

Verbotenes Wissen – Spieltermin VIII

11. Efferd 1018 B.F.

Vor dem Eingang der Silem-Horas-Bibliothek warteten bereits einige abgerissene Gestalten auf die Helden. Schon bald bildete sich eine regelrechte Menschentraube um die Helden und Gerlosch hatte große Mühe, sich und seinen Gefährten einen Weg durch die Schar der Bettler zu bahnen. Erst als die feurige Begleiterin Luminos ihr hitziges Temperament nicht mehr bändigen konnte und sich wütend manifestierte stieben die verhärmten Männer, Frauen und Kinder auseinander.

Aufgrund der unzähligen Stechmücken, die im schwülen Brodem des Szintotals zu tausenden gedeihen, versuchte sich Gonzalo sodann an einem Armatrutz-Schutzzauber gegen die lästigen Insekten. Die Matrix des Cantus entglitt dem Almadaner allerdings kolossal und plötzlich konnte er seine Beine nicht mehr bewegen! Sein Bruder Lumino und der Geweihte Henam stützten den unglücklichen Magier und trugen ihn in ein verlassenes Steingebäude. Dort analysierte Lumino den gesprochenen Cantus seines Bruders und konnte sichtlich beruhigt feststellen, dass die Wirkung des fehlgeschlagenen Zauberspruchs spätestens in ein paar Stunden wieder verflogen sein sollte und keine bleibenden Schäden zu erwarten seien.

Henam und Gerlosch schauten sich in der Zwischenzeit um. Das verlassene Gebäude zeigte keinerlei Ecken, Kanten oder sonstige gerade Linien und sah fast schon organisch gewachsen aus – einst ein Tempel eines heute unbekanntes Götzen? Ein kaum noch zu erkennendes Wandbild zeigte eine himmelblaue Spinne, die ihr feines Netz zwischen den Gipfeln eines Dschungelgebirges gesponnen hatte. Ein Skorpion, dessen Beine in fleischigen Tentakeln endeten, hing im schimmernden Netz der Spinne. Mit Hilfe des Xenographus-Cantus übersetzte Lumino später einige der geschwungenen Schriftzeichen:

Shan'r'trak / Ewige Wacht / Vielbeinige / beinloses Grauen / Schwarmkönigin / Takehumba

Nach kurzem Überlegen konnte Henam Shan'r'trak als eine in Trahelien gelegene Ruinenstadt irgendwo nördlich von Hôt-Alem einordnen. Die restlichen Worte hinterließen ein beunruhigendes Gefühl in der Magengegend der Helden.

In der Nähe des Tempel des Efferds – dessen Bildnisse von neunarmigen Krakenwesen eher an einen Tempel des Sohns der Charyptoroth erinnerten – fand Gerlosch den Krämerladen eines Zwergen. Der mürrische Angroscho stellte sich als Kurox vor und beäugte die beiden Magierbrüder kritisch. Dann erzählte er ungefragt von dem vermaledeiten Magier Liscom aus Fasar, der vor über zwei Jahrzehnten seinen Zwillingbruder Kurun mit falschen Versprechungen zur Teilnahme an einer gefährlichen Expedition überredete. Seit diesem Tag hat Kurox nichts mehr von seinem Zwillingbruder gehört. Schließlich siegte allerdings die Goldgier des Zwergen und er beendete seine mit derben Flüchen gewürzte Erzählung. Er kramte einige Augenblicke im hinteren Teil des Ladens herum, dann zeigte er Lumino eine alte Pergamentrolle aus einem echsischen Tempel. Der Magier aus Drakonia prüfte einen Teil des Schriftstücks mit einem Xenographus-Cantus und beschied, dass das Pergament es wert sei gekauft zu werden. Zusammen mit seinem Bruder analysierte er dann das Schriftstück. Verstörende Beschreibungen von Zeitaltern reihten sich an unbekannte, echsisch klingende Namen: H'Rezxem, Cisk'Hr, Yal-Zaggot, Gal'k'zuul, Shamantschu, Quodazil. Die Bezeichnung "Einhändiger Schuppenloser" im Zusammenhang mit den Worten Loch Harodröl, G'dzill und Harodia ließ die Brüder natürlich sofort an die vierte Heldentat des Heiligen Gerons denken. Gerlosch kaufte indes einige Portionen Dörrfisch. Anschließend verließen die vier Männer den Laden wieder.

Am Stadtrand Selems entdeckten die Helden vier große Seinsäulen, die eine große, mit Schilf bewachsene Fläche umgaben. Auf den wenigen noch erhaltenen Steinmauern konnten die Männer einige Bildnisse erkennen, die einen riesigen schwarzen Schlinger im Kampf gegen verschiedene Gegner zeigten – unter ihnen auch ein einhändiger Mensch mit einem silbernen schimmernden Schwert.

