Vermutlich könntet ihr uns alle in Stück reißen – doch bedenkt, dass bei dem Kampf unweigerlich euer Heiligtum zerstört werden würde! Ich schlage vor, ihr händigt mir die Gruppe aus – ihr selbst dürftet für sie kaum Verwendung haben. Was auch immer mit ihnen geschehen wird – eure", die Prinzessin verzichtet bewusst auf das Wort 'armselig', "Welt wird danach wieder sicher sein. Wenn es dann in unserem Reich einige kleine Änderungen geben wird, so kann euch das egal sein. Und als Ausgleich überlasse ich euch *gerne* diese da!" Sie nickt zu dem männlichen Schattenelfenanführer und seinen Kriegern. "Tut mit ihnen, wonach es euch beliebt!"

Der Bergkönig schnauft entrüstet in seinen langen Bart und knurrt: "Ha, eure Schwarzohren könnt ihr behalten. Es fehlte ja noch, daß hier ständig welche rumhüpfen. Nein, nein, ich sage, ihr Schattenelfen schert euch zurück, wo ihr hingehört und alle *Nichts*schattenelfen bleiben hier! Bei Ingerimm!" Er nickt grimmig und die anwesenden Zwerge lassen ein zustimmendes Gemurmel hören.

Der Warlock tauscht einen besorgten Blick mit Lynx aus und fährt dazwischen, gerade als die Schattenelfe Jazarra zu einer scharfen Antwort ansetzen will. "Ich bitte doch nicht zu vergessen, daß **wir** keineswegs zu diesen hiesigen Schattenelfen gehören. Wir sind **Dunke**l elfen, was ein riesiger Unterschied ist, daher wäre unsinnig, zu denen zu gehen."

Im Grunde machte es nicht den geringsten Unterschied und die Blicke der Zwerge sagten auch in etwa dasselbe.

Jazra dagegen, ungehalten über die Unterbrechung, geht sofort zischend auf die Bemerkung ein: "Wie kannst du es wagen, eine Hohepriesterin der Spinnergöttin zu unterbrechen! Abtrünniger! Versuche nur, dich von uns loszusagen, aber jetzt, da wir wissen, daß du existierst, wirst du keine ruhige Minute mehr haben, falls es dir tatsächlich gelingen sollte, **meiner** Jurisdiktion zu entgehen. Wir werden dich jagen und dann..." "Verstehe," fällt der Warlock ihr unhöflich ins Wort und wirft einen demonstrativen Blick zu Lynx, "ihr seid ja offenbar recht gut darin, Abtrünnige wiederzufinden! Vermutlich werden wir dank Eurer jämmerlichen Klerikerkräfte nicht mal heil bis in eure Stadt kommen."

Jazra läuft puterrot an, was man bei der dunklen Haut nie für möglich gehalten hätte, und stößt unter Schaum vorm Mund ein tierhaften Kreischen aus: "Wie wagst du Abschaum mit mir zu reden! Ich werde dich... ich werde..." Ihr Kopf fliegt zu dem erstaunlich schweigsamen Schwertmeister herum. "Di"Thermon, wenn Ihr noch ein paar Tage länger leben wollt und ich gnädiger auf Euren Frevel herabblicken soll, bringt ihr mir auf der Stelle den Kopf dieses..."

"Genug davon!" poltert der Bergkönig dazwischen und springt einen Schritt vor, soweit es die grüne Barriere von Rei zuläßt, bevor die Situation außer Kontrolle geraten kann, "Aufhören! Ihr vergeßt, wo ihr euch hier befindet! Wir sind der Lösung keinen Schritt näher!"

Lynx ist innerlich in Gedanken versunken und grübelt über die Situation und ihre herausschlagbaren Vorzüge nach. Es will ihm einfach kein Plan einfallen, wie er mit heiler Haut hier raus kommt ohne in irgendeiner Form Schaden zu nehmen. So viele Monde ist man gereist, nur um wieder am Anfang anzukommen. Man müsst langsam mal die Stimmung etwas würzen. Er spricht die Prinzessin demonstrativ Titellos an, um sie zu reizen. "Jazra, Kätzchen, du solltest lieber wieder in deinen Palast zurück gehen und mit deinen Untertanen spielen und vergessen das wir hier waren. Es ist das gesündeste für dich und deine Lakaien." In erwartungsvoller Hoofnung sie gleich explodieren zu sehen, muß er dem Bergkönig auch noch einen bitteren Geschmack verpassen." Und du Zwergenkönig solltest ganz schnell deine Männlein um dich scharren um nicht Gefahr zu laufen von einem Wutanfall der "Kleinen Göre" da hinten zermalmt zu werden.

Die Saat ist gesät....

In diesem Augenblick durchdringen laute und schräge Töne das Heiligtum.

Das leise und beruhigende Flötenspiel der Fee hat sich in ein chaotisches und schrilles gewandelt. Die grünschimmernde Wand zittert unter der Musik, bis sie zerplatzt und in nichts verschwindet. Die unendlichscheinende Schlucht ist verschwunden, als hätte sie nie existiert. Als nächstes fangen die Kugeln an zu zittern, bis auch sie zerplatzen und die darin Gefangenen befreien.

Sogleich befiehlt Jazra den Chaosfeen, Rei anzugreifen. Aber die Fee ist verschwunden. Nur ein leichtes

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Kichern ist noch wahrzunehmen, das langsam verhallt.

Wutentbrannt wirbelt die Prinzessin erneut herum und will sich Lynx zuwenden, da geschieht etwas völlig Unerwartetes. Der große Schattenelf, der noch vor kurzem mit seinem kahlköpfigen Anführer Di'Thermon getuschelt hatte, tritt an die Prinzessin heran, und mit einer einzigen fließenden Bewegung hält er ihr sein Schwert an die Kehle. In der Kammer wird es schlagartig totenstill, lediglich unterbrochen von einem einzigen, kollektiven scharfen Luftholen. Die Prinzessin, die scharfe Spitze des Schwertes am Hals, ist erstarrt, doch ihre Augen funkeln gefährlich und Schaum tropft aus ihrem Mundwinkel.

"Damit kommst du nicht durch!" faucht sie, erfolglos bemüht, dem Druck der Klinge auszuweichen.

"Was tust du!" erklingt auch die fassungslose Stimme des kahlköpfigen Anführers. Die meisten der anderen Schattenelfen weichen zurück, doch einige bleiben stehen und machen Anstalten, dem hochgewachsenen Krieger den Rücken zu decken.

Dieser, die Klinge noch immer am Hals der Prinzessin, schluckt einige Male, ein deutliches Zeichen, dass er sich seiner Sache alles andere als sicher ist.

"Ich habe gesehen, mit welcher Einfachheit die Zwerge ihre Leibwächter verbannt haben!" sagt er laut, als wolle er sich selbst überzeugen. "Sie spuckt Gift und Galle, doch in Wahrheit ist sie schwach und hat hier keinerlei Macht mehr!"

"Ich werde dafür sorgen, dass du lange überlebst!" zischt die Prinzessin haßerfüllt, jedoch mit äußerster Vorsicht darauf bedacht, sich nicht ruckartig zu bewegen. "Dein Tod wird ewig dauern und von unvorstellbaren Schmerzen..." Die schöne Schattenelfin verstummt, als der Krieger den Druck seines Schwertes erhöht und ihr die makellose Haut ritzt.

"Es ist vorbei, Jazra!" erwidert er nun deutlich ruhiger. "Ihr habt Schwäche gezeigt – die Waffenmeistergilde wartet schon lange auf eine Gelegenheit, eure Vorherrschaft zu beseitigen!"

Er dreht den Kopf in Richtung des Bergkönigs, der das einmalige Schauspiel sichtlich genießt, ohne jedoch die Frau aus den Augen zu lassen.

"Majestät – die Waffenmeistergilde wird Eure Bedingungen erfüllen, egal welche. Gold und Edelsteine, seltene Metalle soll unsere Gabe sein, wenn Ihr uns die Gruppe überlasst – für die Ihr ohnehin keine Verwendung haben dürft, oder wolltet ihr es tatsächlich wagen, ins Innere des Quelltempels vorzudringen?"

"Ihr seid verrückt!" entfährt es Di'Thermon. "Die Oberin und ihre Getreuen werden euch in Stücke reißen!"

"Sie werden nicht merken, was vor sich geht, bevor es zu spät ist!" entgegnet der Krieger und hebt sein Schwert ruckartig etwas an. "Versucht das nie wieder!" fährt er die Prinzessin an, die aufschreit, als ihr die Klinge in den Unterkiefer schneidet. "Versucht nie wieder, einen Zauber zu wirken! Wenn ich Euch noch einmal den Mund oder die Hände bewegen sehe, töte ich Euch auf der Stelle!"

Das Blut aus der kleinen Wunde am Kinn besudelt die erlesene Kleidung der Prinzessin, und ihre Wut weicht jetzt langsam blankem Entsetzen.

"Warum so brutal? Wir müssen sie ja nicht gleich töten..." mischt sich der Warlock ein. Offenbar hat diesen Einwand von einem Dunkelelfen, noch dazu *ausgerechnet von ihm* niemand erwartet, denn so ziemlich alle starren ihn ungläubig an, als er fortfährt: "Ich meine, ich kenne da einen hervorragenden Amnesiezauber, der kaum aufspürbar ist und selbstverständlich nicht rückgängig zu machen. So könnte man noch viele tolle Sachen mit ihr anstellen..."

Der Rest des Satzes geht unter, denn im gleichen Augenblick ertönt wieder das Feenkichern, nur lauter diesmal, wenn auch keine Fee zu sehen ist. Über den Köpfen erscheint plötzlich ein elektrisches Knistern tausender kleiner Blitze. Als alle Augen nach oben wandern, setzt auch das schon vertraute Feengedudel wieder ein, begleitet von einem Kichern aus vielen Kehlen. Der Schattenkrieger findet sich plötzlich von seinem Opfer getrennt wieder... hinter der bekannten grünen Barriere. Wie alle anderen auch. Alles ist *fast* wie vorher, nur daß nicht mehr eine Naturfee über den Köpfen schwebt, sondern es sind tausende von ihnen erschienen. Die Chaosfeen ziehen sich ängstlich zu ihren Herren zurück, und auch die sind recht verunsichert ob der Übermacht. Es wird langsam eng in der Kammer. Marian grummelt verärgert: "Also unsere Situation hat sich keineswegs verbessert..."

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Doch!" Der Bergkönig lächelt. "Die Naturfeen waren schon immer unsere Verbündeten. Und der Handel mit der Waffenmeistergilde scheint mir ein guter Schritt nach vorn zu sein. Die Schattenelfe werden wir einfach hier behalten, in einem Hochsicherheitstrakt. Wir erinnern uns noch gut der zahllosen Verbrechen, die im Namen der Spinnengöttin von ihresgleichen verübt wurden und werden! Nun denn, ich denke, eine Übereinkunft steht jetzt nichts mehr im Wege."

Als die Prinzessin die Schwertklinge nicht mehr an ihrem Hals fühlt, stößt sie einen schallenden Wutschrei aus. Mit einer bedrohlich anmutenden Geste deutet sie auf den Schattenkrieger und stößt einige Laute aus. Ihre Augen weiten sich jedoch vor Überraschung, als sie feststellen muss, dass ihre tödliche Magie völlig wirkungslos bleibt. Denn sicher hatte die Schattenelfe nicht vorgehabt, ihrem Widersacher einen Kranz aus wunderschönen Blumen aufs Haupt zu setzen.

Von den zahlreichen Feen erklingt ein belustigtes Kichern, während der Schattenelfenkrieger sichtlich erleichtert aufatmet.

"Ich höre hier immer 'Vereinbarung' und 'Gefangene!'" murrte derweil Buad mürrisch. "Wir werden wohl überhaupt nicht mehr gefragt, was? Wir werden einfach wie irgendwelche... exotische *Gegenstände* herumgereicht..."

"Dabei würden wir uns sehr gern an einen gastlichen Tisch setzen, anschließend etwas schlafen und dann versuchen einen der 5 Wege zum Magiebrunnen zu finden" bemerkt Alix.

"Könnt ihr Eure Steitigkeiten nicht einfach mal solange vergessen bis das Problem der Magie geklärt ist? Wir gehen dann nach Hause und ihr könnt Euch in Ruhe weiterstereiten!"

Wieder einmal herrscht nach den Worten der Riesin verblüfftes Schweigen. Sogar das Kichern der zahlreichen Feen ist verstummt. Die kleinen, geflügelten Geschöpfe umschwirren die Riesin in respektvollem Abstand und versuchen neugierig zu ergründen, was für eine Art von Wesen es wohl sein mag, das in der gegenwärtigen Situation solche Worte zu sprechen vermag.

Die Prinzessin und der Bergkönig schauen sich einen kurzen Moment an, und für diesen Augenblick herrscht eine stumme Übereinkunft zwischen den erbitterten Kontrahenten, die wohl davon ausgeht, dass die Riesin nicht aus der Enklave stammt und daher wohl etwas sehr merkwürdige Vorstellungen hat.

"Nun, ich will ja das angenehme Schweigen hier nicht mit plumpen Worten unterbrechen." sagt schliesslich Buad und tut damit genau das, was er vorgibt nicht tun zu wollen. "Aber wir sind, so will mir schienen, keinen Schritt weitergekommen. Wir suchen noch immer den Weg in unsere Welt, die ihr das *Außen* nennt, und ihr sucht nach einer Möglichkeit, eure Welt als das, was sie ist, zu bewahren und die metaphysischen Grenzen, die sie vom Außen trennen, zu erhalten. *Wir* können eure Welt nicht verlassen, ohne sie zu erhalten, und *ihr* könnt eure Welt nicht behalten, ohne uns eure Welt erhalten zu lassen. Äh. Das waren jetzt ganz schön viele Erhaltens und Behaltens."

Die Worte des Zwerges brechen den Bann, den die Riesin kurz zuvor über die feindlichen Parteien geworfen hatte. Die Prinzessin funkelt wieder hasserfüllt, und der Bergkönig schiebt trotzig und kampfbereit das Kinn nach vorne.

"Für mich sieht die Sache ganz simpel aus." fährt Buad fort, nestelt seine inzwischen wieder gut gefüllt Teeflasche vom Gürtel und entnimmt ihr einen tiefen Schluck, was dazu führt, dass *\*alle\** hastig danach trachten, den Abstand zwischen ihm und sich selbst zu vergrößern und zurückweichen, obwohl der kleine Kristallsaal das kaum noch zulässt.

"Ah! Das hat mir nach der ganzen Aufregung gefehlt..." seufzt Buad genüsslich und stößt die Flasche wieder zu. "So wie ich das sehe, seid ihr auf *unsere* Hilfe angewiesen. Wir sind tatsächlich der Schlüssel!" erklärt er im Brustton der Überzeugung, obwohl er tatsächlich gar nicht davon überzeugt ist. "Und ich wette, ihr kennt nichteinmal das richtige Schloss! Wenn ihr also einfach nur über uns verfügen wollt", der Alchimist richtet seinen Blick erst auf die Schattenelfen, dann auf den Bergkönig, "kann es passieren, dass ihr den Schlüssel im falschen Schloss abrecht und für immer zerstört – metaphorisch gesehen! Das Resultat: die

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

unerschöpfliche Magie eurer Welt beginnt sich zu verbrauchen, ihr werdet wie das Außen und wenn die Magie gar nicht mehr nachgebildet wird, werdet ihr immer schwächer und früher oder später von Menschen, Orks und noch abscheulicheren Kreaturen überrannt und ausgelöscht."

Befriedigt nimmt der Zwerg das geradzu körperlich spürbare Erschauern der Anwesenden zur Kenntnis. Sogar die Schattenelfen können die abschreckende Wirkung dieser Vorstellung nicht gänzlich verbergen.

"Es ist mir ziemlich egal, was ihr hier für Differenzen habt – schliesslich bin ich ja neutral." fährt Buad ungerührt fort. "Aber ich würde vorschlagen, dass ihr uns, anstatt uns als Gefangene zu behandeln, lieber etwas unterstützt. Überlasst uns die Entscheidung, was zu tun ist, aber helft uns dabei. Um eure Welt zu retten, müsst ihr nicht *miteinander* zusammenarbeiten – es reicht, wenn ihr alle mit *uns* zusammenarbeitet. Dann kann erstmal die Gefahr für eure Welt gebannt werden – was ihr danach miteinander anstellt, bleibt euch überlassen!"

Der Warlock kratzt sich nachdenklich am Kopf. Buads Worte klangen irgendwie, als hätte er etwas übersehen, findet er. Allerdings könnte er auch nicht wirklich den Hebel ansetzen, wo der Denkfehler ist. Vermutlich hat es etwas damit zu tun, daß die beiden Parteien, sollten sie der Gruppe helfen, auf irgendeine Art ja doch selbst zusammenarbeiten müßten...Nein, das war es nicht. Marian hebt den Kopf, als ihm die Erleuchtung kommt und unterbricht das nachdenkliche Schweigen, das auf Buads Worte hin eingesetzt hat: "Ich denke auch, daß die Situation nun klar auf der Hand liegt. Wir sollten also an der Lösung des Problems arbeiten, solange *wir* es *uns* nicht anders überlegen und wieder gehen."

Ein Tuscheln setzt ein und der Bergkönig hüstelt amüsiert: "Wer sagt, das wir euch überhaupt *gehen lassen*? Ihr überschätzt eure Chancen scheinbar genauso wie die Schattenelfen. Nun ja, kein Wunder, ihr seht ja auch so aus und vermutlich seid ihr sogar..." Weiter kommt er nicht, als der Warlock mit schneidendem Klang nur ein einziges Wort ruft: "**TEE!**"

Ein sehr ungemütliches Raunen setzt bei Zwergen UND Schattenelfen ein und etliche Gesichter werden erhebliche Nuancen grüner, als der Warlock ein paar kleine, undurchsichtige Phiolen aus der Tasche zieht, in denen alles mögliche sein könnte. Er verstaut sie sofort äußerst vorsichtig wieder und versucht dabei, möglichst Buads Blick auszuweichen, der alles andere als freundlich ist. Der Bergkönig schaut grimmig drein und will gerade abwinken, als sich Marian räuspert und fortfährt: "Oh, sicher, diese Menge ist allein noch nicht soooo bedrohlich, aber es genügt sicher völlig für diese Stadt und um eine Initialzündung zu erreichen, wenn ihr den Fehler machen solltet, uns anzugreifen, denn das da..." Der Drow macht eine halbe Drehung und zeigt auf den Trabanten, der wie immer brav im Hintergrund wartet: "...ist randvoll davon. Genug Buadscher Tee, um diese und alle umliegenden Dimensionen auch gleich noch mit zu vernichten. Ihr habt also gar keine andere Wahl, als auf unsere Wünsche einzugehen..."

Es setzt eine Totenstille ein. Genaugenommen könnte man sagen, daß alle vorangegangenen Schweigephasen zusammengenommen nicht annähernd eine so tödliche Stille hervorgebracht hatten, also gewissermaßen nur halbtot gewesen waren. Der Warlock lächelt finster, dasselbe Psychopathengrinsen, das seinen Gefährten bisher auch schon so gut gefallen hatte, und tatsächlich steht jetzt die aufsteigende Panik bei Zwergen und Schattenelfen gleichermaßen so dicht im Raum, daß man sie in Scheiben schneiden könnte. Offenbar kennen sogar die Schattenelfen das Gebräu, denn sie sehen nicht weniger grün und verängstigt als die Zwerge aus und daß so eine Gruppe Irrer frei mit dem Höllengebräu herumspielen könnte, machte die Sache für sie alle ja auch nicht besser. Ganz im Gegenteil...

Alix verzieht bei der Drohung Tee einzusetzen das Gesicht. "Ich hoffe mal es bleibt bei der Drohung" denkt sie sich, auch wenn offensichtlich die Chancen für eine friedliche Lösung jetzt wieder etwas besser stehen.

"Ich würde vorschlagen alle Gruppen schicken ihre Krieger erst mal zurück nach Hause und wir setzen uns mit einer kleinen Gruppe von jeder Seite zusammen und beraten gemeinsam das weitere Vorgehen!" schlägt sie vor.