Die Helden vermuteten, dass es sich hierbei um eine von Echsen oder anderen geschuppten Kreaturen verzerrte Darstellung der vierten Heldentat des Heiligen Gerons handeln musste.

Nach gut einer weiteren Meile Wegstrecke ließen die Helden schließlich auch die letzten Ruinen Alt-Elems hinter sich und zogen auf der Küstenstraße nach Westen in Richtung der Hafenstadt Port Corrad.

15. Efferd 1018 B.F.

Am Nachmittag des 15. Efferds erreichten die Helden die Hafenstadt Port Corrad, seit dem Khômkrieg unter al'anfanischer Militärherrschaft stehend. Die Männer passierten die prunkvollen Siegesstelen auf dem ehemaligen Marktplatz der Stadt und den im liebfeldschen Stil errichteten Palazzo des Schwarzen Generals Oderin du Metuant ehe sie schließlich in einer Soldatenkneipe im Hafenviertel einkehrten. Bei Bier und Fischsuppe erkundigten sich Gerlosch und Gonzalo über den Weg nach Heldenrain und konnten in Erfahrung bringen dass die am Ufer des Loch Harodrôls lebenden Achazstämme für die Benutzung des Knüppeldamms von den Reisenden Altmetall als Wegzoll verlangten. Gonzalo ersteigerte daraufhin bei einem örtlichen Händler einige kleinere Stücke Altmetall um so für eine mögliche Begegnung mit den Achaz vorbereitet zu sein.

Am nächsten Morgen ließen die Helden Port Corrad hinter sich und begaben sich auf die beschwerliche Reise nach Heldenrain.

17. Efferd 1018 B.F.

Am Abend des zweiten Reisetages auf dem Knüppeldamm von Port Corrad nach Heldenrain traten den Helden in der Dämmerung tatsächlich einige Achaz entgegen. Ein besonders groß gewachsener Echsenmensch mit einer seltsamen, zylindrischen Kopfbedeckung forderte ein "*Opfer für G'zdill!*" und die von Gonzalo in Port Corrad erstandenen Altmetallstücke erwiesen ihren Wert. Nachdem der Almadaner das Altmetall in das sumpfige Wasser des Loch Harodrôls geworfen hatte verschwanden die Achaz schon bald wieder im nebligen Dunst der Sümpfe und die Helden konnten ihren Weg unbehelligt fortsetzen.

Die folgende Nacht mussten die Männer auf einer leidlich trockenen Halbinsel etwas abseits des Knüppeldamms verbringen. Einige Stunden vor dem Morgengrauen ertönte plötzlich ein bedrohliches Brüllen aus dem Sumpf und wenig später sah sich der wachhabende Gerlosch einem Riesenkaiman gegenüber stehen! Sofort weckte der Angroscho seine Reisegefährten und gemeinsam stellten sie sich den geschuppten Bestien entgegen. Die Axt des Zwergen krachte in den Schädel eines der Tiere, doch nur Augenblicke später tauchten zwei weitere der geschuppten Raubtiere aus dem Sumpf auf. Gonzalo und Lumino blendeten jeweils eines der Ungetüme, dann entfachte Lumino sein Flammenschwert. Henam lud unbeirrt seine Armbrust. Der folgende Kampf dauerte nur wenige Augenblicke. Zwei der Riesenkaimane fielen unter den wuchtigen Axthieben des Zwergen, die beiden anderen Raubtiere wurden von Luminos Flammenschwert, Gonzalos Fulminictus-Cantus und einem gezielten Schuss von Henam zur Strecke gebracht. Das Sumpfgebiet des Loch Harodrôls ist wahrlich eine lebensfeindliche Gegend – dies mussten an diesem Tage auch die Riesenkaimane lernen!

19. Efferd 1018 B.F.

Am frühen Nachmittag des 19. Efferds erreichten die vier Männer schließlich das direkt am Ufer des Loch Harodrôls gelegene Dorf Heldenrain. Während Lumino, Gonzalo und Henam sogleich den Tempel der Leuin aufsuchten zog es den Angroscho zu der von den al'anfanischen Besatzern erbauten Arena im Westen des Dorfs.

Auf dem Weg zur Arena konnte Gerlosch auch eine überaus kunstvoll gestaltete Stele betrachten, die ein überlebensgroßes Abbild des Heiligen Gerons zeigte. Vor der Arena angekommen musste Gerlosch allerdings mit Bedauern feststellen, dass die nächste Veranstaltung dort erst in einigen Tagen stattfinden sollte. Eine Gruppe von Söldnern, angeführt von einem Mann mit dem klangvollen Namen 'Roter Xando' wurde allerdings auf den schwer bewaffneten Zwergen aufmerksam und nach einem kurzen Gespräch erlangte Gerlosch so zumindest eine Einladung auf ein abendliches Bier in der Taverne 'Siebenstreich'.

In der Zwischenzeit suchten die übrigen drei Männer das Gespräch mit dem Rondra-Geweihten Leufried von Arbasim. Der Khômkriegsveteran erzählte den Helden einige Sagen und Legenden über den Heiligen Geron und auch die prunkvollen Wandbilder in der Haupthalle des Tempels zeugten von den zahlreichen Heldentaten des ersten Heiligen der Rondra-Kirche. Vor allem die vierte Heldentat des Heiligen Geron, der Kampf gegen die Bestie Harodia, war ausführlich dargestellt. Vier Streiche benötigte Geron für den Sieg über Harodia, und so war die Bestie in vier verschiedenen Gestalten dargestellt: Als riesiger Morfu, als hinterhältiger Sumpfrake, als unförmiger, mit Tentakeln bewehrter Schleimklumpen und als titanischer, schwarzer Schlinger. Unwillkürlich mussten die Männer an die Wandbilder des verlassenen Tempels in Selem denken. Zu dieser Zeit vermuteten die Helden noch dass der schwarze Schlinger G'dzill eine der zahlreichen Umschreibungen der Bestie Harodia sein könnte.

Später trafen sich die vier Männer dann im Schankraum der Taverne 'Siebenstreich' wieder. Abgesehen von dem hageren Wirt war lediglich ein mit einem grünen Turban gewandeter Tulamide anwesend. Während sich Henam und die beiden Magierbrüder in den hinteren Teil des Schankraums zurückzogen gesellte sich Gerlosch zu dem Tulamiden am Thresen. Der durchaus gesprächige Mann stellte sich als Tulakain aus Mengbilla, der seit nunmehr zwei Jahren in Brokskal wohnte, vor. Begeistert erzählte Tulakain vom Zug der Bettler aus Fasar in Begleitung der beiden berühmten Thorwalderpiraten Beorn dem Blender und Asleif Phileasson samt deren Mannschaften – Ottajaskos genannt –, was letztendlich zur Gründung des Dorfes Brokskal am Rande des Regengebirges führte. Weiterhin berichtete er von dem "Nandus-Geweihten" Salman de Myrantis, welcher im Mond Travia 1017 BF für einige Zeit in Brokskal verweilte. Gerlosch hob überrascht eine Augenbraue. Tulakain redete unbeirrt weiter und erzählte, dass sich Salman de Myrantis vor allem für den Weg der Bettler durch die Khôm, die dort entdeckte elfische Ruinenstadt Tie'Shianna und den auf immerdar bestrafte Kazak-watet-im-Blut interessierte.

Als Tulakain sodann versuchte, Gerlosch die verquerten Lehren des "Nandus-Geweihten" Salman de Myrantis näher zu bringen schaltete sich der echte Nandus-Geweihte Henam ein. Mit der göttlichen Hilfe des Nandus half er dem Tulamiden sich an den genauen Wortlaut der Lehren von Salman de Myrantis zu erinnern und versuchte ihn von der Falschheit dieser Worte zu überzeugen. Doch die Worte von Salman de Myrantis hatten den Geist des Tulamiden zu lange vergiftet. Henam konnte Tulakain nicht von seinem Irrglauben abbringen, dass alle Götter – gleich ob Praios, Halbgott, Rastullah oder gar der Gott ohne Namen – gleichberechtigt seien.

Währenddessen betrat der Rote Xando den Schankraum und Gerlosch war froh, dem philosophischen Gespräch zwischen Tulakain und Henam entfliehen zu können. Schon bald saß er gemeinsam mit dem Khômkriegsveteranen Xando an einem Tisch und leerte genüsslich einen Bierkrug. Xando, der in dem schwer gerüsteten Gerlosch wohl einen veritablen Kämpfer zu erkennen glaubte, erzählte Gerlosch von den Lehren des "Kor-Geweihten" Salman de Myrantis und dem auf diesen Lehren basierenden Blutkult des Kors. Gerlosch hob erneut eine Augenbraue. Salman de Myrantis war hier im Süden wirklich sehr umtriebig gewesen. Mit Begeisterung in den Augen berichtete Xando, dass sich der Kult der 'Opfer des Krieges' alle neun Tage auf einer Insel inmitten des Loch Harodrôls treffen würde um dort ein Blutopfer für den schwarzen Schlinger G'dzill darzubringen. Würde nur genügend Blut geopfert werden, so würde laut den Lehren von Salman de Myrantis der schwarze Schlinger erwachen und als Alveranier Kors fortan über Dere wandeln. Xando lud Gerlosch ein, am morgigen Ritual teilzunehmen. Gerlosch, der auch weiterhin einen Zusammenhang zwischen Harodia und G'dzill vermutete, sagte nach kurzer