"Du dreimal verdammter Mistkerl!" zischt Buad mit unterdrücktem Zorn dem Warlock zu, verzichtet aber

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

vorerst auf weitere Kommentare, da er durchaus die Wirkung der Drohung zu würdigen weiß. Stattdessen würgt er die Wut hinunter und tritt neben den Dunkelelfen wo er – zugegeben mit etwas Mühe – ein freundliches Gesicht aufsetzt.

"Tja, liebe Freunde", sagt er und zwingt sich zu einem Lächeln. "Ich wollte natürlich vermeiden, dass es soweit kommt – aber wenn man die Gastfreundschaft so sträflich vernachlässigt muss man sich nicht wundern, wenn die Gäste die Lust verlieren."

Demonstrativ genehmigt er sich einen weiteren, tiefen Schluck aus der Teeflasche, was ein kollektives Aufstöhnen der versammelten Zwerge, Feen und Schattenelfen bewirkt. Mit grimmiger Schadenfreude denkt Buad kurz darüber nach, ob er noch eine gute Mahlzeit verlangen soll, entscheidet sich dann aber dagegen, um es nicht zu übertreiben.

"Nun, *wir* gehen jetzt!" erklärt er und strebt, an seiner Teeflasche nestelnd, auf den Ausgang der Kammer zu. Bei den dort stehenden und beobachtenden Zwergen setzt eine panische Seitwärtsbewegung ein – bei der in der Kammer herrschenden Enge ein schwieriges Unterfangen.

"Gut, gut! Wir brauchen ja nichts überstürzen!" versichert der Bergkönig hastig. "Ich bin sicher, wir finden für alle eine annehmbare Lösung!"

Alix runzelt bei der Bemerkung die Stirn. "Ich würde vorschlagen wir gehen jetzt! Tolle Idee, nur wohin gehen wir eigentlich?" denkt sie sich und läuft Buad hinterher.

Dem Warlock ist zwar auch nicht ganz klar, was Buad da tut, er ist aber bestrebt, nicht die Kontrolle über die Situation zu verlieren. Während er sich mit den anderen Gefährten in Bewegung setzt, dreht er sich halb um und zeigt nacheinander auf den Bergkönig, Jazra und den kahlköpfigen Schattenelfenschwertmeister: "Du, du und du! Ihr kommt mit, der Rest bleibt, wo er ist!"

Jazra beginnt wild herumzuzetern und der Bergkönig fordert wütend eine würdige Eskorte. Ein leichtes Schütteln einer kleinen Phiolen, aus einer tiefen Robentasche hervorbefördert, kühlt aber schnell die erhitzten Gemüter ab, und die Schattenelfen folgen bald der Aufforderung. Bei den dickköpfigen Zwergen funktioniert das weniger gut, schließlich lassen zumindest der Hauptgeode und Gribald Schädelspalter sich absolut nicht davon abhalten, ihrem Herrscher zu folgen.

Gehorsam bewegen sich nun auch der Trabant und der Sukkubus hinterher, wobei man deutlich spüren kann, wie die zurückbleibenden Zwerge schnellstens versuchen, so weit weg wie möglich von dem zwergischen Gefährt zu kommen.

Der Warlock hetzt nun die Palaststufen hinab, um Buad einzuholen, der zügig auf das Labyrinth der Stadtviertel zustrebt. Er schafft es auch mühsam, ihn einzuholen, was vermutlich nicht unerheblich von der Tatsache beeinflusst ist, daß ihm kein Zwerg oder Schattenelf zu nahe kommen will, und raunt ihm atemlos zu: "Verdammt, wir wissen doch noch gar nicht, wo wir die Wege finden. Wo zu den Niederhöhlen rennst du also hin?"

"Ich habe *keine* Ahnung!" flüstert Buad zurück. "Wir könnten den Eingang bei den Schattenelfen nehmen – du hast ja gehört, dass ihre Wehranlagen nach *\*innen\** gerichtet sind, man aber von außen munter hindurchspazieren kann. Allerdings schätze ich, dass wir keine fünf Minuten überleben, wenn wir in die Domäne der Schattenelfen kommen, da hilft uns selbst der Tee nicht weiter. Im übrigen habe ich eigentlich keine Lust, mich mit Wesen anzulegen, vor denen sich selbst die Schattenelfen vor Angst in die Hose machen." Der Zwerg konzentriert sich einige Augenblicke darauf, grimmig umherzuschauen.

"Bleibe noch der Weg der Zwerge – keine Ahnung, was Anthea mit ihrem Orakelspruch gemeint hat, aber der König hat uns angelogen, als er sagte, der Zwergenweg sei vergessen und verloren. Ich bin sicher, dass er sehr wohl den Weg kennt. Aber er ist ein *Zwerg*, und wenn ein Zwerg sagt 'der Weg ist verloren' dann meint er eigentlich 'ich sag euch nicht, wo der Weg ist'. Eventuell ist es die Zeile", Buad konzentriert sich erneut und versucht, sich an das verwirrende Orakelrätsel zu erinnern, "mit dem 'ein Weg führt durchs Feuer'. Damit könnten die Zwergenschmieden gemeint sein oder die großen Hochöfen." Buad seufzt. "Es könnte aber auch der 'weg durchs Gebein des Berges' sein – irgendein alter Stollen oder so... Aber wir sollten vielleicht unsere

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Suche bei den Schmieden beginnen und so tun, als *wüssten* wir, wonach wir suchen müssten. Oder besser, als würden wir von unserer angeblichen Bestimmung geführt. Beobachte den König oder seine Begleiter genau – wenn er sich irgendwie merkwürdig benimmt, dann sind wir vermutlich auf der richtigen Spur..."

"Das kann ja mühselig werden." grummelt der Warlock, "Schwer zu sagen, was dann dieser Bettlerschatz sein soll, den man in den Gebeinen finden muß. Gibt es hier einen Berg oder Stollen, der Bettler heißt oder so aussieht? Oder welchen Schatz hat denn sonst ein Bettler? Wirkliche Freiheit? Seine Erinnerungen? Verdamm, ich hasse Rätsel!" Marian tritt griesgrämig neben Buad her.

"Spitze der Welt..." grübelt derweil Buad. "Spitze der Welt... das *Dach* der Welt... ein Dach... etwas, was ganz weit oben ist... ein *Berg*! Ein Berg mit einem Schlot drin!"

Buad wird kurz langsamer, bevor er dem Warlock zuflüstert: "Zwerge graben die Rauchabzüge ihrer großen Öfen manchmal durch den Berg bis hinauf zur Spitze, damit der Rauch gut abzieht! Wir müssen den größten Ofen finden, den es hier gibt! Oder..." Der Zwerg zaudert kurz. "Oder... es gibt hier einen Vulkan, und der Weg führt direkt durch seinen Krater!"

Alix hört was die beiden diskutieren und schließt sich an. "Schatz des Bettlers kling nach etwas im übertragenem Sinn. Welche Schätze hat ein Bettler? Nur seinen Körper und seinen Geist. Es könnte 'die Liebe' gemeint sein. Das würde dann aber eher auf den Weg der Elfen zutreffen. Ein Elfenfriedhof vielleicht? Ich denke auch, wir sollten hier bei den Zwergen nach einem alten Vulkanschacht Ausschau halten, der vielleicht als Kamin für die Schmieden genutzt wird"

Der Warlock seufzt: "Das sind doch alles nur Spekulationen. Uns bringt das nirgendwo hin. Wir müssen den König oder die Schattenelfen irgendwie überrumpeln, damit man uns irgendeinen Weg zeigt..."

Nach kurzem Zögern bleibt Buad stehen, was dazu führt, dass durch die hinter ihm Laufenden, von dem plötzlichen Halt überrumpelt, ein kleineres Chaos verursacht wird. Die wütende Rangelei ignorierend wendet sich der Alchimist an den neben ihm verharrenden Bergkönig: "Majestät!" sagt er und hofft, dass er mit seiner Annahme richtig liegt und man seiner Stimme nicht die Unsicherheit anmerkt. "Bitte führt uns zum Schlot des Vulkans!"

Der König holt tief Luft, wechselt mehrmals die Gesichtsfarbe und fragt dann stotternd: "W...w...welcher V...vulkan? Hier gibt es keine Vulkane..."

"Unsinn!" poltert der Warlock mit der üblichen ihm eigenen Eleganz eines Bergtroll dazwischen: "Wir wußten das doch die ganze Zeit! Seht mal, wir sind extra so weit weggegangen, damit ihr uns den Weg offenbaren könnt, ohne euer Gesicht vor euren Leuten zu verlieren! Noch eine solche Chance bekommt ihr nicht. Aber vielleicht möchte ja auch lieber Jazra den Weg der Schattenelfen offenbaren..." Der letzte Satz, mit honigsüßer Stimme an eine gewisse Schattenelfe gerichtet, bewirkt aber lediglich, daß jene mit einem verächtlichen Schnaufen zur Seite blickt, ohne den Antragsteller eines weiteren Blickes zu würdigen. Der Warlock grinst und wendet sich wieder dem Zwerg zu: "Nun, Euer Majestät?"

"Es *gibt* keinen Vulkan!" erwidert der Bergkönig mit dem typischen zwergischen Starrsinn trotzig.

"Majestät,", versucht Buad ihn zu beschwichtigen, "es hat ganz sicher Vorrang, Eure Welt zu retten als ein Geheimnis zu bewahren!"

Der Beschwichtigungsversuch schlägt fehl. Zornig funkelt der König den Alchimisten an. "Ich wüsste nicht, warum ich mich von einem *verbannten* Zwerg belehren lassen sollte!" schnaubt er. Bevor die Situation eskaliert, ergreift die Schattenelfprinzessin das erste Mal seit dem Verlassen der Kristallhalle das Wort: "Ich wusste nicht, dass ausgerechnet den *Zwergen* der feuerspeiende Berg bisher verborgen blieb." stellt sie zynisch fest. "Vor allem doch, da sie seinen unterirdischen Lavafluss in ihren Schmieden so ausgiebig benutzen."

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Der Bergkönig und Schädelspalter schnappen synchron nach Luft. "Woher..." beginnt der König und es hat den Anschein, als würde er die Elfin jeden Augenblick anspringen.

"Dafür habt Ihr den Tod verdient!" ereifert sich Schädelspalter.

"Ihr würdet nicht mal dazu kommen, Eure Axt zu schwingen!" wispernt der kahlköpfige Schattenelf und richtet eine winzige gespannte Armbrust, die kaum größer als ein Handteller ist und bevorzugt von Assassinen eingesetzt wird, auf den Zwerg.

"Ihr wäret zu Stein erstarrt, noch bevor der Bolzen sein Ziel erreicht!" droht der zwergische Geode und richtet seine Faust auf den Schattenelfen.

Für einen Moment beschränken sich die Kontrahenten drauf, sich gegenseitig haßerfüllt anzufunkeln. Die geringste Kleinigkeit würde jetzt genügen, um eine tödliche Katastrophe auszulösen. Schließlich atmet der Bergkönig tief durch. "Genug!" donnert er. "Wir sind hier, um unsere Welt zu retten und nicht um unsere Fehden auszutragen!" Langsam, widerstrebend senken die Gegner die Waffen. Forschend blickt der Bergkönig die Gefährten an, bevor er fortfährt: "Ich werde euch zum Vulkan führen."

"Majestät!" entfährt es Schädelspalter und dem Geoden synchron, doch ein kurze Handbewegung ihres Königs lässt sie den Rest ihres Einspruchs hinunterschlucken.

"Doch glaubt nicht, dass es einfach werden würde!" setzt der König seine Rede fort. "Der feuerspeiende Berg beherbergt viele unbekannte Geheimnisse und Gefahren! Wenn ihr den Mut habt, ihnen zu trotzen, dann folgt mir!"

Er wendet und schlägt einen neuen Weg ein, der die Gruppe beinahe in die entgegengesetzte Richtung führt.

Alix atmet erleichtert auf, als sich die Gruppe wieder in Bewegung setzt.

Der Weg windet sich immer weiter. Verbissen schweigend durchquert die Gruppe große Höhlen und enge Gänge. Die Riesin hofft nur, das der Weg irgendwann ein Ende hat. Sie sehnt sich nach Licht und frischer Luft zumal es immer wärmer wird.

Schließlich dringt ein dumpfes Donnern an die Ohren der ungewöhnlichen Gruppe. Der gewundene Weg führt nun steil bergauf, und die Abenteurer müssen auf jeden ihrer Schritte acht geben, um auf dem unebenen, durch den Fels führenden Gang nicht das Gleichgewicht zu verlieren. Die Hitze nimmt stetig zu, und schon bald steht allen von dem anstengenden Aufstieg und der im Gang herrschenden hohen Temperatur der Schweiß auf der Stirn. Nur die Zwerge scheinen in ihrem Element zu sein und schreiten zügig und unermüdlich voran. Lediglich Buad, der seine Zwergenjahre offenbar zu lange hinter Experimentiertischen statt in Schmieden verbracht hat, fällt hinter seinen Artverwandten etwas zurück.

Das Donnern wird lauter, je weiter die Abenteurer gehen, und schliesslich dringt ein warmer, roter Schein vom Ende des Ganges herein. Die heiße, trockene Luft ist fast unerträglich, und die Kleidung der Gefährten ist nass vom Schweiß und klebt an der Haut. Der Gang mündet in einem großen Schlot von mehr als zwei Dutzend Metern Durchmesser. Am Grunde des Schlotes, tief unter den Abenteurern, zwängt sich träge rotglühendes, geschmolzenes Gestein durch ein Felsenbett. An einigen Stellen ist die Kruste erstarrt, an anderen Stellen ist sie aufgebrochen und gibt den Blick frei auf flüssigen Fels, der unter der Kruste schnell dahinschießt. Flammen tanzen über den Lavastrom, und immer wieder springen kleine Fontänen der grell leuchtenden Lava empor und entladen ihre Energie in kleinen Eruptionen. Nach oben muss der Schlot eine Öffnung haben, denn die heiße Luft faucht orkanartig an der Gangmündung vorbei.

Fasziniert blinzelt Buad in das bedrohliche Flammenmeer tief unter sich, den ihm entgegenschlagenden Gluthauch ignorierend. Der Sog, der durch die erhitzte Luft entsteht ist jedoch so groß, dass er den Zwerg beinahe aus dem Gang gezerrt hätte. Im letzten Augenblick kann Schädelspalter den leichtsinnigen Alchimisten zurückreißen.

"Der Weg führt am Rande des Schlotes hinab bis zum Kochenden Strom!" brüllt der Bergkönig, um das Donnern der aufsteigenden Luftmassen zu übertönen. "Er wurde seit Generationen nicht mehr beschritten, doch ich erinnere mich an Stellen, die bereits damals hoch über dem Strom entlangführten, links und rechts nichts weiter als die brüllende Luft und unter sich den kochenden Stein! Künstliche Brücken – keiner weiß, ob sie überhaupt noch existieren oder schon längst eingestürzt sind!"



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Soetwas habe ich noch nie gesehen!" schreit Buad zurück, und seine Augen glänzen vor Begeisterung; dass er Augenblicke zuvor um ein Haar ein heißes Ende in dem kochenden Fels gefunden hätte, scheint ihn nicht im Geringsten zu beeindrucken. "Ein unterirdischer Lavafluss! Unglaublich!"

"Das Flussbett wurde künstlich angelegt!" brüllt der Geode dem Alchimisten ins Ohr. "Weiter hinten quillt die Lava unablässig aus der Erde hervor und hat sich hier früher aufgestaut, bis der Druck zu groß wurde und der Vulkan schliesslich ausbrach! Deshalb haben wir ein Felsbett gegraben und leiten die Lava nun ab!"

"Ich würde es nicht glauben, wenn ich es nicht selbst sehen würde!" antwortet Buad. "Von allen Leistungen der Zwerge ist das vielleicht die verwegenste und gewaltigste – einen Vulkan zu zähmen! Was für eine Tat!"

"Der Vulkan mag gezähmt sein, doch der Kochende Fluss selbst ist noch immer gefährlich und tückisch!" ruft der Bergkönig. "Selbst wenn der Weg am Rande des Schlotes überwunden werden kann – später müssen wir ein Stück auf der erstarrten Kruste der Lava laufen! Die Kruste ist zwar erstarrt, aber sie ist noch immer sehr heiß und keiner weiß, wann sie bricht, und wenn sie ohne jede Vorwarnung unter den eigenen Füßen nachgibt, stürzt man in den darunter fließenden Strom aus geschmolzenem Gestein!"

"Wir haben schon Verrückteres getan!" entgegnet Buad, und als er den zweifelnden Blick des Bergkönigs sieht, setzt er hinzu: "Wir sind z.B. mit einem Boot, das praktisch nur aus in Stoffschläuchen gefangener Luft bestand, über das Meer gefahren! *Das* nenne ich verrückt!"

Der König nickt kurz und bedeutet den Abenteurern, ihm zu folgen. Er wendet sich nach links, wo ein kaum zu erkennender, schmaler Spalt im Fels klafft, der seitwärts in einen abwärts führenden Gang unmittelbar am Rande des Schlotes führt. Stellenweise ist die Felswand zwischen Gang und Schlot so dünn, dass durch Risse des Gesteins das unstet flackernde Licht der Glut hineindringt. Manchmal fehlt die Felswand ganz, hinabgestürzt in die Tiefe, und der Gang ist nicht mehr als eine Ausbuchtung in den glatten, senkrechten Wänden des Schlotes, in die sich nun die Abenteurer einer nach dem anderen hineinpressen und krampfhaft darauf bedacht sind, den Abstand zwischen sich und dem tödlichen Abgrund möglichst groß zu halten.

Doch die Luft wird plötzlich besser atembar und auch die drückende Hitze ist jetzt kaum noch zu spüren. Die Hitze des Vulkans ist zwar fast körperlich spürbar, dennoch erscheint sie den Gefährten nur noch wie ein lauer Windhauch. Der Bergkönig bleibt stehen und sieht sich irritiert um. Dann aber fällt sein Blick auf das grinsende Gesicht des Warlock und er knurrt verärgert: "Was ist das wieder für eine neue Teufelei?" Letzterer zuckt nur mit den Schultern: "Ich habe meine Aura der Kälte auf einen recht hohen Radius ausgedehnt. Ich dachte, das wäre mal angebracht. Ich weiß nur nicht, wie lange ich sie aufrechterhalten kann..."

Ohne ein weiteres Wort zu verlieren, dreht sich der Zwerg seufzend um und stapft wieder voran.

Alix die schon fast aufgeben wollte, fühlt erleichtert die erfrischende Kühle um sich herum. Trotzdem starrt sie ziemlich entgeistert auf den Lavastrom und würde am liebsten so schnell wie möglich verschwinden, nur leider gibt es kein Verschwinden an diesem Punkt ihrer Exkursion, also versucht sie so gut wie es geht dem Weg zu folgen.

Lynx schreitet direkt hinter Alix her und bemüht sich nicht zu nahe an die Prinzessin zu geraten.

Man kann ja nie wissen. Verletzte Tiere und in ihrer Eitelkeit gekränkte Frauen haben einfach zu viele Gemeinsamkeiten.

Die Hitze hat ihm nicht besonders viel ausgemacht, aber der kühle Hauch der Kälte–Aura ist doch angenehmer. Lynx spart seine Energie. Er hat keine Lust nchher über Lava zu "laufen". Wozu kann man schweben, aber die Größe der Gruppe macht ihm Sorgen. Zu viele um alle auf einmal schweben zu lassen ohne dabei zusammenzubrechen, aber falls etwas aufbricht, ist blitzschnelle Reaktion gefragt.

"Marian, verschwende nicht zu viel Energie für die Aura. Wir können die Energie später sicher noch besser gebrauchen!"

Nach einigen, nervenaufreibenden Metern wird der glühende Abgrund wieder von einer Felswand verdeckt, und die Gruppe bewegt sich nun erneut im Inneren des Felsens. Feine Risse und Spalten in der Wand, durch die das Fauchen der aufsteigenden Luft und der rote Schein der Lava dringt, zerstören jedoch die Illusion der Sicherheit – die Felswand, die den Gang von dem Schlot trennt, ist nicht dicker als eine Zwergenhand. Trotzdem atmen die meisten erleichtert auf, denn die unmittelbare Gefahr, duch einen einzigen Fehltritt von dem Luftstrom aus dem Gang in die Tiefe gerissen zu werden, scheint vorerst gebannt.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Nun, das war gar nicht so schwer..." räuspert sich Buad. Als er die besorgte Mine des Zwergenkönigs sieht, wird er unsicher. "Das war es doch, nicht wahr?" fragt er. Der König schüttelt den Kopf. "Die wirklich schlimmen Abschnitte kommen noch!" brummt er und schweigt dann wieder.