Rücksprache mit seinen Gefährten zu. Mit einiger Überzeugungskraft gelang es ihm zudem, seine drei Reisegefährten ebenfalls an dem Ritual teilnehmen zu lassen.

20. Efferd 1018 B.F.

In den Morgenstunden des nächsten Tages begaben sich Lumino und Gonzalo an den Rand des Dorfes und bereiteten sich dort gemeinsam auf die Anrufung eines Dschinns des Feuers vor. Einige Zeit später konnte beobachtet werden wie abseits des Dorfs eine Flammensäule aufstieg, doch nur wenige Männer und Frauen in Heldenrain wurden dieses Spektakels tatsächlich gewahr.

Mit Ioderndem Zorn erschien dort der feurige Tausendglanz und Lumino hatte Mühe, das hitzige Gemüt des Dschinns zu bändigen und ihn für einen möglicherweise bevorstehenden Kampf an sich zu binden, doch schließlich gelang es ihm.

Am späten Abend begaben sich die Helden wie mit Xando verabredet zur Herberge 'Fischersruh', direkt am Ufer des Loch Harodröls gelegen. Dort ließen Xando und seine Leute gerade zwei Ruderboote ins Wasser und schafften eine empört meckernde Ziege, das spätere Blutopfer, an Bord eines der Boote. Die Helden stiegen in die beiden bedrohlich schwankenden Ruderboote und schon wenig später ließen die Männer die Gebäude Heldenrains hinter sich und drangen immer weiter in den nebeligen Dunst des Loch Harodröls vor. Mehr als einmal sah Gerlosch einen Schemen unter der Wasseroberfläche vorbeihuschen. Welche unheiligen Kreaturen am Grunde dieses sumpfigen Sees wohl lauern mochten?

Nach gut einer Stunde erreichte die Gruppe das Ufer einer mit Schilf bewachsenen Insel inmitten des Sees. Die Boote wurden an Land gezogen, dann führte Xando die Helden und seine restlichen Begleiter zu einem großen Felsenhügel im Zentrum des kleinen Eilands. Ein breiter Höhleneingang führte in das Innere des Hügels und die Helden erkannten, dass die Höhle einst von kundiger Hand erbaut oder zumindest erweitert worden war. Steinerner Säulen stützten die schwere Steindecke, an den Wänden waren noch vereinzelt Mauerreste zu erkennen. In der Mitte der Höhle stand ein schlichter, aus bleichem Holz gezimmerter Altar. Eintrocknetes Blut schmückte die Tischplatte des Altars. Xando ließ die Männer und Frauen sich im Halbkreis um den Altar aufstellen, dann wurde die mittlerweile ängstlich meckernde Ziege zum Altar gebracht. Mit einer gezackten Klinge schnitt der Rote Xando dem Tier die Kehle auf und legte den noch zuckenden Kadaver auf den Altar. In pulsierenden Strömen floss das warme Blut über die Tischplatte. "Kor! Kor! Kor!" tönte es aus vielen Kehlen. Xando griff mit beiden Händen tief in die große Halswunde der verendeten Ziege und schmierte sich den warmen Lebenssaft ins Gesicht. Seine Gefolgsleute taten es ihm gleich, ebenso Gerlosch und Lumino. Henam versuchte sich derweil hinter einem großen Farn so unsichtbar wie möglich zu machen und auch Gonzalo entfernte sich unauffällig.

Zufällig – oder vielleicht durch den Willen einer höheren Macht geleitet? – kam Gonzalo dabei an einem großen Felsen vorbei, der bei genauerer Betrachtung einen tiefer in den Felsen hineinführenden Gang zu versperren schien. Eine vertrocknete Wurzel schlängelte sich träge unter dem Stein hervor. Überreste der Kreatur Harodia? Vorsichtig hob Gonzalo das vertrocknete Ding mit der Dolchspitze auf und verstaute es in einem tönernen Gefäß. Wenig später überreichte er Henam das verschlossene Gefäß, da dieser bisher auch alle anderen Stücke der Kreatur aufbewahrte.

Nach der Opferung der Ziege trug Xando noch einige Lobpreisungen des blutigen Kor vor, dann rief er in die Runde: "Wer will kämpfen und Blut vergießen?" Gerlosch meldete sich sofort und nur wenig später stand er einem der Kultisten auf einen Kampf um das dritte Blut gegenüber.

Der Kultist näherte sich dem Angroscho vorsichtig und versuchte dann dessen Deckung mit einem im letzten Augenblick auf den Bauch gezielten Hieb zu umgehen. Gerlosch brachte seine Axt jedoch ohne Mühe dazwischen und der Säbelhieb seines Gegners krachte wirkungslos gegen das Axtblatt. Im Gegenzug schwang Gerlosch seine Axt, verfehlte sein Gegenüber allerdings knapp. Der Kultist führte einen weiteren Hieb gegen die Körpermitte des Zwergen, doch diesmal parierte der Angroscho nicht sondern warf sich dem Säbelhieb mit voller Wucht entgegen. Während die Kettenglieder von

Gerloschs Rüstung standhielten schrie der Kultist schmerz erfüllt auf. Blut spritzte. Sofort versuchte sich der Mann mit einem aufwärts geführten Schlag zu befreien, doch Gerlosch fegte den halbherzig geführten Hieb mit einem wuchtigen Schlag seiner Axt beiseite und das Axtblatt landete krachend in der Brust des Mannes. Knochen krachten, Blut spritzte und der Mann ging keuchend auf die Knie. Gerlosch hielt inne, doch die umstehenden Kultisten feuerten die beiden Kämpfer blutgierig an. Mit zusammengebissenen Zähnen erhob sich der verwundete Kultist wieder und richtete seinen Säbel erneut gegen Gerlosch. Der Angroscho zögerte kurz, doch dann ließ er seine Axt wuchtig auf die Brust seines Gegners niederfahren. Der Mann versuchte schwerfällig zu parieren, doch er war zu langsam. Wie vom Blitz getroffen sackte er zusammen, spuckte noch für einige Augenblicke blasiges Blut aus und blieb dann regungslos liegen. Gerlosch hatte gewonnen.

Sofort ließ Xando die Leiche seines Gefolgsmanns auf den Altar legen und das warme Blut des toten Mannes vermischte sich mit dem Blut des Opfertiers. Plötzlich ertönte ein gewaltiges Brüllen. Staub rieselte von der Decke und Xando rief voller Inbrunst: *"Kor ist zufrieden!"*

Lumino nutzte die Gunst des Augenblicks, konzentrierte sich und ließ dann mit Hilfe seiner Magie eine flammende Schrift auf der Wand hinter dem Altar erscheinen: *"Der Opfer sind genug erbracht, der Herr ist zufrieden. Kehrt nicht zurück, euer Werk ist vollbracht!"* Xando und die Männer und Frauen in seiner Begleitung gingen auf die Knie und beteten ehrfürchtig zu ihrem blutigen Gott. Wenig später verließen die Männer und Frauen die Insel und ließen die Helden mit einem Boot alleine auf der Insel zurück; Luminos geschickter Schachzug war also belohnt worden.

Nun konnten die Helden ungestört den mit einem Felsen versperrten Gang untersuchen. Nach kurzer Diskussion beschlossen sie den Felsen beiseite zu räumen und den hinteren Bereich der Höhle zu erkunden. Nachdem Henam zur Sicherheit einen Schutzkreis gesprochen hatte hob Gerlosch vor dem Stein eine kleine Mulde aus. Mit vereinten Kräften gelang es den Männern nun den Felsen beiseite zu schieben. Sie blickten in einen dunklen Felsengang, der bereits nach wenigen Schritten in einem kleinen Höhlendom endete. Steinernen Säulen trugen die Decke, mannsgroße Statuen die entfernt an Achaz erinnerten standen im Halbkreis am Rand des Höhlendoms.

Dann plötzlich krochen mannsgroße, unförmige Fleischklumpen mit beängstigend schnellen Bewegungen zwischen den Steinen und dem Wurzelwerk der Mauern hervor. Aus der fahlen Muskelmasse bildeten sich fortwährend Augen, Tentakeln und Mäuler und die Brut der Kreatur ging zum Angriff über. Während Lumino die Hilfe des Feuerschmieds Tausendglanz einforderte fegte Gonzalo bereits eine der Kreaturen mit einem kraftvollen Fulminictus-Cantus beiseite. Gerlosch hob drohend seine Axt. Henam kletterte währenddessen an einer der steinernen Achaz-Statuen empor und versuchte so, den Angriffen der formlosen Gegner zu entgehen. Mit flammenden Hieben beseitigte Tausendglanz zwei der Kreaturen während Gonzalo indes Mühe hatte, sich der Angriffe der fleischigen Tentakeln zu erwehren. Erneut ertönte ein gewaltiges Brüllen, noch lauter und näher als zuvor. Der Boden erzitterte unter donnernden Schritten, der schwarze Schlinger näherte sich!