Tatsächlich endet nach vielen, teils über Stufen in die Tiefe führenden Metern der Gang inmitten der Wand des Schlotes. Hier unten ist es noch wärmer, und selbst die Kälteaura des Dunkelelfen kann nicht mehr vor den mörderischen Temperaturen des flüssigen Gesteins hinwegtäuschen. Und noch immer trennen gute hundert Höhenmeter die Gruppe vom Grunde des Schlotes.

Der fast kreisrunde Schlot ist hier stark durch einen mehrere Meter breiten Riss im Fels ausgebuchtet. Der Tunnel endet in der Wand der Rinne und führt über eine steinerne, ungesicherte Brücke zu der entfernten Wand, wo die dunkle Öffnung der Tunnelfortsetzung gähnt. Die Brücke ist schmal und bietet gerade Platz genug für eine Person. Der Fels, aus dem die Brücke gehauen ist, weist an einigen Stellen feine Risse auf. Tief unten schiebt sich die Lava durch ihr Felsenbett.

"Wir müssen dort hinüber!" ruft der Bergkönig. "Es gibt keinen anderen Weg! Aber immerhin steht die Brücke noch!"

Zweifelnd blickt Buad auf den bröcklig wirkenden Fels, der den Eindruck erweckt, jeden Augenblick in die kochende Tiefe stürzen zu können. Der Bergkönig, der den skeptischen Blick des Alchimisten bemerkt, zuckt mit den Schultern und sagt: "Wir müssen einzeln rüber. Mehrere von uns trägt sie sicher nicht!"

Schädelspalter steht vorne an dem Tunnelausgang und holt einige Male tief Luft. Geistesgegenwärtig drückt ihm Buad eines der Seile der Gruppe in die Hand, was der mürrische Zwerg mit einem kurzen Nicken quittiert. Schädelspalter schlingt sich das Ende des Seils um die Hüften, verknotet es gut und betritt dann die schmale Brücke. Sofort wird er von dem heulenden Luftstrom ergriffen, und die Zurückbleibenden können sehen, wie der starke Zwerg unter dem wütend an ihm zerrenden Orkan schwankt. Breitbeinig und konzentriert setzt Schädelspalter einen Schritt vor den anderen, verfolgt von den interessierten, teilweise auch besorgten Blicken der anderen. Die Wucht des Aufwinds muss enorm sein, denn immer wieder schwankt der Zwerg und kämpft mühsam um sein Gleichgewicht.

"Mit deiner Levitation kommst du da auch nicht weiter!" wendet sich Buad an den Warlock. "In diesem Sturm würde es dich herumschleudern wie ein welkes Blatt!"

Trotzig verharrt Schädelspalter mitten auf der Brücke, und man spürt förmlich die Anstrengung, mit der er sich gegen den Luftstrom stemmt, der ihn immer wieder seitwärts von der Brücke zu stoßen versucht.

Schließlich stößt er einen verärgerten Fluch aus, der von der heißen Luft weggetragen wird, und geht auf die Knie nieder. Das letzte Stück des Weges bewegt sich der Zwerg kriechend. Als er die andere Tunnelöffnung endlich erreicht und sich umwendet, sind seine Augen rot unterlaufen, der Bart ist angesengt und das Gesicht von der Anstrengung und der Hitze schweißnass.

Buad ist blass geworden, denn wenn ein Zwerg wie Schädelspalter unter den Blicken von Schattenelfen auf allen vieren kriecht, müssen auf der Brücke entsetzliche Bedingungen herrschen.

"Wenigstens ist sie nicht eingestürzt." murmelt er und zieht auf ein Handzeichen Schädelspalters das Seil straff.

"Also los! Der Nächste!" ruft der Bergkönig.

Alix starrt entsetzt auf die Brücke. Die Höhe stört sie nicht weiter, als Riese ist sie große Höhen gewöhnt, aber die Hitze und das Feuer. Um sich Mut zu machen nimmt sie einen Schluck aus der Flasche mit dem Wasser aus der Brunnen Urd. Wie schon beim letzten Mal fühlt sie die Magie des Trankes, er gibt ihr Ruhe und Gewissheit die Aufgabe zu bewältigen.

Entschlossen greift sie zum Seil und läuft los. Schritt für Schritt nähert sie sich der Mitte der Brücke. Ihr Gewicht als Riesin, gibt ihr im Wind eine gute Chance doch gleichzeitig führt es dazu das die Brücke doch etwas ins Schwanken gerät.

Um die Brücke nicht zu gefährden und dem immer stärker werdenden Wind zu entgehen, läßt sich auch die Riesin auf die Knie nieder, um über die Brücke zu kriechen. Es ist fürchterlich heiß, der Schweiß rinnt ihr in Strömen von der Stirn und die Lederrüstung klebt am Körper.

Nach einer ewig lang erscheinenden Zeit erreicht sie das andere Ufer. Kriechend nähert sie sich einer Felsenwand, um sich daran anzulehnen und etwas zu erholen.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Marian kratzt sich nachdenklich am Kopf, schaut Lynx an und hebt seine Aura auf. "Das kann man auch eleganter machen." Bestimmt nickt er und fuchtelt unvermittelt in der Luft herum. Im dem Hitzeblimmern ist kaum zu erkennen, daß die Luft neben ihm noch mehr flirrt als der Lavastrom. Mit einem Sprung nach vorn setzt der Warlock darauf zu und ist verschwunden. Für einen Augenblick wenigstens, dann taucht er neben Schädelspalter auf, allerdings nicht über sicherem Boden, sondern genau daneben über dem Abgrund. Mit einem Schrei und einem unaussprechlichen Fluch stürzt er nach unten, kann sich aber gerade noch an dem Kettenhemd des Zwergs festhalten, den er fast mit nach unten reißt.

Nach einem kurzem Taumel hat sich letzterer aber gefangen und ersterer an ihm emporgezogen, wobei er entschuldigend etwas von Dimensionstor und Fehlertoleranz gegen das vulkanische Getöse anbrüllt. Die wutschnaubende Antwort des Zwergs ist auf der anderen Seite nicht zu verstehen, aber sie scheint nicht angenehm zu sein, denn der Warlock verzieht angewidert das Gesicht. Er keucht und ringt um Atem und schiebt mit ausgebreiteten Armen den flimmernden Schleier magisch zwischen ihn und Schädelspalter, der entsetzt einen Schritt zur Seite hüpfet und wiederum um sein Gleichgewicht kämpft. Dann nickt Marian atemlos und winkt den Gefährten auf der anderen Seite einladend zu.

Alrik, der Streuner, hatte die ganze Konfrontation im Heiligtum nicht mitbekommen, zu sehr war er von den Wundern dieser Halle geblendet gewesen. Als er hinter der Gruppe herläuft, hört er noch, wie sich Zwerge und Schattenelfen gegenseitig mit unfreundlichen Worten bewerfen ... sich aber nicht angreifen, wie Bienenvölker, denen man ihre Königin genommen hat. Ohne eine Leitfigur können sie sich nicht gegenüber der anderen Gruppe durchsetzen, weshalb ihr Kräfteverhältnis ausgeglichen ist. Bis sie das eingesehen haben werden, könnte noch ein Weilchen vergehen (Elfen und Zwerge haben eine sehr ausgedehnte Lebensspanne), würde aber letztendlich dazu führen, daß sich beide Gruppierungen wieder auflösen, da keine von beiden die Übermacht erringen könnte.

Nicht zum letzten Male wünscht sich der Streuner wieder zurück an seinen Heimatort ... "wenn ich mir vorstelle, daß das alles auf einer \_Lichtung begonnen hat ..." murmelt er und faßt sich an den Kopf, während er der Gruppe, die bereits ein Stück voraus ist, hinterherrennt.

Auch wünscht er sich, er hätte einen guten, schützenden Anzug, denn in seiner abgerissenen Kleidung fühlt er sich zunehmend unwohl. Als er jedoch am Vulkan ankommt, nimmt er seinen Wunsch wieder zurück, so heiß ist es.

"Ich bin ein einfacher Mensch, schwach und ungeschützt zwischen Elfen mit Zaubern, Zwergen mit Geoden, und Riesen mit Riesenbeinen." denkt er. "Selbst wenn ich den Anschluß schaffe, so kann ich mich nicht in dieser Hitze irgendwie schützen." Ein dunkler Hauch von Depression und Selbstmitleid fällt auf ihn herab. Seine einzige Hoffnung ist es, im Anschluß an diese seltsame Gruppe wieder seinen Weg nach Hause zu finden ... und zu hoffen, daß das Chaos, daß bereits verbreitet worden ist, nicht auch noch bis dahin gelangt ist. Er faßt sich an sein Amulett, daß er schon seit vielen Jahren um den Hals trägt, und es gibt ihm wieder etwas Mut ... nein, eher Hoffnung. Hoffnung, irgendwann das alles endlich hinter sich zu haben und darüber lachen zu können. "Wißt ihr noch, damals ..."

Zurück in der Realität steht er nun vor einem brodelnden Vulkantopf. Er sieht das flüssige Magma brodeln, blubbern, dampfen, zischen, auf- und absteigen, und es sieht nicht gut aus – es sieht sehr heiß aus. Zu heiß für seinen Geschmack.

Er folgt den Wegen, die die Gruppe vor ihn beschritten hatte, und findet sich nun wieder ... an einer Brücke. Die anderen Gruppenmitglieder stehen vor der Brücke, und nur wenige sind schon drüben.

Der Warlock-Dunkelelf winkt einladend herüber, aber Alrik sieht wenig Hoffnung. "Wenn selbst die Zwerge diese Hitze unerträglich finden, wie muß es dann mir gehen?" sinniert der Streuner, dem jegliche Fröhlichkeit und jeglicher Sinn für Humor abhanden gekommen ist, und der nun angsterfüllt in die Lava starrt. "Was erwartet uns auf der anderen Seite?" fragt er brüllend den Bergkönig.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Ohne eine Antwort abzuwarten – es hätte vermutlich sowieso keinen Sinn, denkt er – geht er auf die Brücke zu. Wollte er den Anschluß nicht verlieren, so mußte er so oder so hinüber – egal, was ihn dort erwartete.

Die Hitze, das brüllende Fauchen des Sturmwindes – heißer als alles, was er jemals gekannt hatte – es ist furchtbar. Er fühlt sich elend.

Seine Höhenangst läßt in bereits im ersten Drittel der Brücke auf die Kniee niedersinken – er hat unbeschreibliche Angst. Er kann nicht mehr.

In der Mitte der Brücke, dort, wo der Sturmwind am zerrendsten ist, und die Hitze am verbrennendsten, bleibt er stehen. Er kann nicht mehr.

"Laß dich fallen, in den Sturmwind, ich werde dich dorthin tragen, wo du nichts mehr zu befürchten brauchst wo deine Wege ein Ende haben ... du brauchst dich einfach nur fallen zu lassen." scheint ihn der Sturmwind ins Ohr zu säuseln.

"Laß dich fallen, und deine Wege werden ein Ende haben, umfängen von der Hitze der Erde brauchst du nichts mehr zu befürchten..." scheint ihm die Hitze, die an sein Ohr wabert, zuflüstern zu wollen.

Er kann nicht mehr. Er ist kurz vor dem Zusammenbruch. Er ist am Ende. Seine Kräfte schwinden.

Es war so einfach ... er könnte sich jetzt einfach fallen lassen, und in der Tat war dann alles vorbei für ihn. Die Hitze der Vulkanlava würde unerträglich sein – aber nur für einen kurzen Moment. Dann würde alles vorbei sein.

Vorbei, die Hitze, das Herumgerenne, das Stolpern von Portal zu Portal, von Festung zu Festung, von einer Gruppe von seltsamen Wesen zur nächsten. Es würde zu Ende sein.

Er würde endlich aufatmen können, einen kurzen Moment vor Auftreffen in der Lava, einen kurzen, glückseligen Moment, bevor die Lava alles verschlingen würde – er wäre dann nicht mehr – und seine Sorgen auch.

Es war so einfach, und der Sturmwind tost, und die Hitze flimmert, und beide flüstern im Wettlauf in seine Ohren.

Er kann nicht mehr. Er ist kurz vor dem Zusammenbruch. Er ist am Ende. Seine Kräfte schwinden.

Er wird wahrgenommen.

Die Göttin achtet jedes Leben, und sei es noch so klein. Selbst Glühwürmchen. Sie sorgt sich um das, was lebt, und besonders um die, die ihr huldigen. Sie fühlt sich verpflichtet.

Sie fühlt sich auch hier verpflichtet.

Die Göttin Tsu sieht, daß ihr dieser eine Mensch immer gut gedient hatte – und er hatte vor Urzeiten eine Prüfung bestanden. Sie vergißt nie. Sie fühlt sich dem Leben verpflichtet.

Sie sieht nun, daß einer auf einer Brücke kniet, wankt, zusammenbricht. Sie fühlt sich verpflichtet, ihm zu helfen. Sie ist da.

Sie hält ihn mit ihren Händen fest, um ihn nicht der Versuchung des Sturmwindes und der Hitze der Lava zum Opfer zu fallen zu lassen. Sie *weiß*, wie schwach er gerade jetzt ist, und wie sehr er gerade jetzt ihre Hilfe nötig hat. Sie hält ihn darum fest, mit dem festen Willen, ihn nicht diesen beiden Versuchern zu übergeben, zum Fraß vorzuwerfen, ihn zu schützen vor diesen dort, die schon seit Äonen dort gefangen sind. Nur sie kann

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

ihre Motive verstehen.

Sie sendet ihm etwas, um ihm Mut zu machen und ihn zu stärken – sie sendet ihm ein grünes Licht in sein Herz. Sie hält ihn fest, solange, bis es in ihm angekommen ist, dann würde sie sich ihm zeigen und zu ihm sprechen.

Er ist immernoch umtost vom Sturmwind, und vom Wabern / Flimmern dieser Vulkan-Hitze. Sie sind tödlich. Aber ihre Stimmen werden leiser. Er fühlt, wie etwas in sein Herz dringt, daß er schon lange vergessen hatte : Leben, Liebe, Gelassenheit, Friede, Freude – und Eierkuchen nicht zu vergessen. Er schöpft wieder Kraft, er schöpft wieder Mut, diese Höhenangst zu bekämpfen und wieder weiterzugehen.

"Steh auf ! Du kannst jetzt weitergehen !" flüstert eine angenehme, warme, weiche weibliche Stimme in sei Ohr. Er wundert sich nur noch, und ist mehr als erstaunt über die Kraft, die ihn nun endlich dazu befähigt, sich aufzurichten. Wider sei Erwarten schafft er es sogar, aufzustehen !

Die Göttin beschließt, sich ihm für einen kurzen Augenblick zu zeigen.

Sie nimmt eine Form an, eine Art durchsichtige geisterhafte Gestalt einer jungen Frau (sie hätte sich auch jede andere Form geben können), und spricht zu ihm.

"Du mußt hier hinüber ! Du bist ein Schlüssel – genauso, wie alle anderen hier auch ! Gehst du fehl, wird das Schloß nicht funktionieren, und alles war umsonst ! Du mußt hinüber !"

Er hat nun eine Aufgabe. Er hat nun eine Vision. Die geisterhafte Gestalt, die da vor ihm steht , ist "seine" Göttin, die Göttin des Lebens, das spürt er. Warum sie ausgerechnet hierhin gekommen war, weiß er nicht, aber es tut gut, sie hier zu sehen. Alleine das macht ihm schon Mut – nicht vergessen worden zu sein. Er hat nun eine Vision, er hat nun eine Aufgabe. Er würde ihnen helfen ... nicht, weil er sich als Anhängsel fühlt, sondern ... weil er es so will , weil er sich dazu verpflichtet fühlt.

So stehen sie nun beide da, für eine kurzen Moment, auf dieser Brücke, unter sich der brodelnde Vulkantopf, um sich herum ... nichts, was Rettung verheißt. Es ist unglaublich heiß hier drinnen.

Er wundert sich kurz, wie das wohl für den Rest aussehen mochte, wie er da auf der Brücke steht, und von diesem "Geist" angesprochen wird. Es ist ihm egal. Er macht einen Schritt nach vorne.

Er geht vorwärts, und die Hitze und der Sturmwind machen ihm nichts mehr aus. Sie sind immernoch da, brüllen ihm die Ohren voll und versengen seine Haut, aber er nimmt sie nicht mehr war. Er ist fast wie in Trance.

Auf der anderen Seite muß er sich hinsetzen. Es war viel gewesen, was er in den letzten Minuten erlebt hatte. Viel, um davon noch in Jahren erzählen zu können. In einem Aufblitzen fangen seine Augen noch ein geisterhaften Winken einer Hand ein, bevor die Göttin endgültig verschwindet.

Er sitzt nun zusammengekauert da, und bricht in Tränen aus. Es ist gut, daß nun alles vorbei ist, und es ist gut, daß er sich nun auf der anderen Seite befindet.

Nun können die nächsten gehen.

"Was, bei allen zerbrochenen Retorten, war denn *das*?!" brüllt Buad am Fuße der Brücke verblüfft. Er hatte deutlich gesehen, wie die Gestalt des Streuners sich gefährlich über den tödlichen Abgrund neigte, alle Rufe der Gefährten ignorierend. Von hier sah es so aus, als hätte er bereits das Gleichgewicht verloren und würde jeden Augenblick in die gräßliche Tiefe stürzen. Doch dann war der Streuner von einem leuchtenden Schein umhüllt, ein Halo der Ruhe und des Friedens, und seine zusammengekrümmte Gestalt hatte sich, wie von einer unsichtbaren Hand gezogen, aus der gefährlichen Lage aufgerichtet und war über die Brücke geschritten,

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

als wäre es nicht mehr als ein bequemer Pfad, der über eine Unebenheit im Boden führte. Dem Alchimisten schein es, als hätte in diesem Augenblick das Tosen des Stumwindes und die Hitze zugenommen, als hätten sie ihre ohnmächtige Wut hinausgebrüllt, ihrem Zorn, das schon sicher geglaubte Opfer doch noch verloren zu haben, nachgebend.

"Ich muss schon sagen!" brüllt der Geode, das Donnern des Sturmes übertönend. "An euch ist mehr dran, als das Auge sieht!"

Buad, dem dieser Satz merkwürdig bekannt vorkommt, der sich aber nicht daran zu erinnern vermag, woher, wirft noch einen Blick auf die andere Seite der Brücke, wo der Streuner sicher angekommen ist und nun zusammengekauert im Tunnel hockt. Eine Ahnung befällt ihn, dass es etwas Großartiges war, was er soeben zu sehen bekam, dass er es aber *niemals* verstehen würde. Er zuckt mit den Schultern und ruft: "Los, der Nächste!"

Mit einem verächtlichen Blick schiebt ihn die Schattenelfenprinzessin zur Seite. Finster wirft sie dem auf der anderen Seite wartenden Warlock einen Blick zu, dann beginnen ihre Hände merkwürdige, leuchtende Muster in die Luft zu zeichnen, während sie unverständliche Silben murmelt, die nach uraltem, vergilbtem Papier und unbeschreiblicher Macht klingen. Dann, mit einem häßlichen Kreischen, reißt unmittelbar vor der Prinzessin ein dunkler Spalt mitten in der flirrenden Luft auf, und ein Tunnel aus schwärzester Dunkelheit schraubt sich auf die andere Seite der Brücke. Die Prinzessin keucht von der Anstrengung, wischt sich einige Schweißperlen von der Stirn und tritt in den tunnelartigen Riss, den sie in der Realität geöffnet hat. Augenblicklich wird sie von der Dunkelheit verschluckt, die geradezu Substanz zu haben scheint, und wenige Sekunden später tritt sie auf der anderen Seite der Brücke aus dem Tunnelgang heraus, dem Warlock ein herausforderndes, kaltes Lächeln zuwerfend. Hinter ihr bricht der Riss in der Realität lautlos zusammen, und Jazra macht keinerlei Anstalten, ihn wieder zu öffnen. Die anderen werden wohl oder übel mit der gefährlichen Steinbrücke vorlieb nehmen müssen, und zumindest aus Sicht der Zwerge ist das der sicherere Weg.