Hektisch versuchten die Helden sich ihrer verbliebenen Gegner zu erwehren. Gonzalo musste zwei schwere Treffer einstecken, konnte seinen Gegner aber im Gegenzug mit einem Fulminictus-Cantus zur Strecke bringen. Gerlosch zerhackte eine weitere der formlosen Kreaturen, Henam hatte indes große Mühe sich der Angriffe der sich blitzschnell verlängernden Tentakel zu erwehren. Schließlich brannten sich jedoch die feurigen Angriffe von Tausendglanz in den Leib der Kreatur und der Fleischklumpen verging in schwelendem Feuer. Die verbliebenen Kreaturen fielen nun unter den Hieben von Gerloschs Axt, Luminos Flammenschwert und Gonzalos Magierstab. Nur Augenblicke später nutzte Henam bereits die Gunst der Stunde, zückte die Pinzette, zupfte eine Probe der Kreatur und verstaute sie sicher in einer gläsernen Phiole. Den sperrigen Tiegel mit der zuvor von Gonzalo genommenen Probe ließ er zurück.

Mit gezückten Waffen rückten die Helden nun vorsichtig in die Haupthalle der Höhle vor. Ein weiteres, gewaltiges Brüllen ertönte und ließ den Helden das Blut in den Adern gefrieren. Ein titanischer, tiefschwarz geschuppter Schlinger, der Schädel sicherlich größer als ein ausgewachsenes Mammut, versuchte sich in die Höhle hineinzuzwängen. Der Feuerschmied Tausendglanz, dem Wunsch Luminos

weiter folgend, warf sich dem Ungetüm entgegen und hieb mit einer flammenden Peitsche immer wieder auf den gepanzerten Schädel des Schlinger ein. Der schwarze Schlinger brüllte auf und die roten, blutunterlaufenden Augen fixierten die Helden tückisch. Von Blutdurst getrieben versuchte der Schlinger tiefer in die Höhle zu gelangen. Felsen bröckelten und fielen krachend auf den Boden. Unbeirrt von den feurigen Angriffen von Tausendglanz erweiterte die Bestie den Eingang mit brachialer Gewalt immer weiter und weiter. Den Helden lief die Zeit davon.

Lumino fasste allen Mut zusammen und versuchte dem schwarzen Schlinger mit Hilfe von Gedankenbildern verständlich zu machen, dass sie keine Bedrohung darstellen würden. Luminos Zauber brach jedoch an dem mächtigen Astralkörper der uralten Kreatur und stattdessen brandeten nun die Gedankenbilder des Schlingers über Luminos Geist herein.

Der formlose Gegner bricht überall aus dem Sumpf hervor. Tentakel werden zerbissen. Mäuler zertreten. Augen gefressen. Der formlose Gegner weicht zurück, kriecht hinweg, flieht. Die Höhle klein. Zu groß. Der einhändige Schuppenlose hebt seine silberne Klinge, schreitet in die Höhle. Der formlose Gegner ist besiegt. Endgültig? Der Bluttausch vergeht. Äonenlange Wacht. Müdigkeit. Endlich Schlaf.. Der berausende Geruch von frischem Blut. Die Müdigkeit vergeht. Schuppenlose, pulsierend mit rotem Blut. Der formlose Gegner windet sich, erwacht. Wut!

Lumino nahm alle seine Kraft zusammen, drängte den mächtigen Geist des Schlingers an den Rand seiner Gedanken und formte eigene, nach seinem Willen gestaltete Gedankenbilder. Vor seinem geistigen Auge sah er nun wie er gemeinsam mit seinen Gefährten die Brut der Kreatur in der Höhle bekämpfte. Dann erinnerte er sich an die anderen Kämpfe gegen die Brut der Kreatur und sah jeden einzelnen Kampf nochmals vor sich. Dann stellte er sich vor, wie seine Gefährten und er Seite an Seite mit dem schwarzen Schlinger vor der Höhle stehen, die Brut darin endgültig besiegt.

Rote Wut brandete gegen den Geist Luminos und fegte seine Gedanken erneut beseite. Ein roter Schleier legte sich über sein Blickfeld.

Der einhändige Krieger der Schuppenlosen geht. Der Sumpf ist verlassen. Die Suche nach Blut.