"Nicht übel, Hoheit!" grinst der Warlock. "Aber Ihr hättet ruhig mein Portal benutzen können, welches ja immer noch steht, während Eures ja nicht lange gehalten hat." Dann blickt er zu dem Streuner am Boden hinüber. "Du hättest das übrigens auch tun können."

Dann winkt er zum Rest der Gruppe hinüber und deutet noch einmal auf das wabernde Dimensionstor.

Gestenreich tut Buad dem Warlock kund, was er von einem Portal hält, das sich mitten über dem brodelnden Abgrund öffnet. In der Tat scheint auch der kahlköpfige Schattenelf nicht auf die Portalzauberei zu vertrauen, denn als nächster betritt er die exponierte Brücke. Zum Erstaunen der Zuschauer gelingt es dem Elfen, recht leichtfüßig bis etwa zur Mitte der Brücke zu gelangen. Doch dann erfasst ihn ein besonders starker Windstoss, er schwankt und hat Mühe, das Gleichgewicht zu halten. Schließlich geht auch er wie die anderen auf die Knie nieder und legt das letzte Stück unter den schadenfrohen Blicken der Zwerge kriechend zurück.

Der Streuner ist inzwischen wieder aufgestanden, und bewegt sich nun neugierig in den Tunnel hinter der Brücke hinein. Er will schauen, wohin der Weg führt ...

Ein Knurren ertönt von Schädelspalter, und mit einem unwiderstehlichen Griff legt sich seine gepanzerte Hand auf die Schultern des Streuners. "Niemand geht ohne den König!" brummt er mit einem warnenden Unterton, und ohne auf eine Erwiderung des Streuners zu warten, drückt er diesen die wenigen Schritte zurück zum Tunnelleingang, wo inzwischen Di'Thermon schnaufend und keuchend angekommen ist.

Auf der anderen Seite betritt inzwischen der Succubus das von dem Warlock zurückgelassene Portal. Ob es nun daran liegt, dass sie vorgewarnt war oder ob sie auf anderem Wege ein wenig nachgeholfen hatte – auf jeden Fall landet unmittelbar an der Kante zum Tunnelleingang, wo sie geschickt in die dunkle Sicherheit des Ganges hinein abrollt.

Nach einigen weiteren nervenaufreibenden Außerblicken stehen schliesslich nur noch der bergkönig, der Geode und Buad samt seinem Trabant auf der diesseitigen Seite der Brücke. Buad ist sich hnciht zu fein,

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

gleich zu Beginn auf die Knie niederzugehen. Leidlich, mit angesengtem Bart, gelingt ihm die Überquerung. Dann folgt der Trabant, der sich weder durch die Hitze noch durch den Sturm irritieren lässt, und schließlich der Geode. Dem Bergkönig schliesslich gelingt es als einzigem, die gesamte Brücke aufrecht gehend zu überqueren. Als er bei den anderen ankommt, geht sein Atem keuchend.

"Gut!" brummt er und wischt sich schweissnasses Haar aus der Stirn. "Das war der leichte Teil! Setzen wir unseren Weg fort – wir haben keine Zeit zu verlieren!"

"Na dann" murmelt Alix und steht stöhnend auf, um zu sehen wohin es nun geht. Vielleicht wird es ja irgendwann wieder kühler denkt sie bei sich.

"Endlich!" nickt auch der Warlock und verschwindet sogleich im Tunnel, geflissentlich das Knurren Schädelspalters überhörend. Und tastet sich stolpernd vorwärts. Hier irgendwo hatte sich der Sukkubus verkrochen, aber so leicht würde sie ihm nicht davonkommen. Darum mußte er die Kreatur unbedingt als Erster erwischen. Dummerweise kann der Drow hier nicht auf seine natürliche Infravision zurückgreifen, da der Fels fast kochend heiß ist und man nun damit nichts mehr sehen würde.

Allerdings wird es ein paar Meter weiter bereits wieder heller, und der Warlock beschleunigt den Schritt. Nach einer Biegung erreicht Marian dann auch die Öffnung zu einer gigantischen Höhle, die eine fast ebene Kugelform hat. Nur in Äquatorhöhe geht ein Sims herum, auf dem sich der Drow nun befindet.

Das intensive orange Licht läßt ihn einen Moment innehalten, bis sich die Augen daran gewöhnt haben. Dann zieht er zischend die Luft ein, vom Anblick überwältigt. In einem riesigen Lavasee am Boden der Höhle erhebt sich der Vulkan, weit über die Höhlendecke hinausragend, welche aber ohnehin nach oben offen ist, wie ein weit überhängender Krater.

Fasziniert kratzt sich der Warlock völlig gefangengenommen an der klatschnassen Robe, die unangenehm am ganzen Körper klebt und reibt, laut dabei murmelnd: "Ich sehe weit und breit keinen Weg über diesen See..." Aber auch vom Sukkubus sieht der Drow weit und breit keine Spur.

Alik bewegt sich nun auch durch die Höhle – nach Schädelspalter.

Auch er ist beeindruckt von der Höhle. "Was soll das denn ...?!?" ruft er erstaunt aus, nicht verstehend, was das Ganze für eine Funktion haben könnte.

Da hört Marian die Stimme der Fee. "Ach du armer, armer Dunkelelf" statt mitleidig erklingt sie sarkastisch "Wärest doch beinahe durch dein eigenes Dimensionstor zu Tode gekommen. In Zukunft solltest du vielleicht besser aufpassen..." und mit dem mittlerweile bekannten Lachen verstummt auch wieder ihre Stimme. Die anderen Gefährten konnten die Feenstimme nicht wahrnehmen.

Marian dreht sich überrascht um, sieht aber nichts. "Hmpf", grummelt der Drow, "Als wenn mir das nicht gerade noch gefehlt hat. Und Dimensionstore sind auch schwierig zu platzieren..."

Alix schaut sich überrascht nach der Stimme um, kann aber niemand entdecken. "Feenschnickschnak" murmelt sie leise.

Ebenfalls beeindruckt schaut sie auf den Lavasee.

"Wir müssen nicht zufälligerweise auf die Insel in der Mitte oder? Ich sehe hier keine Brücke! Aber vielleicht führt der Weg, der hier an der Wand entlanggeht irgendwo hin. Ich wäre für ein kühles schattiges Plätzchen an einer Quelle!"

Die Miene des Warlocks hellt sich plötzlich auf. "Hey, der Hinweis mit dem Dimensionstor war übrigens gar nicht schlecht. Man könnte eines zum Vulkan rüber setzen. Die Frage ist nur, ob es da weiter geht...und wo..." Der Dunkelelf dreht sich um und richtet den Finger anklagend auf den Bergkönig: "Nun, verehrteste Zwergenmajestät, es gibt hier weit und breit keinen Weg zum Vulkan oder woandershin, nur diesen seltsamen

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Kreisgang. Wie geht es denn jetzt weiter?"

Abweisend blickt der Bergkönig den Dunkelelfen an. "Wir müssen den Sims etwas entlanglaufen. Der Weg führt direkt über den See." erklärt er.

"Was, *über* den See?!" entfährt es Buad ungläubig, und er starrt auf die träge brodelnde Lava hinunter. Zwar gibt es hier nicht den fauchenden, orkanartigen Luftzug, der den Gefährten in dem großen Schlot so zugesetzt hatte, doch die Hitze, die von dem flüssigen Gestein unter ihnen abgestrahlt wird, macht ihnen auch hier zu schaffen.

Der Bergkönig seufzt und fährt fort: "Es gibt weiter hinten eine Passage, in der die Kruste der Lava erstarrt ist und das Gewicht selbst eines schweren Mannes tragen kann – vorausgesetzt er *weiß*, wo er seine Füße hinsetzen muss."

Als der Bergkönig die ungläubigen Mienen der Umstehenden sieht, zuckt er mit den Schultern. "Hey, *niemand* hat behauptet, dass es einfach werden würde!"

Bei diesen Worten betrachtet Alix zweifelnd ihre Wanderschuhe und hofft das sie nicht gleich anbrennen. "Folgen wir also dem Pfad" bemerkt sie und läuft vorsichtig an der Wand entlang weiter. Tatsächlich geht der Weg unmerklich bergab immer weiter hinunter zum Lavasee. Die Hitze wird immer unerträglicher.

Während dessen hat der Geode in einen kleinen Beutel, den er ständig bei sich trägt, hineingegriffen, und ein paar Sandkörner hervorgeholt. Er wirft sie in die Luft, während er eine Beschwörungsformel spricht. Dann fallen sie auf den Weg. Damit will er den Weg für die Nicht-Zwerge etwas sicherer machen, auch, was die unerträgliche Hitze angeht.

Tatsächlich scheint die Temperatur merklich zu sinken, und obwohl sich die Luft noch immer wie in einem Backofen anfühlt, ist es jetzt wesentlich erträglicher. Nach einigen weiteren Augenblicken endet der Weg an mehreren Stufen, die die letzten Meter hinab zum Lavasee führen. Ein unentwegter, kühler und erfrischender Luftzug streicht aus einer unbekanntenen Öffnung in der Felswand über die erhitzte Haut der Abenteurer. Die Lava ist hier zu einem dunklen, fast schwarzem, glasartigen Gestein erstarrt, das sich nach oben wölbt. An vielen Stellen sind scharfkantige Löcher in der Kruste, und darunter ist das helle Leuchten der flüssigen Lava zu erkennen. Aus einer ganzen Anzahl der Löcher lodern fast unsichtbare Flammen empor. Die dunkle Fläche erstreckt sich an dieser Stelle über einen Teil des Lavasees bis hin zum Fuss des Vulkans in der Mitte des Sees, wo schwach eine dunkle Öffnung zu erkennen ist. Wie stark die Kruste des erstarrten Gesteins ist, die die Oberfläche von der darunter liegenden tödlichen Schmelze trennen, ist nicht zu erkennen.

Mit ernster Miene entnimmt der Geode aus seinem Rucksack dicke Sohlen, an deren Seiten widerspenstige Schnüre befestigt sind. "Bindet euch das unter die Schuhe!" erklärt er. "Die Kruste ist zwar erstarrt, aber ihre Hitze ist noch immer enorm! Ohne diese Sohlen würden eure Schuhe bereits nach wenigen Schritten verkohlt sein!" Er biegt eine der Sohlen einige Male hin und her und verschnürt sie dann unter seinen dicken, schweren Lederstiefeln. "Sie sind aus feinen Fasern eines besonderen Minerals gewebt und schützen vor der Hitze, zumindest eine Zeitlang. Und wenn ihr mir folgt: Tretet genau in meine Fusstapfen! Die Kruste mag an der Oberfläche gleich aussehen, und doch können euch nur wenige Millimeter oder viele Zentimeter von den Flammen trennen!"

Mit dieser Warnung betritt der Geode äußerst behutsam die Kruste, jeden Schritt sorgfältig abwägend. Einige Male verharrt er regungslos und scheint einer nur für ihn zu hörenden Stimme zu lauschen, um dann den nächsten Schritt seitwärts zu setzen. Jeden seiner Schritte markiert er mit einem kleinen, farbigen Kiesel, die er einem schmalen Lederbeutel entnimmt und auf die Kruste legt, sorgsam darauf bedacht, sie nicht mit den bloßen Fingern zu berühren.



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Alix, die das Ganze möglichst schnell hinter sich bringen will, nimmt sich ein paar Sohlen, bindet sie unter ihre Schuhe und folgt dann voller Konzentration den kleinen Markierungen. Sie bemüht sich dabei streng nach unten auf die dunklen Stellen der Lava zu blicken und nicht an die Gefahr zu denken.

Lynx, die Sohlen nutzend direkt hinter Alix herlaufend.

Der Warlock schaut dem Geoden skeptisch hinterher. Nach einigen vergeblichen Versuchen, sein Mißtrauen zu überwinden, läßt er sich in einen Levitationzauber fallen und folgt schließlich als letzter der Gruppe, in einigen Schritten über der Kruste schwebend.

Von nahem sieht der Vulkan gar nicht mehr so glatt aus, viele Risse und auch tiefe Höhlungen kann man zwischen den gleißenden Lavaströmen erkennen.

Da hoppelt ein weiser, plüschiger Hase des Weges daher, mit einem Knopf im Ohr und an diesem Knopf ist ein gelbes Band, auf dem die Wörter "Steiff" und "KNOPF IM OHR" steht und ein kleiner Bärenkopf abgebildet ist. Der Hase sagt: "Hallo, ich bin der Hase Freude Fröhlich. Und wer seid ihr?"

Alix die grade mit Mühe die Insel in der Mitte des Lavasees erreicht hat, starrt den Hasen entsetzt an: "Ich glaube ich habe Halluzinationen, was ist denn das hier?"  
Sie dreht sich zu den anderen um, ob sie die gleiche Erscheinung sehen.

"Was meinst du?" fragt Buad betont lässig, wobei er bemüht ist, den Hasen geflissentlich zu ignorieren bzw. so zu tun, als sei ein solches Wesen in dieser lebensfeindlichen Umgebung völlig normal.

Die Riesin wendet sich Buad zu: "Siehst Du auch was ich sehe? Einen sich bewegenden Spielzeughasen? Irgendwie erinnert mich das an unser Abenteuer mit den Gartenzwerge. Ich hoffe mal es handelt sich nur um ein weiteres Beispiel für einen verspielten Feenzauber!"

"Was ist so besonders an einem Plüschhasen, der einen Knopf im Ohr hat und dummes Zeug plappert?" fragt der Alchimist mit einer Stimme, die sich jeden Moment zu überschlagen droht. Dabei fixiert er einen fernen Punkt und vermeidet es weiterhin, den Hasen anzustarren, den Stiel seiner Axt so fest umklammernd, dass die Fingerknöchel weiß hervortreten.

Der Warlock kratzt sich am Kinn und betrachtet den Hasen versonnen: "Spielzeug? Ein Jammer, es wäre langsam Zeit, mal ans Mittagessen zu denken. Und in der Lava wäre das Vieh sicherlich im Handumdrehen gar..."

Marian springt blitzschnell vor, schnappt das kleine Tier bei den Ohren, bevor es sich fliehen kann, hält es im Armabstand vor sich hin und sinniert wieder: "Ich finde, wir sollten ihn trotzdem in die Lava werfen, wir haben hier schon genug Probleme. Sprechende Möhrenfresser müssen da nicht auch noch sein...es sei denn, du hast uns ein paar nützliche Tips zu bieten, wie wir ins Innere des Vulkans kommen, Nager!"

Der Plüschhase windet sich im Griff des Dunkelelfen. Nach einigen vergeblichen Befreiungsversuchen streckt er sich in die Länge, und mit einem kaum hörbaren Zischen verwandelt er sich in eine lange, gar nicht mehr so hübsch anzuschauende Gummischlange, die Anstalten macht, mit ihren recht scharf und spitz wirkenden Zähnen nach dem Arm des Warlocks zu schnappen.

Währenddessen folgt Alrik weiter den Schritten des Geoden.

Angewidert und und etwas irritiert gelingt es Marian nach einigen Versuchen, die Gummischlange hinter dem Kopf zu erwischen, bevor sie ihn beißen kann. Außer Atem und sichtlich verstimmt hält er das Tier nun in Richtung Lavasee: "Nun, du Feenschabernack, was ist jetzt mit nützlichen Hinweisen?"

Die Gummischlange peitscht wütend mit ihrem Leib hin und her, dann zischt es erneut, und aus den Händen

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

des Dungelelfen steigt ein Papierfalter auf, der schnell im Zickzackkurs den sicheren Bereich der Lavakruste verlässt. Was immer hinter den merkwürdigen Wesen stecken mag – es ist ganz offensichtlich nicht gewillt, die Fragen des Elfen zu beantworten.

Inzwischen flattert es kurz über der glühenden Lava, und erstaunlicherweise scheint die Hitze dem Papier nichts anzuhaben. Schliesslich entschwindet es den Blicken der Gefährten, verborgen in der hitzeblimmernden Luft.

Buad atmet tief ein, und mit einem "Es ist *überhaupt nichts* geschehen!" – Gesichtsausdruck folgt er bedächtig der farbigen Steinchenspur des inzwischen schon ein ganzes Stück entfernten Geoden.

"Wie weit ist es noch ?" fragt Lynx.

Immer dicht hinter der Riesen dahingleitend, bekommt er langsam das Gefühl, das hier etwas nicht stimmt !

"Das würde ich auch gern wissen!" antwortet Alix, die sich sichtbar wohler fühlt seit das irritierende Wesen verschwunden ist.

"Irgendwo muss doch hier ein Zugang zu der von uns gesuchten Quelle der Magie sein, ein Portal vielleicht? So groß ist doch die Insel im Lavasee gar nicht!"

Die Riesin sucht den zerklüfteten Felsen inmitten der Insel nach einem Hinweis ab.

Der Geode ist mittlerweile in einer Grotte am Fusse des inmitten des Lavasees stehenden Vulkans angekommen. Als die Abenteurer aufrücken sehen sie, dass er vor einer grell brennenden Flammenwand steht, die jedes weitere Eindringen in die Grotte verhindert und eine verzehrende Hitze ausstrahlt, die selbst in der ohnehin heißen Umgebung unangenehm hervorsteht.

Was sich hinter den Flammen verbirgt, ist nicht zu erkennen, doch die Grotte selbst hat an jeder Seite einen kleinen Altar, der uralte und zwergisch wirkt.

"Wir sind nie weiter als bis hierher gegangen." sagt der König und senkt des Haupt demütig.

"Wenn ihr die Quelle erreichen wollt, müsst ihr durch das ewig brennende Feuer."

Von der grellen Feuerwand geblendet, wendet Lynx den Blick ab.

"Das Feuer ist magisch, es dient nur zur Abschreckung von Unwürdigen".

"Weiter !"

"Halt, halt!" mischt sich der Warlock ein, der schon seit einiger Zeit um das Feuer herumschleicht. "Ganz so einfach ist das nicht. Es ist magisch, keine Frage, aber da ist mehr dran, als es den Anschein hat. Schaut her..." Mit diesen Worten greift sich Marian nach kurzem Suchen ein Stück Fels vom Boden, welches nur handwarm ist, und wirft es in die Flammen. Es gibt ein kurzes 'Klonk' und das Stück Stein fällt wieder heraus.

Triumphierend hebt der Drow den Zeigefinger: "Dahinter ist eine Felswand. Wer versucht hindurchzuspringen, holt sich Brandblasen und eine Beule. So eine Elementarfalle lebt von der Angst, die sie verbreitet. Laßt euch vom Feuer konsumieren und es wird das sein, wozu es geschaffen wurde, ein Dimensionstor durch den Stein hindurch nämlich. Glaubt mir, ich kenne mich mit Dimensionstoren aus!", grinst der Warlock gewinnend, verstummt aber hüstelnd, als er die finsternen und ungläubigen Blicke der Anderen sieht. Dann dreht er sich zur Feuerwand und schließt die Augen, macht einen langsamen Schritt vorwärts und ist in den Flammen verschwunden.

"Habe ich dieses Spitzohr richtig verstanden – wir sollen uns zu einem Häufchen Asche verbrennen lassen, damit wir uns anschliessend *woanders* wiederfinden?" knurrt Buad und starrt die Flammen abweisend an.

"Ich kann euch sagen, \*wo\* wir uns wiederfinden werden! Dummerweise glaube ich nicht an ein Leben nach dem Tod. Und eine Existenz als Aschehäufchen stelle ich mir ziemlich eintönig vor!"

Der Alchimist zaudert eine Weile. Schliesslich murmelt er:

"Aber es kann ja nicht angehen, dass ein Zwerg vor dem Feuer zurückschreckt, und ein Elf den Mut findet,

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

hindurchzugehen!"

Buad atmet einige Male tief durch, ruft ein "Wir müssen völlig übergeshnapt sein! Bis nachher in der Hölle!" und tritt mit geschlossenen Augen beherzt in die heiß lodernen Flammen hinein.

Zweifelnd betrachtet Alix die Flammenwand. "Ein Dimensionstor aus Feuer, ist es hier nicht schon heiß genug?" Da die anderen aber irgendwie nicht wieder auftauchen, beschließt die Riesin zu folgen. Um das Feuer nicht zu sehen schließt sie die Augen, geht entschlossen auf die Feuerwand zu und ist verschwunden.

Es ist stockfinster, aber seltsamerweise auch kühl. Irgendwo ganz nahe ertönt ein Poltern, dann ein unterdrückter Fluch. Schließlich die Intonation eines Wortes und ein sanftes bläuliches Glimmen taucht ein hohes Gewölbe in ein schummeriges Licht. Der Warlock, welcher das Licht auf seiner Handfläche trägt, dreht sich um und beleuchtet sorgfältig die kunstvoll in Stein gehauenen Wände, welche sich nach oben hin verjüngend bis weit außerhalb des Lichtkreises erheben. Eine Decke ist nicht erkennen, nur ein schmaler Säulengang mit einer aufsteigenden Treppe beginnt ein paar Meter hinter dem Dunkelelfen.

Als Jener mit seiner Begutachtung fertig ist, dreht er sich zu Buad um, welcher genau hinter ihm steht und einen äußerst finsternen Gesichtsausdruck zur Schau trägt. Hinter Buad befindet sich nur noch eine nackte Felswand, durch welche nun zuerst die Riesin, dann einen Augenblick später die Zwerge und Schattenelfen treten. Sie tauchen einfach aus dem Nichts auf, tragen aber keinerlei Spuren von Verbrennungen. "Na bitte, war doch gar nicht so schwer, am Leben sind wir auch alle noch. Und verbrannt sieht auch keiner aus... ", grinst der Drow nun und deutet auf das Gewölbe: "Ich vermute, das da ist Zwergenarbeit, oder?"

Durch die plötzliche Kühle angenehm überrascht öffnet Alix die Augen und sieht erst mal nichts. Bevor sie allerdings darüber erschrecken kann, hat der Dunkelelf sein magisches Licht entzündet und die Riesin sieht sich vorsichtig um.

Die Treppe sieht sehr alt, aber auch sehr stabil aus. Ein kunstvoll geschmiedetes Geländer sorgt für zusätzliche Sicherheit.

Neugierig wartet Alix auf die Antwort der Zwerge.

\*Auf der Suche nach neuen Abenteuern und Geheimnissen eine unbekannte NachtWelt durchquerend...\*  
... Durch Übermut und Selbstüberschätzung unachtsam geworden ... mit voller Fledermausgeschwindigkeit ungebremst gegen einen grossen toten Baum steuernd...  
aber in letzter Sekunde mit heftigem Flatterflügelsschlag knapp vor dem Aufprall, herabstürzend auf die einzige hohle lochförmige Stelle des unheimlichen bedrohlichen Baumes steuernd.....

...Schwer angeschlagen aus dem Nichts in eine neue unbekannte Welt fallend...

\*Aaarghhh\* ... Mit voller Wucht auf den sandigen Boden aufschlagend !

...

Die Augen langsam öffnend und herumschauend...

Beim nach links schauend ein grosses Feuer erblickend... worin an dem Moment Buad und Alix wie von der Hölle verschlungen verschwinden...

Wo bin ich hier ???

Die Zwerge schweigen ehrfürchtig und schauen sich immer wieder zaghaft um.

"Zweifellos zwergische Arbeit!" bemerkt Buad. "Jedoch von einer Machart, wie ich sie noch nirgends gesehen habe!"

Der Alchimist tritt an eine der behauenen Wände, die aus der Nähe besehen mit zahlreichen, fein ausgemeißelten Bildern bedeckt sind.

"Schaut euch das an!" ruft er verblüfft und deutet auf eine Bilderreihe, die eindeutig einige Zwerge und Elfen

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

zeigt. Die stilisierten Figuren scheinen *gemeinsam* Metalle zu schmelzen und in Wäldern jagen zu gehen, und auf einem der Bilder ist ein Zwerg neben einer Elfenfrau zu sehen, die offenbar *zusammen* irgendeine Zeremonie zu zelebrieren scheinen.

"Meine Güte..." haucht Buad, "Diese Bilder müssen *uralt* sein!"

Der Warlock tritt neben Buad und nickt: "Eine Elfe mit einem Zwerg... unvorstellbar. Geradezu widerlich. Wo doch eh an Zwergen *alles* so klein ist..."

Grinsend dreht sich der Drow um, bis er zufällig einen Blick darauf erhascht, was Jazarra und die anderen Schattenelfen entgeistert betrachten, worauf ihm das Lachen vergeht. Auf den Reliefs sieht man Elfen tanzen, Oberflächenelfen *und* solche, die sich in der Wahl der Kleidung völlig von ihnen unterscheiden. Eine Kleidertracht, die zwar sehr altmodisch ist, aber im Stil doch eindeutig als die der Priesterinnen der Spinnengöttin Lloth erkennbar ist. Ein weiteres Bildnis zeigt ebenjene bei der Verneigung vor einem finsternen Wesen, das den nackten Oberkörper einer wunderschönen Frau mit hassverzerrten Gesichtszügen und den Unterleib einer Spinne hat. Auf dem nächsten Relief kann man diese dunklen Elfen vor der Kulisse einer zerstörten Elfensiedlung mit brennenden Bäumen und toten Elfen erkennen.

Und das letzte in Stein gehauene Kunstwerk schließlich beleuchtet eine Reihe von schwer bewaffneten Elfen und Zwergen, ihre Bögen und Hämmer drohend auf die dunklen Elfen gerichtet, welche vor einer riesigen Höhle stehen. Eine Elfenfigur, größer als alle anderen, weist mit dem Zeigefinger streng auf den Höhleneingang.

Jazarra sieht etwas bleich um die Nase aus, als sie sich von dem Bild abwendet. Als sie bemerkt, daß sie von Lynx und dem Warlock beobachtet wird, schnauft sie wütend und spuckt das Wort "schändlichste Feindpropaganda" förmlich in den Boden.

Dem Streuner bleibt nichts anderes übrig, will er nicht in dieser Glut langsam aber sicher geschmort werden ... Er folgt den anderen in das ... Portal ? Es muß wohl ein Portal sein, eines von vielen – zu vielen – die sie bisher durchschritten haben. Er fühlt sich auf Einmal *\*sehr\** müde an ...

Ein paar Sekunden später befindet er sich in einer Art gigantischen Kaverne. Sie ist ringsum vollständig geschlossen und so hoch, daß man ihr "Dach" nicht erkennt – vielleicht hat sie gar keins. In der Nähe stehen im Halbschatten einige vertraute Gestalten ...

Er blickt sich um, und sieht wundersame Wandgemälde oder –Ritzungen. Sie zeigen eine Welt in Eintracht und Harmonie ... eine Welt, die nicht ist. Zwerge tanzen und feiern mit Elfen, Menschen, wundersame Wesen wie aus Märchen kommen hinzu (zum Beispiel Einhörner und Drachen), und es ist alles so *anders*. War diese Welt jemals real ?

Durch einen Zufall (oder vielleicht auch nicht), schaut er sich die Bilder an den Wänden *in der richtigen Reihenfolge* an, und bemerkt, daß in einigen Abschnitten etwas fehlt. Da er sieht, wie die Zwerge und Dunkelelfen *gerade diese* scheinbar "leeren" Abschnitte entgeistert anstarren, mutmaßt der Streuner, daß sich dort Bilder befinden müssen, die *nur für diese* sichtbar sind. Er schüttelt langsam den Kopf.

Die letzten Bilder, die der Streuner – ein Mensch, wie er sich plötzlich erinnert – "liest", sind Bilder, die wie eine "Vertreibung aus dem Paradies" anmuten : Menschen vertreiben Zwerge und Elfen ! Menschen jagen Tiere ! Einhörner flüchten in Wälder ! Elfen gehen ins erzwungene Exil – in die Wälder, die sie anschließend so sehr lieben lernen, und Zwerge in das Gebirge – sie sind heutzutage die Meister des Steins. Und die Menschen ? Sie sind die einzigen "zurückgebliebenen", aber ihre Minen sehen kummervoll aus, die Freude ist ihnen aus dem Gesicht gewichen.

Es gibt nur EIN Bild, das ALLE GLEICHZEITIG sehen können : Es zeigt etwas, das wie ein Symbol aussieht, wie ein Altar oder eine große Flamme ... es scheint sich ständig zu bewegen, zu flackern, obwohl es in den Stein geritzt ist ...

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Was es zu bedeuten hat, ist unklar.

Als er sich dem "Symbol" nähert, bemerkt er, daß es so aussieht ... wie ... eine Menge Hände ... die sich unablässig bewegen, flackern, zittern, obwohl sie vollkommen zweidimensional sind ...

Lynx, der direkt hinter Marian durchs Portal geschritten ist, ist von der angenehmen Kühle und Dunkelheit sehr angetan. Erst nach einigen Sekunden lässt er die vilette Lichtkugel über seinem Kopf entstehen, als ihm einfällt, das es auch Wesen gibt, die im dunkeln nix sehen können.

Von der scheinbar grenzenlosen Naivität und Gehrinkontrolle der Schattenelfen amüsiert, kann er seinen Blick von Ihnen nicht abwenden. "Die hatten sogar richtigen Sex miteinander, Jaz !" Diese Anmerkung konnte Lynx sich einfach nicht verkneifen !

Mit einem Knurren fährt Jazarra zu ihrem Exliebhaber herum und funkelt ihn eiskalt an: "Weißt du, Lynx-Liebling, mit diesen unterentwickelten Oberflächenelfen Geschlechtsverkehr zu haben, ist wahrscheinlich immer noch erfüllender als mit dir. Das letzte Mal warst du ja so betrunken, daß du nicht mal mehr einen hochbekommen hast! Männer!"

Den letzten Satz hat sie Lynx förmlich ins Gesicht gespuckt und sieht ihn nun trotzig triumphierend an.

"Öhm... kann mich an nichts erinnern, ich glaube du verwechselst mich da mit jemandem."

Etwas verwirrt, ob dieser Bemerkung, versucht Lynx sich an solch eine Nacht zu erinnern.

War wohl die Weinprobe mit Überstunden, welche ich regelmäßig völlig selbstlos auf mich nahm.

"Wenn so was passiert sein soll, kann das nur an dir gelegen haben. Die Tochter vom Wirt war ... ich meine ... es gibt Aussagen, das ich noch im Vollbesitz sämtlicher Kräfte war, nach den Weinproben."

Jazarra steht nun ganz dicht vor Lynx. So dicht, daß sein Atem die feinen Haare auf ihrer Haut zum Vibrieren bringt. Ihre Augen glühen wirklich unheimlich, als sie sehr leise sagt: "Nun, die Ansprüche, die so eine dumme Menschenhure stellen kann, sind sicher nicht mit denen einer Drowoberin zu vergleichen. Vermutlich war diese Schlampe ebenso betrunken wie du. Tut mir leid, *mein Schatz*, diese Aussage ist nicht glaubwürdig. Ich wußte im übrigen gar nicht, daß du nach deinem Rausschmiß aus meinen Gemächern in jener Nacht gewagt hast, mit einer anderen Frau herumzuhuren, anstatt auf dein Zimmer zu gehen und brav darüber nachzudenken, was du falsch gemacht hast. **WIE KONNTEST DU ES NUR WAGEN, MICH ZU BETRÜGEN???**"

Ihre Stimme ist nun giftig und zischend geworden.

"Und dabei habe ich dich von all meinen Spielgefährten immer am liebsten gehabt. Welche Schande! Ein Schattenelf, der sich so gehen läßt..."

Alix bemerkt nichts vom Streit der Drow, auch versteht sie nicht, warum ihre Gefährten die leeren Bilder so anstarren.

Das eine zentrale Bild jedoch zieht sie an. Das Symbol ist faszinierend schön, man möchte es anfassen, noch nie hat sie ein derartiges, fast lebendiges Bild gesehen.

Dabei fällt ihr ein, dass in ihrer Tasche immer noch ein zwar kleiner, aber sehr alter Drache friedlich schläft. Die Riesin nimmt Nidhöggr auf die Hand und zeigt ihm die Bilder und das Symbol: "Hast Du so etwas schon mal gesehen?" fragt sie ihn. Der Drache blinzelt verschlafen "Warum weckst du mich wegen ein paar Steinbilder. Es war gerade so schön warm und gemütlich! Ich hatte einen wunderbaren Traum von einer eigenen großen Höhle mit einem riesigen Schatz." Dann bequemt er sich allerdings die Bilder genauer zu betrachten.

Als der Neiddrache die Bilder betrachtet, wird er unruhig.

"Oha!" murmelt er, und nach einigen Augenblicken erneut: "Oha!"

"Wir müssen in der Nähe einer unvorstellbaren Macht sein." meint er dann und reckt sich voller Unbehagen.

"*Normalerweise* ist Geschichte das, was die Historiker oder solche, die sich dafür halten, danach darüber aufschreiben. Mit den wirklichen Ereignissen hat das meist nur wenig zu tun. Das hier jedoch ist eine exakte

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

\*Kopie\* der Geschichte, wie sie tatsächlich war, will mir scheinen. Und über allem eine Rune, die ich nicht zu deuten vermag." Mit zusammengekniffenen Augen betrachtet er das "lebedige" Bild. "Es hat gewisse Ähnlichkeit mit einem Bild der Ewigen Erneuerung, es könnte jedoch auch ein Symbol für eine Heilige Reinigung sein."

Der winzige Drache schweigt einen Moment. Als er fortfährt schwingt neben zunehmendem Unbehagen auch überraschte Verwunderung in seiner Stimme mit.

"Um ehrlich zu sein, kann ich die Rune nicht interpretieren..."

In einem schon extrem provokant, ruhigem Tonfall entgegnete er, "Im Gegensatz zu dir, meine kleine Jaz, war sie sehr leicht zu beeindrucken und an dem Abend brauchte ich, wie soll ich sagen, ein paar Stunden der Zerstreuung und keine zickige, verwöhnte Matriarchin. Für ein Menschen war sie doch sehr leidenschaftlich und lernwillig mit ihren naiven 16 Lenzen. Deine übertrieben matriarchale Art war auch mit ein Grund, weshalb ich der Unterwelt den Rücken kehrte."

Da taucht die Fee auf dem Kopf des Drachens auf. Sie lehnt sich über den Kopf des Drachens und schaut ihm dann ins Gesicht. "Na, was treibt ihr denn hier so schönes?" fragt sie ihn.

"Ha! Meine kleine Fee ist wieder da! Wenn ich nicht gerade ernsthaft nachdenken würde, hätte ich Lust wiedermal mit Dir zu tanzen" entgegnet der Drache. "Aber so! Kannst Du mit den Runen etwas anfangen?"

Als Alrik den Blick schweifen läßt, sieht er die sich streitenden Dunkelelfen . "tstststs ..." macht er. "Was sich liebt, das neckt sich !" flüstert er, und schüttelt den Kopf.

Sein Blick wandert weiter herum. Er fühlt sich von diesem ... Symbol ... angezogen .... langsam geht er dort hin.

Seine Schritte schlurfen über den Boden ... aufgehalten von einer Kante. Er stoppt kurz, um zu sehen, was das für ein Stein ist, der seine Schritte gerade aufgehalten hat.

Sein Blick wandert zum Boden ....

Wenn die anderen ihn gesehen hätten, hätten sie vielleicht seine weit aufgerissenen Augen gesehen ... und sie hätten bemerkt, wie sich seine Hand zu seinem weit , fast zu einem Schrei geöffneten Mund gehoben hätte ... es hätte nicht mehr viel gefehlt, und er hätte tatsächlich losgeschrien.

Was er sieht, ist Folgendes :

ALLE in der Kaverne stehen in einer im Boden eingelassenen, riesenhaften Version des flackernden Symbols ! Und es fängt langsam an, zu glühen ... und die Umgebung in ein goldenes Licht zu tauchen ...

Die Fee schaut sich um und wendet sich dann wieder verwundert an den Drachen: "Welche Runen meinst du denn? Und wieso starren hier alle die Wände an? Ist das ein Spiel?"

Jazarra's rote Augen funkeln derweil haßerfüllt, während sie mit Lynx weiterstreitet. In einem sehr indigierten Tonfall zischt sie wütend, wenn auch erstaunlich beherrscht: "Für diese Blasphemie hätte ich dir vor gar nicht allzu langer Zeit die Zunge herausreißen lassen. Ein Drow, der sich billigen Menschenflittchen hingibt und seine Oberin derart beleidigt, ist seiner Rasse unwürdig. Aber das werde ich gleich korrigieren."

Bevor irgendetwas erwidern kann, reißt die Drowpriesterin den Mund auf und etwas Schwarzes, Flirrendes strömt heraus und umwirbelt Lynx. Sie reißt die Hände vor und die dunklen Partikel bleiben an Lynx hängen und ziehen sich um seinen Körper zusammen. Lynx ist im Bruchteil von Sekunden nur noch eine schwarze Silhouette. Als dieser überrascht und schmerz erfüllt aufschreit und sich windet, kann man erkennen, daß sich sein Unterkörper langsam verändert. Seine beiden Beine werden länger und dünn und

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

vielgliedrig, sein Bauch voller und kugelrund, und aus seinem Becken sprießen sechs lange Tentakel, die sich langsam in Beine mit langen, dicken, schwarzen Haaren verwandeln. Spinnenbeine.

Der kahlköpfige Schwertmeister taumelt panisch einen Schritt zurück und ruft voller Entsetzen: "Oh nein! Ein Drider!!!" Nur zu gut kannte er die furchterregenden blinden und willenlosen Kreaturen, halb Dunkelelf, halb Spinne, in welche die Spinnengöttin Lloth und ihre Priesterinnen gern Abtrünnige, Ungehorsame und Versager verwandelten, um sie grausam zu bestrafen.

Im gleichen Moment jedoch umgibt Lynx ein silbernes Glitzern, von den Füßen her kommend und sich zwischen ihn und die Drowoberin drängend. Diese stößt ein widerwilliges Quietschen aus und wird puterrot im verzweifelten Bemühen, die Kontrolle wiederzuerlangen, aber das Glitzern löst die dunkeln Schwaden umbarmherzig auf und läßt Lynx Körper wieder zur alten Form zurückgleiten, der sichtbar erleichtert auf zitternden Beinen landet.

Etwas seitlich von Lynx steht nun Marian, eine Hand konzentriert nach vorn gereckt, als die glitzernden Partikelchen sich langsam um seine Hand herum auflösen und schüttelt nun bedächtig den Kopf. Jazarra zittert förmlich vor Wut und Zorn. Sie reißt die Hände in Richtung des Warlocks hoch, aber diesmal passiert nichts. Stattdessen beginnt die Luft um Jazarra herum leicht silbern zu glitzern. Taumelnd vor Anstrengung, einen Zauber zu kanalisieren, stößt sie zwischen den Zähnen hervor: "Wie kannst du Hund es wagen, dich mir zu widersetzen. Dafür werde ich dich..." Doch schließlich ist auch ihre Kraft am Ende und sie muß sich entkräftet und völlig außer Atem an der Wand abstützen. Ihre Augen, voller Erstaunen und Unglauben, sind tief eingefallen und ihr Atem kommt röchelnd. Sie zittert, kann es nicht fassen, daß ein so mächtiger Zauber an einem scheinbar einfachen Magierzauber gescheitert sein soll.

Marian lächelt finster, als er sagt: "Wie ich das wagen kann? So gern ich auch das Experiment gesehen hätte, und die Spinnenbeine würden Lynx sicher auch gut stehen... Wie ignorant bist du, Llothpriesterin, daß du diese uralte Macht nicht spürst, die uns umgibt? Ich mußte es nur wollen, nicht mal Kraft einsetzen, um den Antimagieschild auf Lynx zu legen. Oder auf dich. Es war ganz einfach. Was immer hinter diesen Gewölben steckt, *es will nicht*, daß diese unheilige Form von Magie gesprochen wird. Dabei sollten wir es auch belassen. Davon abgesehen, konnte ich Spinnenmagie noch nie leiden..."

Jazarra, immer noch schwach zitternd an die Wand gelehnt, den Blick unverwandt auf Lynx und Marian gerichtet, haucht kaum hörbar zum Schattenelfenschwertmeister hinüber: "Hack sie in Stücke. Alle beide!"

Di'Thermon hustelt überrascht und sieht sich um. Die Zwerge, bereits seit einer Weile das finstere Treiben beobachtend, stehen dicht neben ihm mit eindeutig drohender Haltung. Der kahlköpfige Schattenelf sieht einen Moment von Marian zu Lynx, hebt beide Hände und erklärt mit einem entwaffnenden, schadenfrohen Grinsen: "Ich halte es für unklug, mich gleichzeitig mit zwei mächtigen Gegnern anzulegen. Nun, mindestens zwei...", ergänzt er mit Seitenblick auf Schädelspalter, den Geoden und die anderen Gefährten, die auch längst aufmerksam geworden sind. "Ich fürchte, ich muß ablehnen, Oberinmutter."