Lumino nickte, konzentrierte sich und formte weitere Gedankenbilder in seinem Geist. Er stellte sich vor wie der schwarze Schlinger die formlose Kreatur besiegte und wie dies seine Gefährten und ihn erfreute. Dann stellte er sich vor wie er und seine Gefährten die Höhle und danach den Sumpf verließen.

Der Schwarze Schlinger wendete sich ab. Mit stampfenden Schritten entfernte er sich. Erleichtert atmete Lumino aus und entließ Tausendglanz aus seinen Diensten. Dann berichtete er seinen Gefährten von der beindruckenden Kommunikation mit dem schwarzen Schlinger G'dzill.

Die Helden beschlossen vor dem Verlassen der Insel noch ein letztes Mal in den hinteren Teil der Höhle zu schauen. Gerlosch suchte die Wände ab, konnte jedoch keinerlei zuckende oder sich windende Tentakeln mehr ausmachen. Als jedoch Gonzalo neben den Angroscho trat begannen die fleischigen Wurzeln am Boden der Höhle sich erneut träge zu winden. Gerlosch scheuchte den Magier sofort aus der Höhle und fast augenblicklich erstarben die Bewegungen der Tentakelwurzeln. Sollten am Ende etwa die Haare Pardonas, die Gonzalo bei sich trug, die Teile der Kreatur zu neuem Leben erwecken können?

Zur Sicherheit sprach Henam den Segen der Zwölfe über den hinteren Teil der Höhle. Dann schoben die Männer den schweren Felsbrocken wieder in den Höhlengang und Gonzalo ließ den Felsen mit einem Hartes Schmelze-Cantus mit der umgebenden Wand verschmelzen. Die stampfenden Schritte des schwarzen Schlingers verklangen endgültig.

Nun galt es den Weg zurück nach Heldenrain zu finden. Nach kurzer Beratung der Helden bat Henam um Nandus' Segen und schon bald legte sich eine klare, den nächtlichen Nebel durchdringende Sicht über Gonzalos Augen. Überdeutlich sah er nun den funkelnden Sternenhimmel über sich und konnte so die Himmelsrichtungen bestimmen.

Die Helden stiegen in das Ruderboot und mit den kräftigen, etwas unbeholfen wirkenden Ruderschlägen von Gerlosch steuerten sie zurück zum Ufer des Loch Harodrôls.

21. Efferd 1018 B.F.

Im Morgengrauen erreichten die Helden endlich wieder den Uferbereich Heldenrains. Erschöpft und zugleich die Köpfe voller Gedanken begaben sie sich in den Schankraum der Taverne 'Siebenstreich' und schon bald begann eine lebhafte Diskussion um die stattgefundenen Ereignisse inmitten des Loch Harodrôls. In der Höhle, dies war offensichtlich, hatte der Heilige Geron einst die Bestie Harodia erschlagen. Doch die Wahrheit war viel komplexer und vielschichtiger. Ohne Zweifel hatte der schwarze Schlinger G'dzill – vielleicht auf Geheiß des Herren der Schlachten höchstselbst? – die vielleibige Bestie einst aus dem Loch Harodrôl bis in die Höhle zurückgedrängt und der Heilige Geron hatte damals lediglich die finalen vier Streiche gegen die Bestie Harodia geführt. Eine beeindruckende und vielschichtige Wahrheit, die man sicherlich nur mit Bedacht weitererzählen sollte.

Lumino grübelte. War die Suche nach den Teilstücken der Kreaturen wirklich ein guter Weg? Ruhte die Bestie nicht seit Äonen und könnten es am Ende nicht seine Gefährten und er selbst sein, welche die Teilstücke überhaupt erst wiedererwecken würden? Nachdenklich blickte er Gerlosch an. Fast ohne zu Zögern hatte dieser den Kultisten getötet. Lumino versuchte den Zwergen zur Rede zu stellen, doch dieser wich den Fragen des Magiers mit einigen Floskeln aus. Henam sah den Zweifel in Luminos Augen und eröffnete ihm, dass für das Erlangen von neuem Wissen stets ein Preis zu zahlen sei. Je gefährlicher das Wissen, desto höher der Preis. Eine interessante Ansicht die Lumino jedoch nicht unbedingt beruhigte. Misstrauisch hörte er der Argumentation Henams zu, dass alle bisher gefundenen Teilstücke der Kreatur von nur einer einzigen Person – und zwar von ihm selbst – aufbewahrt werden sollten.