Alix, endlich aufmerksam geworden auf den Streit der Dunkelelfen, dreht sich um und fragt: "Könnt ihr Euren Streit nicht verschieben, bis wir das Problem hier geklärt haben? Was bedeutet diese Rune und wenn das die Quelle der Magie ist oder der Zugang zur Quelle, wie kommen wir jetzt weiter? Ich bin kein Magier, ich fühle mich aber irgendwie angezogen von dem Symbol. Am liebsten möchte ich es berühren, meine Hand auf die Flammenhände legen... Ob die Flammen heiß sind?" fragt die Nidhöggr.

Dessen Aufmerksamkeit ist allerdings der Fee zugewendet, die um ihn herumflattert. Er bemerkt: "Welche Runen fragst Du? Bist Du blind? Setz Dich in Ruhe hin und betrachte die Bilder an der Wand und vor allem das Bild in der Mitte!"

Gedankenverloren setzt die Riesin den Drachen auf ihre Schulter, um die Hände frei zu haben und läuft auf das Bild mit den Runen zu. Sie streckt die Hände aus zu den Flammen, berührt sie aber nicht, sondern hält ihre Hände nur über die handförmigen Flammen des Bildes. Erstaunt dreht sie sich zu den anderen um. "Die Flammen sind warm!"

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Als die Riesin ihre Hände dem "lebendigen" Flammenbild auf der Wand nähert, beginnt die Rune auf dem Fussboden schwach zu pulsieren. Das Pulsieren breitet sich aus und erfasst die ersten Treppenstufen. Die Luft zwischen den die Stufen flankierenden Säulen beginnt zu zittern und vereinzelt Blitze zwischen von Säule zu Säule und weben feine Spinnennetze aus Licht in die aufsteigende Kluft.

Die Blitze flackern umher ... wie ein Netz. Treffen sie auf eine Person, fühlen sie sich nicht schmerzhaft an, wie ein glühender Stahl oder klebrig wie das Netz einer Spinne, sondern eigentlich vielmehr wie ein ... Aufleuchten. Alrik kann seine Knochen sehen, als ein solcher Blitz seine Hand trifft.

Langsam steigert sich die Frequenz mit der die Blitze auftauchen ... während die "Rune", das "Symbuol", das aussieht, als sei es eine Mischung aus zweidimensional flackernder Flamme und vielen zweidimensional angeordneten Händen, ebenfalls stärker pulsiert, und dabei die Kaverne langsam in ein goldenes Licht taucht.

Ein Gemisch aus Chaos und Harmonie erfüllt die Kaverne ...

Die Hände der Riesin nähern sich weiter der Flamme als würden sie davon angezogen. Etwas ängstlich aber doch voller innerer Gewißheit legt Alix die Hände auf die Rune.

Ein warmer Strom von Energie durchfließt ihren Körper, etwas erschrecken für die magieunerfahrene Riesin und doch irgendwie wunderbar und berauschend. Alle Erschöpfung von der langen Reise fällt von ihr ab. Ihr Körper beginnt sich zu wiegen, wie im Trance, wie von einer unhörbaren Melodie durchdrungen.

Erleichtert darüber, dass er nicht als Drider sein Dasein fristen muß, nickt Lynx Marian dankend zu. In seinen Augen spiegelt sich eine unbändige Wut und Di'Thermon wäre jetzt ein nur zu gelegenes Opfer gewesen um sein Gemüt wieder abzukühlen.

Um sich vor weiteren Überraschungsangriffen zu schützen, spricht Lynx einen Naturzauber, welcher ihn vor negativer Magie schützen soll. So und Marian zwischen sich und Jazarra wissend fühlt er sich gleich wieder bedeutend wohler in seiner Haut.

Von Alix' Aktion abgelenkt, richtet Lynx seine Aufmerksamkeit auf das pulsierende Zeichen und er spürt die schier unglaublichen Kräfte, die diesem Zeichen inne wohnen. Wer diese Magie hier gebündelt hat, muß über gigantische magische Kräfte verfügt haben, mit denen er spielend ein Universum hätte auslöschen können.

Derweil sieht sich die Fee die Wände an und beobachtet ungläubig ihre Gefährten. "Hier sind doch überhaupt keine Bilder oder Runen" meint sie strotzig "das einzig komische hier sind die Dunkelelfen mit ihrem Drider. Schließlich war und ist hier überhaupt keiner." Zu Alix gewandt: "Bist du erschöpft, Riesin oder warum lehnt du dich sonst an die Wand?"

Dann verschränkt sie ihre Arme und grummelt beleidigt: "Das Spiel ist doof, ich will was anderes spielen."

Marian wiegt sinnend den Kopf. "Erstaunlich. Diese Fee nimmt die Einwirkung von so unglaublich starker Magie nicht einmal wahr? Weil sie selbst ein Kind der Magie ist? Oder ein Kind dieser Welt? Hey, Schädelspalter, und auch Ihr, Bergkönig, seht ihr das Licht und diese Blitze?" Er zeigt auf die Rune und die sich wiegende Alix. Beide schütteln verwundert den Kopf, nur der etwas blasse Schattenelf schluckt, zeigt auf die Treppe und erwidert: "Das Einzige Außergewöhnliche hier ist das da."

Die Zwerge und Jazarra schauen jetzt auch in den dunklen Säulengang, zucken zusammen und reißen Mund und Augen auf, aber lautlos.

Marian blickt irritiert auf die Treppe, welche in seinen Augen in ein Feuerwerk gleißender Lichtblitze aus Alix' Händen getaucht ist. "Was?", ruft er: "WAS?" Er kann nichts erkennen, doch hebt nun auch Jazarra mit vor Entsetzen geweiteten Augen die Hand und zeigt auf das Licht, unfähig, ein Wort zu sagen.

Irgendetwas stimmt hier nicht. Der Warlock kann förmlich riechen, daß etwas am Rande seines Bewußtseins



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

nagt, nicht greifbar, aber nach ihm greifend. Drohend, den Verstand zu verschlingen. Da ist etwas, und er sieht es nicht. Es macht ihn rasend. Er konzentriert sich so stark er kann auf diesen Punkt, so lange, bis ihm Tränen in die Augen schießen. Das Licht wabert hin und her, immer wieder die Aufmerksamkeit des Drow zur Seite spülend. Doch dessen Bewußsein dringt vor, Millimeter für Millimeter mit äußerster Kraftanspannung.

Und das Licht verschwimmt endlich. Die Wahrnehmung verändert sich. Der Geist bricht endlich durch. In ein Halbdunkel. Die Blitze sind irgendwie falsch. Alix' Extase scheint auf einmal so unwirklich. *Hinter dem Licht* ist es nur noch dunkel. Der Lichtbogen ist nun halbtransparent, irgendwie unrealistisch und am Rande des Sichtfeldes enthüllt das Dunkel nur umrißhaft eine riesige Kreatur, um ein Vielfaches größer als Alix. Sie erinnert in ihrer drohenden Haltung sehr an einen Scorpion, aber irgendwie auch nicht.

Zwei riesige schwarze Scheren sind auf die Gruppe gerichtet, und von ihnen aus führen viele dünne silberne Fäden zu den Abenteurern. "Wie die Norne...", krächzt der Warlock völlig verblüfft und starrt auf das sibrige Bändchen, das in seinem Brustkorb endet. Als er es anfassen will, greift er ins nichts. Ein seltsames Deja Vu-Gefühl beschleicht ihn.

Die Kreatur selbst ist einige Treppenabsätze von Alix entfernt und bewegt sich unsagbar langsam, wie in Zeitlupe auf sie zu. Und von alledem merken die Riesin und die Gefährten nicht das Geringste. Es ist beängstigend.

Die Fee wird immer verwirrter. "Wieso starren denn die Dunkelelfen und die Zwerge ins Nichts? Da ist doch gar nichts" fragt sie den Drachen "und überhaupt ist es hier viel zu dunkel." Sie klatscht einmal in die Hände und an jeder Säule erscheint ein Kerzenhalter mit einer brennenden Kerze. "So ist es doch schon viel besser" freut sie sich.

Buad fühlt sich zunehmend unwohler. Ein Gefühl der Bedrohung beschleicht ihn, und gehetzt schaut er sich um, kann jedoch nichts entdecken. Unsicher blickt er den Warlock an, dessen weit aufgerissene Augen in die Lichtblitze starren, die noch immer zwischen den Säulen herumzucken. Das einzige, was ihm jedoch auffällt, sind die von der Fee herbeigezauberten Kerzen, deren Licht das wogende Zwielflicht auf der Treppe nicht zu durchdringen vermag. Fast scheint es dem Alchimisten, als würde sich dort auf den Stufen, zwischen den Lichtblitzen, eine Dunkelheit manifestieren, deren Beschaffenheit weit über die bloße Abwesenheit von Licht hinausgeht.

Plötzlich macht es "PLOPP" , und die ganze Kammer ist von einer riesigen, silbrig schimmernden Luftblase erfüllt.

Die Lichtblitze wandern an der Blase entlang nach oben, zur Spitze der Kaverne zu.

"Bei Ingerimms Hosenlatz!" brüllt Buad und versucht, mit der Axt die Blase zu zerschneiden, um der Blase zu entkommen. Doch die Klinge der scharfen Waffe federt wirkungslos von der schimmernden Wand zurück, ohne eine Beschädigung zu hinterlassen.

"Huuuaaaah!!!" Mit den Armen rudernd, versucht der Warlock währenddessen, das Gleichgewicht wiederzuerlangen, welches ihm beim Auftauchen der Blase abhanden gekommen war. Aber auf der glatten Oberfläche gibt es kein Halten. Im Nu sitzt Marian auf dem Hintern und schlittert bis zum Boden der Blasenmitte direkt in Buad hinein, welcher prompt auch das Gleichgewicht verliert und auf dem Magen des Drow landet. "Urrrgggs! Verdammt! Bei den sieben Erzdämonen!", röchelt der Drow, "Gerät denn jetzt alles außer Kontrolle? Ächz! Los, runter von mir, Teepanscher!"

Der riesige Scorpion wiegt allem Anschein nach die Blase von außen etwas hin und her, was den Gleichgewichtssinn der Gefährten nicht unbedingt positiv beeinflusst. Selbst Alix kann sich kaum mehr halten.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Irgendwie ergibt alles keinen Sinn, findet der Warlock. Was bei den Niederhöhlen ist hier nur los?

Alix merkt zwar die Erschütterungen um sie herum, läßt sich aber nicht davon abbringen die Rune weiter zu berühren. Es ist fast als würden ihre Hände festkleben. In ihrem Kopf klingt weiter die sanfte beruhigende Musik und durch ihre Hände strömt angenehme Wärme in ihren Körper.

Für die anderen sieht es fast so aus, als würde sie langsam wie von einer Aura aus weißem Licht eingehüllt.

Irgendwann, der Riesin erscheint es um Stunden später, verlischt die Rune und die Aura um die Riesin färbt sich rötlich. Immer noch im Trance steht sie auf mit geschlossenen Augen geht auf die Blase zu und berührt sie, woraufhin diese mit einem zischen verschwindet.

Wie eine Marionette bewegt sich die Riesin weiter auf den Skorpion zu, der versucht fauchend auszuweichen. Alix streckt ihre Hände nach vorn und aus ihren Handflächen strömt ein grellweißes Licht und vom Skorpion bleibt nur ein Haufen Asche übrig.

Diese gebündelte Menge der Energie ist allerdings so überwältigend, dass die Riesin ziemlich benommen auf die Knie sinkt.

Die Aura um sie wird schwächer, ein weißer Schatten löst sich von ihr und bewegt sich auf die Treppe zu. Es ist fast als würde er auf den nun offenen Weg zeigen.

Die Bilder an den Wänden sind plötzlich für alle sichtbar. Es ist als wäre die Kammer von irgendetwas Bösem befreit die Luft ist frisch und es riecht nach Blumen.

Alix richtet sich mühevoll auf und sagt "Ich glaube wir können weitergehen."

Die Blitze haben aufgehört, die Blase ist nicht mehr.

Da die Truppe aber immer noch in dem flammenartigen Symbol steht, das in dem Boden eingelassen ist, ist die Magie des Raumes immer noch präsent. "Wenn der Begriff 'die Luft ist so [nocando], daß man sie schneiden könnte' jemals auf Magie zutraf, dann jetzt" denkt Alik.

Die "Rune", das "Symbol" an der Wand ist nun erloschen, während das im Boden eingelassene immer noch "glüht" und alles in ein warmes, goldenes Licht eintaucht.

Das Licht wird stärker.

Mit der Zeit wird auch etwas hörbar : Eine Art Musik, Melodie, eine Mischung aus chaotischen Klängen und Melodien, ineinander verwoben ...

Es wird immer lauter und steigert sich zu einem Krach, der so laut ist, daß sich alle die Ohren zuhalten müssen. Der Bergönig schreit den Geoden an : "Was soll das jetzt schon wieder ?" , aber der Geode zuckt nur ratlos mit den Schultern. Die Fee scheint von alldem Krach nichts zu bemerken und flattert herum, neugierig die Reaktionen der anderen betrachtend. Der Drache kriecht ungemütlich auf dem Boden herum, kann aber auch nichts tun.

Gerade in dem Moment, als der Krach unerträglich wird, löst sich diese Kakophonie aus Chaos und Harmionie in einem gewaltigen Crescendo auf ... – und eine gewaltige Eruption bläulich schimmernder Magie entlädt sich, bricht durch die Wände der Kaverne , (und) den Tunnel entlang, und setzt sich außerhalb der Kammer fort, wie eine bläulich schimmernde Schockwelle, die das Land um den Vulkan herum (durch den sie hereingekommen waren) erzittern läßt.

Der Boden der Kaverne schwankt beträchtlich, aber der Raum bleibt ohne Schaden. Die Friese bleiben ebenso unbeeindruckt wie der Boden – außer, daß er jetzt völlig erloschen ist – und die Fee. Der Fee macht Magie nichts aus. Sie ist ein Wesen der Magie.

Die Schockwelle entlädt sich, und fließt durch alle Dimensionen hindurch, die sich in diesem Zentrum kreuzen ... was sie bewirkt, ist für die Gruppe nicht zu erkennen.

[Spätere Sagas , entstanden in vielen Kulturen gleichzeitig , erzählten von einer Gruppe von Abenteurern, zusammengesetzt aus den verschiedensten Völkern und Spezies, die durch die Dimensionen wandern, um /

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

und dabei eine Spur der Verwüstung zu hinterlassen ... nur um diese Zerstörung wieder in einem Ausbruch der Magie wieder zu beseitigen. Und diese Sagas sagten auch, daß sich das *Schicksal* jederzeit zu einem speziellen, festgelegten Zeitpunkt eine solche Gruppe von Abenteurern aussuchen würde, um die Welt zu erneuern ... und in diesen Sagas hießen diese Abenteurer auch *die Zerstörer*. ]

In dem Moment der Eruption passiert aber noch etwas anderes. Die ausgelöste , ja befreite Magie fließt durch die Abenteurer hindurch ... Ihre Sicht verschwimmt, ihnen wird schwarz vor Augen, und dann macht es ein unglaublich lautes "PLOPP".

Das nächste, woran sie sich erinnern können, ist, daß sie in einer Lichtung stehen, in einem Wald, auf der ein Trabant und eine Hexe, einen Edelstein ins Sonnenlicht haltend, auf sie wartet ...

In der Ferne sehen sie eine Horde Goblins und Zwerge, beide im Kampf inbegriffen, wie sie im Kampf erstarren, auf die Abenteurerer hinzublicken, und dann schreiend davonrennen, in verschiedene Richtungen.

Auf der anderen Seite der Lichtung befindet sich ein mit Holztischen und – Bänken aufgebautes Bankett ... oder zumindest dessen Reste, welche sich die Goblins sichern wollten ...

Schwindelig im Kopf torkelt Alrik auf eine der leeren Holzbänke zu, setzt sich hin, und stützt seinen Kopf mit den Händen auf. Er stöhnt ... "Mann, war das eine Reise ..."

"Hallo, hallo!" kreischt eine den von den letzten Ereignissen noch immer benommenen Abenteurern nur zu bekannte Stimme zu.

"Da seid ihr ja endlich! Habt ihr mir meinen Rubin mitgebracht?!" kichert Baba Yuga.

"Nein, habt ihr nicht. War ja zu erwarten, dass ihr versagt! Aber ich habe etwas besseres! Etwas \*viel\* Besseres!"

Die Hexe hält den strahlenden Edelstein in die Höhe. Sein Leuchten ist von solcher Intensität, als sei ein Teil der Sonne selbst darin eingeschlossen.

"Als ihr die Magie wieder freigesetzt habt, konnte ich einen Teil der ausströmenden Macht hier drin auffangen! Jetzt ist meine Macht grenzenlos, denn ich habe meinen eigenen magischen Quell!"  
Die Hexe gackert lauthals.

"Schön", meint Buad und stützt sich müde auf seine Axt. "Dann haben wir ja unsere Schuld Dir gegenüber beglichen..."

Die Hexe lacht schrill, in ihren Augen schillert blanker Wahnsinn.

"Ihr habt versagt, hahaa, versagt! Und jetzt werdet ihr die Strafe für das Versagen spüren!"

Bevor irgendjemand er Abenteurer reagieren kann, erscheinen aus dem Nichts Gestalten. Gestalten, die den Gefährten merkwürdig bekannt vorkommen – bis auf die purpurrot, vor Hass glühenden Augen. Einer der Ankömmlinge tritt vor – ein Zwerg mit einem zerzausten Bart, eine starke zweischneidige Axt in der Hand, die Fingerspitzen übersät mit gelblichen Chemikalienflecken. Hinter ihm steht ein schlanker Elf, in eine dunkle Robe gekleidet, und er streckt die Hand zum Zauber aus. Daneben spannt eine anmutige Elfe, deren hassverzerrtes Gesicht gar nicht zu ihr passen will, ihren Bogen, eine schwarzgekleidete Gestalt mit einem tief ins Gesicht gezogenen Schlapphut hebt langsam ein bedrohlich glänzendes Schwert. Der Blick des Alchimisten wandert weiter herum, er sieht eine geduckt schleichende Gestalt, eine flatternde Fee und eine keulenschwingende Frau.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Verdutzt schaut Buad wieder auf den anderen Zwerg, der ihm – bis auf die Augen – zum Verwechseln ähnlich sieht und gerade die Axt zum Angriff hebt.

"Verdammt!" ächzt er. "Das sind ja \*wir\*!"

Als sei des Übels noch nicht genug, raschelt es nun ringsumher in den Bäumen. Zwischen den Ästen drängen sich ebenjene Kreaturen, die sich bis vor einem Augenblick noch in blutigem Kampf befunden hatten. Goblins und Zwerge, dicht an dicht, auf Steinwurfänge entfernt. Finster dreinschauend und wütende Gesten zu den Abenteurern machend, stehen sie am Rande der Siedlung, kommen aber nicht näher. Seltsamerweise *bekreuzigen* sie sich aber auch, eine ganz und gar unverständliche Geste. Offenbar werden sie von einer größeren Macht als der ihren zurückgehalten, denn Goblins sind wahrlich nicht für ihre Taktik oder Zurückhaltung bekannt. Heiseres Gelächter dringt herüber zu der eingekreisten Gruppe der Gefährten. In einer fließenden Bewegung hat der Schattenschwertmeister seine beiden Krummsäbel in den Händen und spuckt verächtlich aus: "Natürlich, Zwerge machen mit Goblins gemeinsame Sache. Wen überrascht das?"

"Verdammt, hüte deine Zunge, Aschegesicht!" knurrt Schädelspalter vernehmlich, welcher mit erhobener Streitaxt längst eine eigene Verteidigungsstellung eingenommen hat: "Das sind Duergar! Dunkelzwerge! Der letzte Abschaum, blutrünstiges Gesindel. Und auch noch in der Übermacht."

Der Warlock, dem die Aussichtslosigkeit der Lage auch nicht entgangen ist, räuspert sich: "Das wird so nichts. Baba-Yaga, wir haben dir einen besseren Stein verschafft als du eigentlich verdient hättest. Damit solltest du dich eigentlich zufrieden geben. Immerhin haben wir das Schicksal der Welt gerichtet!"

Die Hexe lacht kreischend auf, laut und gackend. Es schüttelt sie förmlich, während dicke Tränen aus ihren Augen laufen. Der Lachanfall erinnert denn auch mehr an ein unbeherrschtes Geheul, weniger an Gelächter: "Ihr Narren! Ihr habt gar nichts gerichtet, sondern die Gewaltenteilung des Universums *zerstört!* Ich habe mir meinen Teil genommen, als ihr der Schicksals spinnerin ihre Macht entrissen habt. Aber die Schicksale der Welt laufen nun frei umher, unkontrolliert. Jeder, der es wagt, sie zu beherrschen, kann sich zum Gott aufschwingen. Und genau das werde ich tun."

Ja, freilich, euer Akt des Guten hat das Böse aus dieser Dimension vertrieben. Aber jedes neutrale Wesen hat zwei Seiten. Wie ich, wandelbar. Ich habe den Augenblick genutzt. Ich habe mich zum Herr über die Ordnung hier aufgeschwungen. Mein neuer Machtquell hat mich mit heiliger Energie erfüllt. Denn seht sie, die einstigen Bestien des Chaos..."

Mit einer schwingvollen Geste schließt die Hexe alle Kreaturen am Waldesrand ein, die tatsächlich bei näherem Hinsehen in einer perfekten Reihe in den Büschen völlig goblinuntypisch strammstehen.

"Geläutert unter meinem Willen! Bereit, Gutes zu tun, und willens, eure chaotischen Seelen zu nehmen. Wenn ihr erst vernichtet seid, werden wir diese Dimension eibebnen. Nichts wird dann mehr die Einheit des Geistes stören. Perfekte Ordnung. Perfekte Güte. Mein heiliges Licht wird eine Welt schaffen, in der kein Unrecht und Übel mehr Platz hat. Kein Aufbegehren oder unkontrolliertes Leben, nur noch vollendete Kontrolle! Ihr seid das Ende des Chaos hier und ein neuer Anfang für **meine** Welt!" Ein unheimliches fanatisches Leuchten glüht in ihren Augen, wie man es nur von Paladinen und Klerikerfürsten her kennt.

Marian schüttelt sich: "Also wenn **das** nicht wirklich böse ist?"

"Ho, mein dunkler Bruder!" beginnt nun sehr zum Entsetzen des Drow der falsche Warlock zu sprechen, mit dem gleichen rotglühenden Fanatismus in den haßerfüllten Augen: "Ich persönlich werde deine Seele reinigen und dir zeigen, wie schmerzhaft die Güte sein kann! Nur in den Fegefeuern der Hölle wirst du Vergebung erlangen!"

Beifälliges Gemurmel setzt bei den den Doppelgängern ein. Marian hingegen schluckt schwer. Er zöge es vor, wenn das Fegefeuer noch einige Jahrhunderte auf sich warten ließe. Aber die Situation scheint ziemlich aussichtslos....

Alix stellt sich ihrer Doppelgängerin gegenüber. Müde von der Reise und überdrüssig der Verwirrungen und Kämpfe sagt sie:

"Wenn Du glaubst Du kannst mich töten dann tu es. Ich werde nicht gegen Dich kämpfen. Denn ich denke im

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Inneren sind wir miteinander verbunden. Ich bin die gute Seite unseres gemeinsamen Wesens und Du die böse. Wenn Du mich tötest, stirbst Du auch!"

Zu Hexe sagt sie: "Du willst gut sein und bist bereit dafür zu töten? Das geht nicht! Wenn Du wahrhaft gut bist, dann akzeptiere alle Wesen mit ihren guten und schlechten Eigenschaften so wie sie sind! Ich glaube Du wirst auch nie ein Gott sein. Wahre Götter richten nicht, sie verzeihen den schwächeren Wesen ihre Fehler und Sünden und lieben sie alle! Denn sie wissen: Man wird nicht für seine Laster bestraft sondern von ihnen!"

Alrik, der mit dem Kopf auf der Bank eingeschlafen ward, wird langsam wach, indem er "burn baby, burn" murmelt ... Auslöser war die Spitze einer kleinen Pike eines noch kleineren – oder besser : besonders kleinen – Goblins, der die ganze Zeit unter der Bank gehockt hatte, und nun feststellen will, ob "das Ding da" noch lebt, tot ist, oder sich zum Verzehr eignet. Und da man mit etwas \*stechendem\* Schlafende am Besten überprüfen kann, ob sie nun \*tatsächlich\* schlafen oder schon tot sind (und damit gutes Futter darstellen), benutzte dieser besonders kleine Goblin kurzerhand seine Pike dazu.

Stark gähmend wird Alrik wach. Er spürt nun seine Müdigkeit, und er hätte gerne weitergeschlafen. aber es geht nicht, denn hier wartet neues Ungemach auf ihn. "Ich kann nur hoffen, daß ich nicht im Laufschrift während irgendeiner Flucht plötzlich im Laufen einschlafe ..." denkt er noch.

Mit einem Quiken verzieht sich der besonders kleine Goblin wieder – tiefer unter die Bank, während Alrik sich die Szenerie ansieht. Sie *andere* Gruppe Abenteurer sieht ihm seltsam vertraut aus ... wie Klone, exakte Kopien seiner selbst, nur im Geiste etwas "herumgedreht".

Hört sich das Gespräch zwischen den beiden Parteien an, und erwiedert nun : "Das heißt wir sind jetzt die "Bösen" und das da drüben sind die "Guten" ? Oder wenn wir "lediglich" "Chaotisch" sind, wo sind dann die "Bösen" ? denkt er laut nach.

"Du masst dich an, den Göttern Vorschriften machen zu wollen?" Baba Yuga scheint nicht im mindesten verärgert, sondern über alle Maßen belustigt.

"Ich bringe euch das Gute, das Heilige Licht, dem jedes Laster fremd sein wird! Ich läutere euch von dem euch innewohnenden Chaos und der Dunkelheit! Vergebung sollt ihr vor mir, eurer zukünftigen Göttin erlangen! Ich führe euch auf den rechten Weg und helfe euch, die Finsternis hinter euch zu lassen, in der ihr noch immer wandelt! Wenn euer Blut im Boden versickert ist werden eure reinen Seelen vor mir stehen, und mit ihnen werde ich die Gefäße des Lichts füllen, auf dass sie zu Werkzeugen des Heiligen Lichtes werden!"

Die Stimme der Hexe überschlägt sich, als sie den gleißenden Edelstein unter dem Jubel der Dunkelzwerge und Goblins in die Höhe reckt.

"Eure Seelen werden befreit werden von den Flecken des Sterblichen, und sie werden die Grundlage der neuen Welt bilden, die Grundlage der völligen Ordnung und des Lichtes! Denn seht! – Ihr sollt die ersten sein, die geläutert und ohne die finstere Bürde der Lebendigkeit vor eure Göttin treten, um der neuen Ordnung zu huldigen!"

"...geläutert und ohne die finstere Bürde der Lebendigkeit vor eure Göttin treten, um der neuen Ordnung zu huldigen!" , plappert der falsche Warlock mechanisch mit leeren Augen nach und macht einen Schritt nach vorn auf den *anderen* Warlock zu. Sofort sind seine Augen wieder mit dem gleichen unheilvollen Glühen erfüllt.

Marian hebt schnell die Hand: "Warte, warte! Nur nicht so hastig. Du hast sie doch gehört..." Der Drow zeigt auf Alix. "Wenn du mich tötest, stirbst du selbst, da wir offenbar zwei Seiten einer Person sind. Und das wäre doch ausgesprochen dumm, nicht wahr?"

Der Drow mit den rotglühenden Augen verharrt einen Augenblick, lacht dann heiser auf und schüttelt den Kopf: "Sie irrt sich. Ihr letzter Irrtum übrigens. Hattest du den Eindruck, daß dir etwas fehlt? Nein? Wie

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

könntest du auch, wo sollte diese neue Seite so plötzlich herkommen? Nein, mein Junge, ich bin du in einer anderen Dimension. Es gibt unzählige von uns, für jede Entscheidung, die du triffst, gibt es unzählige Welten, in der du sie nicht triffst. Von Geburt an andere Varianten. Ich bin dir vielleicht nicht mal ähnlich... Und in etlichen Dimensionen hast du vielleicht falsche Entscheidungen getroffen und bist bereits tot. Dies wird bald eine weitere davon sein.

Nimm nur diese Riesin, sie ist so verblendet in ihrer Sicht des Guten, daß sie gar nicht bemerkt, daß es unerheblich ist, ob meine Mitstreiter gut oder böse sind, oder ob ihr das seid. Ihr seid hier das Übel. Wir werden siegen und am Ende wird alles Böse ausgelöscht werden. Nur das zählt. So einfach ist das. Wir sind alle bereit, den Preis zu zahlen und zu sterben. Unsere Seelen sind vorbereitet. Wie sieht es mit euren aus?" Baba-Yaga, welche vergnügt zugehört hat, quittiert das Ganze mit einem zufriedenen Krächzen und strahlt über das Gesicht. Ein seltsamer, surrealer Anblick, da ihre Mimik im gleichen Moment von deutlichem Hass verzerrt ist.

Der Warlock hüstelt und hebt wiederum die Hand, was deutliche Ungeduld bei den falschen Gefährten hervorruft: "Noch einen Moment. Da wir eh gleich tot sind, müssen wir nichts überstürzen..." Marian dreht sich leicht in Richtung Jazarra's um, die etwas bleich um die Nase aussieht. Aber der Warlock stellt befriedigt fest, daß alle Anzeichen der Erschöpfung scheinbar in der Höhle geblieben sind. Kaum hörbar raunt er ihr zu: "Das sieht verdammt schlecht aus. Als Gegenpol wäre etwas Chaos nicht schlecht, um die Balance wieder in die richtige Richtung zu biegen. Und zwar jede Menge davon..." Er schaut Jazarra tief in die Augen, woraufhin diese nickt. Und lächelt. Das Lächeln eines Totenschädels.

Marian räuspert sich erneut, und macht einen Schritt auf den falschen Warlock zu, wie beiläufig zwischen Jazarra und die feindliche Gruppe tretend und sie so größtenteils verdeckend. Der Drow gestikuliert wild und erklärt plötzlich: "Schön, schön, angenommen, ich möchte zum Guten übertreten, ohne gleich den Löffel abzugeben. Das müßte doch machbar sein?"

Im Hintergrund, unhörbar und unsichtbar für jeden aufmerksamen Beobachter fällt Jazarra in tiefe Trance, ihre Kräfte sammelnd, die hier viel stärker als in der Höhle sind. Kein Wunder, der Zugriff auf eine feindliche, *gute* Welt beflügelt die Spinnengöttin ungemein, deren Aufmerksamkeit die Llothpriesterin gerade heraufbeschwört. Und unbemerkt beginnen sich die chaotisch bösen Mächte zu kanalisieren. Um eine zitternde Drowpriesterin herum, die alle Mühe hat, die Ausbreitung behutsam zuzulassen, damit selbst die Hexe nichts davon merkt. Und diese Kräfte drängen mit aller Macht darauf, das Ungleichgewicht der Kräfteströme in die andere Richtung zu drängen. Jazarra muß nun ihre ganze Willensstärke aufbringen, um nicht zerrissen zu werden.

Da es, wie es scheint, etwas bringt erst mal zu diskutieren, versucht Alix inzwischen mit ihrem Gegenüber zu reden:

"Du stirbst also nicht, wenn ich sterbe, mag sein. Obwohl du das erst weißt, wenn du es probierst und dann kann es zu spät sein! Aber erkläre mir bitte, wenn ich für das Gute bin und Du für das Gute kämpfst, wieso bekämpfst du mich dann? Sollten wir nicht auf einer Seite stehen? Ich habe nichts gegen gute Taten und auch nichts gegen Ordnung! Wenn ich an meine Hütte denke und den Staub der sich da inzwischen angesammelt hat, möchte ich sofort hineilen und aufräumen!

Komm doch einfach mit mir dahin und wir backen gemeinsam einen großen Kuchen und ich erzähle Dir von unserer Reise! Wenn du so kämpfen kannst wie ich, wird das mit dem Kämpfen sowieso nichts! Die Umstehenden werden sich vor Lachen am Boden wälzen, wenn wir anfangen uns zu bekämpfen."

Sichtlich irritiert blickt das Spiegelbild der Riesin daraufhin ihr Gegenüber an und versucht über das gehörte nachzudenken.

Die Riesin mit den roten Augen braucht eine ganze Weile, um das Gesagte zu verarbeiten. Dann blinzelt sie verwirrt zu dem falschen Buad hinüber: "Sie meint das ernst, oder? Mit dem 'Wir-sind-alle-gut'? Für diese Blasphemie müßte ich sie doch auf der Stelle erschlagen, oder?"

Buad mit den rotglühenden Augen nickt bedächtig: "Zeig ihr die wahre Barmherzigkeit, Schwester. Zeig ihr, daß sie ihr elendes verkommenes Wesen nicht mit Kuchenbacken aus der Welt schaffen kann! Erlöse sie..."

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Die doppelte Riesin nickt ebenfalls und faßt ihr Gegenüber wieder ins Auge, noch finsterer als zuvor dreinschauend: "Gib dich keiner Täuschung hin, oh, Verruchte! Ich kann deine erbärmliche Schwäche spüren. Und glaube mir, *ich kann kämpfen.*"

"Ja, also wenn es unendliche Dimensionen gibt, dann gibt es *sher* viele Dimensionen, in der die jeweilige Baba Yuga Gott spielen will und "uns" aus anderen Dimensionen holt" grübelt die Fee leise vor sich hin "dann fehlen die doch in ihren Dimensionen. Ist das denn sogut für das Universum? Und wieso sind sie, also wir, dann eigentlich für Yaba Buba, obwohl sie doch aus ihrer Dimension herausgerissen worden sind? Oder sind wir jetzt in einer anderen Dimension? Puh, kompliziert..."

Dann wendet sie sich zu den Zwergen und Goblins, die immer noch die Gefährten umzingeln. "Lasst uns tanzen" sagt sie freudig, holt ihre Flöte hervor und spielt auf ihr. "Habt ihr keine Lust?" fragt sie traurig, als die Zwerge und Goblins sich nicht rühren. Da holt sie ein lilafarbenes Pulver aus ihrem Beutel und wirft es in die Luft. Das Pulver verstreut sich über die Goblins und Zwerge und als die Fee wieder anfängt zu spielen, tanzen sie freiwillig zur Musik.

Die Musik lockt aber auch kleine, knuddelige, niedliche, liebe, kuschelige, süsse, putzige und herzallerliebste Plüschhäschen, die quietschen, wenn man auf sie drauftritt. Schon bald haben sie die gesamte Lichtung überflutet, so dass sich niemand mehr bewegen kann, ohne dass es quietscht. Die Häschen weichen bloß den Tanzenden aus.

Besser als jeder Zauber von Jazarra es gekonnt hätte, ist das Chaos nun wahrlich perfekt. So ist es der Llothpriesterin auch gänzlich unmöglich, die Konzentration aufrecht zu erhalten. In einer mittleren Eruption, die alle im Zentrum der Lichtung stehenden Figuren von den Beinen reißt, entlädt sich die Kraft und nicht wenige Häschen gehen in Flammen auf. Der Rest der Magie verpufft. Jazarra sitzt mit ungläubigem Erstauen am Boden, fassungslos. Ihre Augen sind so weit aufgerissen, daß es den Anschein hat, als hätte sie zwei Eier neben der Nase. Es stinkt nach angekokeltem Plüsch, aber angesichts der schier Masse der kleinen Tiere ist das relativ bedeutungslos. Hinzu kommt, daß der Boden nun rhythmisch von der puren Gewalt des Tanzes der Zwerge mit den Goblins bebzt, welche mittlerweile erste Anzeichen der Erschöpfung zeigen, aber nicht aufhören können.

Baba-Yaga schafft es irgendwann, wieder aufzustehen, was ein Heidenkunststück bei all den flinken Viechern zwischen ihren Beinen ist, und beginnt, unartikulierte Laute der Wut von sich zu geben. Ihr steht Schaum vorm Mund und ihre Augen rollen seltsam unkontrolliert herum. Auffallend ist, daß von dem Kristall nichts mehr zu sehen ist, und entsprechend wild taxiert sie auch den Boden. Mit einem schrillen Geheul versucht sie schließlich, herumhüpfend die Häschen totzutampeln, was ihr aber absolut nicht gelingt, da die kleinen Tiere viel zu schnell sind und sie dauernd das Gleichgewicht verliert. Die Doppelgänger haben ähnliche Sorgen, werden sie doch bei jedem Versuch, zu den Gefährten zu gelangen, ständig zu Boden gerissen beziehungsweise stolpern immer wieder über das Kleingetier. Einzig die falsche Fee hat damit in der Luft keinerlei Problem. Rasend vor Wut allerdings feuert sie einige Blitzschläge auf die Hasen ab und stürzt sich schließlich auf den ihr am nächsten befindlichen Nager. Da sie aber auch nicht wesentlich größer ist, geht sie sofort im Gewühl unter.

Der Warlock, welcher sich mühsam aufgerappelt hat, steht einfach nur schwankend da, leicht vornübergebeugt, mit dem Ausdruck äußerster Verblüffung im Gesicht. Wenn man nicht wüßte, daß es physisch unmöglich ist, könnte man behaupten, sein Unterkiefer befände sich praktisch auf Gürtelhöhe. Er kann es einfach nicht fassen und das einzige, wozu sein völlig überlasteter Geist gerade in der Lage ist, ist ein gestammeltes "Tret mich doch mal einer...".

Alix lacht. Sie kann sich kaum halten vor lachen! All die Häschen um sie herum die tanzenden Goblins und Zwerge, die wütende Baba Yuga die verblüfften Doppelgänger, wie soll man da ernst bleiben. Lachend sieht sie sich um und bemerkt ein rotes Leuchten unter einem kleinen Busch. Langsam, um niemand aufmerksam zu machen, immer noch lachend und vorsichtig die Füße über den Boden schleifend, um die niedlichen Hasen nicht zu beschädigen und nicht hinzufallen, bewegt sie sich auf das Leuchten zu.

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

Baba Yuga wird indessen immer wütender und versucht nach den Hasen zu treten und sie per Fußtritt in alle Himmelsrichtungen zu verteilen. Was allerdings dazu führt, dass sie ihr Gleichgewicht verliert und wieder umfällt.

Inzwischen ist Alix dem Leuchten näher gekommen und bemerkt den Kristall auf dem Boden. Um niemand aufmerksam zu machen, stellt sie sich einfach darauf und der Kristall wird durch ihr Gewicht in den weichen Waldboden gedrückt.

Allerdings bewirkt die Magie des Kristalls etwas, womit sie nun überhaupt nicht gerechnet hat. Sie neutralisiert die Wirkung des Gnomenamuletts und die Riesin hat plötzlich wieder auf ihre natürliche Größe, was das Chaos nicht unbedingt verringert, ihr aber zumindest einen gewissen Überblick verschafft.

Als wäre des Chaos nicht genug, beginnt es auch noch zu regnen. Zuerst fallen einige rote Rosen von oben herab, dann gesellen sich Pfannkuchen, saure Gurken, Heringe (die dem Geruch nach schon eine ganze Weile kein Wasser mehr gesehen haben) und diverses andere dazu.

Die Hexe, völlig außer sich vor Wut, reißt die Arme in die Luft und intoniert mit einer Stimme, die sogar den Lärm des Trubels auf der Lichtung übertönt, einen mächtigen Beschwörungsauber. Am Rande der Lichtung bildet sich Nebel, der sich verdichtet und den selbst die hüpfenden Häschen zu meiden scheinen. Dann formt sich aus dem Nebel eine gewaltige Gestalt, die sich selbst mit der Riesin messen kann – ein uralter, waschechter Drache steht am Rande der Lichtung!

Mit sich überschlagender Stimme kreischt die Hexe: "Vernichte sie! Töte sie alle!"

Der Drache reißt sein gewaltiges Maul auf und brüllt. Magie liegt in diesem brüllen, und die noch immer tanzenden Zwerge und Goblins kommen allmählich zur Ruhe und beginnen scharenweise, vor Erschöpfung zusammenzubrechen. Die Häschen hoppeln zwar nach wie vor herum, jedoch werden auch sie langsamer und folgen nun offenbar in ihren Bewegungen einer bestimmten Richtung, die weg von dem monströsen Ungetüm am Waldrand führt.

Das Brüllen verstummt, und der Drache senkt langsam den Kopf, um die winzigen Gestalten vor ihm zu betrachten. Seine Augen, groß wie ein Tisch, blinzeln, als er versucht, Einzelheiten auszumachen. Erneut kreischt die Hexe: "Töte sie! Verbrenne sie mit deinem Odem!"

Der Drache dreht den Kopf zu der gestikulierenden Hexe herum und fragt dann mit einem ausgesprochen angenehm und warm klingenden Bass:

"WARUM?"

Baba Yuga ist zunächst sprachlos! Wie kann der Drache es wagen ihr Fragen zu stellen! Dann kreischt sie: "Ich habe Dich gerufen, du musst mir gehorchen! Ich will dass hier alle vernichtet werden, die nicht tun was ich will! Also verbrenne sie, ich befehle es Dir!"

Der Drache betrachtet die Hexe interessiert und bemerkt: "Du hast mich gerufen und ich bin gekommen, stimmt! Aber ich bin nur gekommen weil ich mich gerade langweile, es war in den letzten 1000 Jahren nicht viel los in der Nähe meiner Höhle. Dein Ruf hat mich auf diese Lichtung aufmerksam gemacht. Ich spüre hier eine interessante Ansammlung uralter Magie! Vielleicht sollte ich zunächst Dich verbrennen, du hast eine so häßliche laute Stimme! Du störst mich beim Denken!"

Da das Gnomenamulett neutralisiert worden ist, zeigt sich nun auch Buad in seiner \*natürlichen\* Größe ...

Alldieweil wird Alrik, der plötzlich in einen Schlaf gefallen war, von einer Gruppe hoppelnder Häschen in den Busch davongetragen ...



## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

"Wie kannst du es wagen!" kreischt Baba Yuga mit sich überschlagender Stimme. "Ich bin eine *Göttin*! Ich bin *DEINE* Göttin!"

Der Drache betrachtet die gestikulierende, brüllende und mittlerweile puterrot angelaufene Hexe mit neuerwachtem Interesse. Jedoch ist keine Spur von Respekt oder gar Demut in seinen Augen. Es ist vielmehr das Interesse, mit dem ein Zoologe eine besondere Spezies eines kleinen Insektes beobachtet, dass ein außergewöhnliches Verhalten an den Tag legt.

Drohungen und Schmähungen gegen den Drachen ausstoßend, stampft die Hexe außer sich vor Wut mit den Beinen, wodurch mehrere Häschen zerplatzen. Einzelheiten ihrer Schmähreden sind kaum noch zu verstehen, da ihre Stimme inzwischen in schwindelerregende Höhen gestiegen ist. Schliesslich scheint sie nur noch ein Zischen und Pfeifen auszustoßen, vergleichbar mit dem Geräusch, den unter hohem Druck stehender Dampf beim Entweichen durch ein schmales Loch erzeugt. Die Augen der Hexe treten aus den Höhlen, ihr Gesicht, ja ihre ganze Gestalt scheint sich zu blähen.

Und dann, auf dem Höhepunkt ihrer Wut und mit einem hässlichen, wenn auch nicht übermäßig lauten Knall, ...

**...platzt sie!**

Zerfetzte Kleidungsstücke und Einzelteile der vor Wut explodierten Baba Yuga fliegen den Abenteurern um die Ohren, und dann sind sie erneut der unwiderstehlichen Gewalt einer magischen Eruption ausgesetzt. Geräuschlos fegt die freigesetzte Magie über die Lichtung, wirft die wenigen noch stehenden Tische um, trägt die zappelnden und quickenden Häschen in den Wald hinein und wirbelt Zwerge, Goblins, Elfen und Abenteurer durcheinander. Selbst der gewaltige Drache duckt sich, als die Welle der Kraft gegen ihn brandet, sich an ihm teilt, und hinter ihm in den Wald hineinfegt. Für einen Moment scheint vollständige Finsternis zu herrschen, die Anwesenden sehen nur rote Kreise und Kringel vor den Augen. Schliesslich jedoch beruhigt sich wieder alles.

Die zahllosen Häschen sind von der Eruption weggespült worden. Die Lichtung, bereits vorher schon in einem recht chaotischen Zustand, bietet ein einziges Bild der Verwüstung. Von den Doppelgängern fehlt jede Spur. Erstaunt richten sich die Zwerge und Goblins auf und schauen sich mit ungläubigen Blicken um. Die Welt scheint den Atem anzuhalten...

...und dann, als sich das letzte bisschen Hexenmagie endgültig und unwiederbringlich verflüchtigt hat, geht ein zorniger Aufschrei durch die Massen der Dunkelzwerge und Goblins, und mit wütendem Enthusiasmus fallen die Kreaturen, eben noch Verbündete unter dem Banner Baba Yugas, übereinander her, sich um die letzten Reste des Banketts balgend.

Der Drache lacht tief und grollend, dann wendet er seinen Kopf zu den Abenteurern, die etwas abseits von den Raufenden noch immer am Boden sitzen. Seine riesigen Augen zwinkern den Gefährten zu, und dann sagt er mit seiner angenehmen Stimme:

"Vielleicht war sie ja wirklich eine Göttin. Es gibt eine recht hohe Wahrscheinlichkeit, dass ihr gottgleiche Kräfte innewohnen. Jedoch reicht es nicht, die Macht eines Gottes zu *besitzen*! Wenn man Gott sein will, muss man sich auch wie ein solcher benehmen..."

Alix steht stöhnend auf und verneigt sich vor dem Drachen! "Danke für euer Erscheinen und eure Weisheit!" Sie hebt den roten Rubin auf. Die Magie scheint aus ihm verschwunden, aber es ist immer noch ein sehr schöner Stein, auch wenn er in der Hand der Riesin nur winzig erscheint.

Alix trägt ihn zum Drachen und legt ihn vor ihm auf einen Baumstamm. "Ich glaube ihr solltet ihn an Euch nehmen und davor bewahren, wieder mißbraucht zu werden!"

Dann sieht sie zu der Lichtung hinüber. Die Magie des Amuletts scheint wieder zu wirken, zumindest hat ihr Anführer wieder eine durchschnittliche Größe. Die Riesin überlegt, ob sie sich zurück unter den Einfluß des Amuletts begeben sollte oder lieber erst mal in ausreichender Entfernung dazu bleibt, solange das Chaos auf

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

der Lichtung anhält.

Nach einem Blick auf ihre Kleidung und Ausrüstung beschließt sie einen Abstecher in Ihre Hütte zu unternehmen.

Sie ruft den anderen zu: Ich komme bald wieder und bringe etwas zu essen und trinken mit.

Dann läuft sie nach Hause um ein Bad zu nehmen und Kuchen zu backen.

Krächzend erhebt sich schließlich auch der Warlock, welchen die magische Entladung einige Meter weit geschleudert hatte und klopfte sich den Schmutz von der Robe. Hustend näherkommend nickt er den Anwesenden zu und erklärt, nachdem er das Gespräch eine Weile verfolgt hat: "Wunderbar, dann hätte sich das ja auch geklärt. Ich denke, ich verschwinde jetzt besser, solange Buad noch nicht angefangen hat, herumzupanschen." Und solange der Drachen noch keine feindlichen Absichten zeigt, fügt der Warlock in Gedanken hinzu.

"Gehabt euch wohl und meldet euch, wenn ihr mal wieder vorhabt, etwas derart blö... äh, Böeindruckendes durchzuziehen. Jetzt habe ich allerdings noch einige Reparaturarbeiten in meiner Bibliothek durchzuführen. Und euch beiden noch viel Spaß...", fügt der Drow mit einem anzüglichen Grinsen in Richtung Lynx' und Jazarra's hinzu, welche finster zurückstarrt.

Marian tritt nun einen Schritt zurück und betrachtet kurz etwas Funkelndes in seiner Handfläche, bevor er es in einen Ärmel schiebt. Es ist der Rubin, welcher noch vor einem Moment auf dem Baumstumpf gelegen hatte. Dann hebt er die Arme in einer seltsamen Kreisbewegung und etwas Silbernes rieselt daraus herab. Im nächsten Augenblick flimmert die Luft kurz um den Warlock herum und er ist verschwunden.

Alrik schläft den Schlaf der Gerechten.

Die Plüschhäschen haben ihn in eine Ecke der Lichtung verfrachtet, kurz bevor sie sich auflösten. Dort ruht er nun, und schläft tief und fest.

Für mehrere Stunden lang kann ihn niemand aufwecken.

## Epilog

Buad steht vor dem Eingang zu seinem Laboratorium. Der Blick des zwergischen Alchimisten schweift über die weiten Ebenen der ihm vertrauten Landschaft, und auch wenn er es nicht zugeben würde erst recht nicht gegenüber Elfen genießt er den warmen Sonnenschein und das junge Grün der erwachenden Natur ebenso wie das leicht bittere, würzige Aroma der klaren Luft. Die dicke, gepanzerte Tür zu seinen bunkerähnlichen Versuchsräumen ist weit geöffnet, ebenso wie sämtliche Abzugsöffnungen der muffige Geruch des seit Monaten verlassenem und ungelüfteten Laborgewölbes hatte erstaunlicherweise der Nase des Zwerges missfallen, der die letzten Monate fast unentwegt im Freien verbracht hatte.

Ein leises, beruhigendes Summen weht aus den Räumen hervor die Geräusche eines mechanischen Gerätes, das unentwegt einen der Versuchsansätze rührt. Die Erfolge, mit denen die Entwicklung der Creme in Riesenschritten voranschreitet, sind dem Zwerg schon beinahe unheimlich. Die gegenwärtigen Ansätze laufen noch immer unter der ersten Versuchsnummer ein Zeichen dafür, dass bisher weder etwas in einer unvorhersehbaren exothermen Reaktion explodiert noch polymerisiert war. Wann immer ein Tropfen des Urdwassers oder des Wurzelsaftes der Yggdrasil den Mischungen zugesetzt wird die Atome und Moleküle scheinen von selbst und bereitwillig den richtigen Platz einzunehmen, und die Ergebnisse übersteigen selbst die kühnsten Erwartungen des Zwergs. Zugegeben, die Dosierung des nach wie vor für den Alchimisten unsichtbaren Urdwassers war nur mit Hilfe eines ausgeklügelten gnomischen Apparates möglich, doch an den verblüffenden Resultaten änderte diese kaum nennenswerte Unbequemlichkeit nichts.

Entgegen der Meinung vieler weiß Buad durchaus, was Skrupel sind. Mit einem Schauer denkt er an die

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

vielen geheimen Rezepte, die er in den Tiefen der unterirdischen und schwer gesicherten Katakomben seines Gewölbes aufbewahrt. Die schlimmste vorstellbare Wirkung seines Tees nimmt sich neben den Wirkungen der Substanzen, die mithilfe dieser Rezepte präpariert werden könnten, wie eine Schneeflocke neben einem Eisberg aus. Mit Hilfe dieser Rezepte ist die Konstruktion ultimativer Waffen möglich. Waffen, deren Wirkung alles vorstellbare übertreffen würde, die blühende Landstriche für Jahrhunderte in trostlose, lebensfeindliche Einöden verwandeln würden, das alles verzehrende Feuer der Sonne hinab auf die Erde bringen oder Millionen von Lebewesen binnen Sekunden durch geruchlose und unsichtbare Gase einen qualvollen Tod sterben lassen könnten. Selbst die Hölle könnte durch einige dieser Waffen restlos ausgelöscht und vernichtet werden. Und irgendwo in all den Welten und Unwelten, da ist sich der Zwerg sicher, würde es immer jemanden geben, der verrückt genug wäre, eine solche Waffe einzusetzen.

Die gegenwärtige Entwicklung stellt das genaue Gegenteil zu diesen vernichtenden Rezepturen dar, und doch würde sie nicht, wie jene tödlichen Gemische, die Welt selbst aus dem Gleichgewicht werfen? Wenn die ultimativen Waffen verborgen werden, sollte dann für das ultimative Elixier nicht besser das Gleiche gelten? Wenn man der Welt *zuviel* Tod und Vernichtung geben kann, dann kann man sie gewiss auch durch *zuviel* Leben und Fortbestand schädigen.

Ein weiteres Mal seufzt der innerlich entzweite Zwerg. Er ist sich durchaus bewusst, dass es ihm ohne seine Begleiter niemals gelungen wäre, auch nur eine der beiden Zutaten – das Wasser aus dem Urdbrunnen und den Wurzelsaft des Weltenbaumes Yggdrasil – zu erlangen. Und das, obwohl einige seiner Gefährten spitze Ohren hatten. Beide Substanzen waren unter so vielen Mühen und Gefahren geborgen worden, dass es beinahe einem Verrat gleichkäme, sie *nicht* zu verwenden. Und doch welcher Verrat würde wohl schwerer wiegen?

Der Zwerg erinnert sich an das Ende der Reise zurück, nachdem Baba Yuga vor Wut geplatzt und der alte Zustand in die Welt zurückgekehrt war. Niemand wusste genau, ob die Enklave, in der die Llothriesterin, der Bergkönig und ihre Begleiter zu Hause waren nun gerettet war. Falls nicht, so würde irgendwann demnächst das Ende der Welt bevorstehen, wie sie es kannten, denn mit dem Versiegen der Quelle der Magie würde sich diese verbrauchen, und die Orks und Menschen würden ihren unaufhaltsamen Siegeszug anbrechen. Immerhin waren sich sowohl die Dunkeelfin als auch der Bergkönig in einem Punkt einig: Mit hoher Wahrscheinlichkeit war es Baba Yuga gewesen, die die Quelle besudelt hatte. Untrennbar, wenn auch auf indirekte Weise mit dem Weg der Abenteurer verbunden, herrschten gute Aussichten, dass mit dem Ableben der Hexe der Prozess des Versiegens der Magie rückgängig gemacht worden war. Ungeklärt blieb allerdings, wie die Hexe überhaupt die Quelle erreichen konnte, geschweige denn wie es ihr gelang, sie sich zumindest teilweise nutzbar zu machen. Die Augen der Drowpriesterin hatten gefährlich gefunktelt, und Buad war sich sicher, dass sie der Sache auf den Grund gehen würde wenn auch nur deshalb, um diese Macht möglicherweise für sich selbst und ihre unlauteren Ziele zu nutzen. Sicher hätte eine Untersuchung des Kristalls zumindest teilweise Aufschluss geben können. Allem Anschein nach hatte es sich nicht um einen gewöhnlichen Edelstein gehandelt. Möglicherweise war es sogar einer der sehr seltenen und äußerst begehrten Karfunkelsteine, denen viele ungewöhnliche Kräfte nachgesagt werden. Doch irgendwie hatte sich in der Aufregung niemand um das kostbare Artefakt gekümmert. Zwar kann sich Buad daran erinnern, dass er zu dem gewaltigen Drachen gebracht worden war was jedoch weiter mit dem Stein geschah, war seiner Aufmerksamkeit entgangen. Die Dunkeelfin jedenfalls hatte sich kurzerhand wegteleportiert, und sogar ihren kahlköpfigen Begleiter zurückgelassen. Selbst die Konfrontation mit ihrem ehemaligen Geliebten schien sie in ihrer neuerwachten Gier vergessen zu haben. Der Bergkönig und sein Gefolge waren kurz danach aufgebrochen und dank der Macht des Geoden mitten im Fels verschwunden. Und der Drache...?

Buad muss unwillkürlich schmunzeln, als er an den winzigen Nidhöggr und seinen riesigen "Verwandten" zurückdenkt. Der kleine Drache, der sich selbst als Metapher bezeichnete, war vor dem anderen, gewaltigen Drachen aufgeregt herumgeflattert, und sie hatten sich eine Weile angefaucht und angeknurrt. Er hatte in dem gewaltigen Drachen ein Weibchen erkannt und sich schlichtweg verliebt und es hatte ganz den Anschein, als hätte die beschworene Kreatur der Werbung des Neiddrachens nur zu gerne nachgegeben. Auf die erstaunten Hinweise der Abenteurer, dass doch die Größe der beiden Drachen recht unterschiedlich und eine Paarung daher wohl mit Komplikationen verbunden sei, hatte der winzige Drache nur verschmitzt mit den Augen

## Ein ganz und gar wahnwitziges Unternehmen

gezinkert und ein weiteres Mal darauf hingewiesen, dass er als Urbild aller Drachen ja in jeder Dimension und folglich auch in jeder beliebigen Größe existieren würde und als Metapher sowieso Möglichkeiten hätte, die kein anderer aufweisen könnte! Schließlich hatten sich die beiden Frischverliebten und sehr, sehr glücklichen Drachen weniger majestätisch, aber auf jeden Fall sehr eindrucksvoll in die Luft erhoben und waren in der Ferne verschwunden, nachdem sie versehentlich einen großen Teil der Bäume entweder umgeknickt oder binnen Millisekunden in ein Häufchen Asche verwandelt hatten.

Zu guter Letzt hatten sich auch die Duergar und die Goblins in die Wälder getrollt, und der Rest der Abenteurer blieb allein zurück. Sie hatten eine Weile erfolglos versucht, den schlafenden Alrik zu wecken. Während sie noch diskutierten wobei Buad die Ansicht vertrat, dass ein wenig Tee sicher für Munterkeit sorgen würde, was aber von allen anderen kategorisch abgelehnt wurde – trat mit einem Mal ein Einhorn aus dem Wald. Sprachlos hatten sie mitangesehen, wie das Wesen den schlafenden Streuner mit seinem Horn sanft an der Brust berührte, und wie ein Glühen von einem halb verborgenen Amulett ausging. Wie in Trance hatte sich der Streuner erhoben und war mit dem Einhorn zusammen in den Wald gegangen, wo er schnell den Blicken der Zurückgebliebenen entschwand.

Kurze Zeit später hatten sich auch die anderen noch verbliebenen Gefährten zurückgezogen, und der Alchimist hatte sich allein im Chaos der zertrümmerten Tische und Bänke auf der Lichtung wiedergefunden und war schließlich ebenfalls heimgekehrt, begierig darauf, mit den Arbeiten an seiner Creme zu beginnen...

Buad seufzt erneut und atmet tief die frische Luft ein, während er den Erinnerungen an die Reise nachhängt und aus dem Gewölbe hinter ihm das eintönige Summen des Rührers dringt.

Unvermittelt stutzt er. Seine Finger waren in einer seiner vielen Taschen an einen kleinen, kugelförmigen Gegenstand gestoßen, der sich sonderbar und warm anfühlt. Vorsichtig zieht er die Hand mitsamt der Kugel aus der Tasche und betrachtet sie auf der ausgestreckten Handfläche. Sie ist ungewöhnlich schwer, und in ihrem Inneren bilden Milliarden winziger Lichtpunkte eine leuchtende, spiralförmige Wolke, die langsam um einen hellen Mittelpunkt rotiert. Ein Lächeln breitet sich über das bärtige Gesicht des Alchimisten aus, als er die Kugel wiedererkennt. Es ist einer jener Splitter, die sich aus dem erstarrten Harz des Weltenbaumes gebildet hatten. Nidhögr hatte behauptet, im Inneren der Kugel würde sich eine ganze Welt verstecken.

Neugierig betrachtet der Zwerg die kleine Kugel, kann jedoch außer der leuchtenden Nebelwolke nichts erkennen.

Eine ganze Welt... murmelt er nachdenklich.

Lange steht der Alchimist unschlüssig da, die Kugel auf der ausgestreckten Hand betrachtend. Der Tag neigt sich bereits seinem Ende, und die blutrote Sonnenscheibe ist schon zur Hälfte hinter dem fernen Horizont verschwunden, als er schließlich behutsam die Hand, die die Kugel hält, schließt.

Vielleicht... vielleicht werde ich sie eines Tages besuchen... murmelt er zufrieden und lässt seinen Blick über die Ebene vor ihm schweifen. Zusammen mit einigen Gefährten... Doch jetzt noch nicht. Noch nicht.

Mit diesen Worten tritt der Zwerg in sein Laboratorium zurück.

Lautlos und langsam schließt sich die schwere Tür hinter dem Alchimisten, während draußen die Nacht ihr sanftes Tuch der Dunkelheit ausbreitet, nur durchbrochen vom funkelnden Licht der ungezählten Sterne...

## Ende