In diesem Augenblick betrat der Tulamide Tulakain den Schankraum und die Gespräche der Helden verstummten. Die Helden waren mittlerweile überein gekommen, dass sie in Brokschal vermutlich mehr über den Weg in die Khôm und die Ruinenstadt Tie'Shianna erfahren würden und so beschlossen sie, Tulakain am morgigen Tage auf seiner Reise nach Brokschal zu begleiten.

Später am Tag, nachdem sich die Helden im Schlafsaal der Taverne für einige Stunden von ihrem nächtlichen Abenteuer erholt hatten, suchten Gonzalo, Gerlosch und Henam den Tempel der Rondra auf und berichteten von dem riesigen Schlinger im Sumpfgebiet des Loch Harodrôls. Leufried von Arbasim erklärte, dass es sich bei dem schwarzen Schlinger G'dzill mutmaßlich um einen Nachfahren der Bestie Harodia handeln würde, eine Zuordnung G'dzills zu Rondras rotem Sohn schloss er aus. Henam versuchte eindringlich den Rondra-Geweihten von der Gefahr des schwarzen Schlingers für das Dorf Heldenrain zu warnen, doch dieser nahm die Warnung des Nandus-Geweihten nur halbherzig zur Kenntnis. Nachdem Henam dem verdutzten Kriegsveteranen ein Sudoku in die Hand gedrückt hatte verließen die Helden den Tempel der Leuin wieder.

Am Abend traf Gerlosch den Roten Xando und einige seiner Gefolgsleute im Schankraum der Taverne 'Siebenstreich' wieder und versuchte diese zu überzeugen, niemals wieder einen Fuß auf die Insel inmitten des Loch Harodrôls zu setzen. Die Zeit wird zeigen ob die Warnungen des Zwergen gehört worden sind.

22. Efferd 1018 B.F.

In den Morgenstunden des 22. Efferd ließen die Helden gemeinsam mit Tulakain das Dorf Heldenrain hinter sich und machten sich auf den beschwerlichen Weg nach Brokschal, irgendwo in den nördlichen Ausläufer des Regengebirges gelegen.

Schon bald lernten die Helden viele Gefahren des Dschungels näher kennen. Zuerst mussten die Männer eine von Disdychondas überwucherte Fläche weitläufig umgehen, später stießen sie dann auf

den Kadaver eines von Mordpilzen überwucherten Hasen. Während der Nacht hatte Gonzalo zudem eine unliebsame Begegnung mit einer Vogelspinne.

23. Efferd 1018 B.F.

Auch der nächste Reisetag verlief alles andere als ereignislos. Nur durch die rechtzeitige Warnung Tulakains konnte verhindert werden, dass einer der Helden das Opfer einer riesigen Boronsotter wurde.

Wenig später hörte Gonzalo dann irgendein ein beunruhigend großes Tier durch das dichte Unterholz des Dschungels preschen. Durch die rechtzeitige Warnung des Almadaners konnten sich die Männer in Sicherheit bringen. Wenig später brach der massige Leib einer großen Hornechse durch das Dickicht des Dschungels, nahm von den Helden jedoch keinerlei Notiz.

24. Efferd 1018 B.F.

Am dritten Reisetag stellten sich den Helden einige Stammeskrieger der Oijaniha entgegen. Tulakain, der Sprache der Wilden offenbar mächtig, verhandelte einige Minuten mit dem Wortführer der Oijaniha. Anschließend offenbarte er den Helden, dass ihnen die Oijaniha erlauben würden, ihren Weg fortzusetzen – wenn diese als Gegenleistung ihr Blut und einige Strähnen ihrer Haare darboten. Tulakain und der Moha ritzten sich daraufhin mit einem Dolch in die Handflächen und gaben sich mit blutigen Händen einen festen Handschlag. Anschließend riss sich Tulakain einige Haupthaare aus, reichte sie dem Oijaniha-Krieger und schaute die Helden dann auffordernd an.

Die Helden überlegten ob sie der Aufforderung der Wilden folgen sollten. Nachdem Tulakain ihnen allerdings von der zweiten möglichen Option, dem Todeslauf durch den dichten Dschungel, verfolgt von den Kriegern der Oijaniha, berichtet hatte, taten es ihm Gerlosch, Lumino und Henam gleich. Gonzalo zögerte, doch der Wortführer der Waldmenschen packte die Hand des Magiers und presste sie gegen die gezackte Spitze seines Jagdspeers. Gonzalo verzog wehleidig das Gesicht, schlug dann jedoch mit seiner blutigen Hand ein. Die Helden konnten ihren Weg nach Brokskal fortsetzen.

25. Efferd 1018 B.F.

Am Nachmittag des 25. Efferd, vier Tage nach ihrem Aufbruch aus Heldenrain, erreichten die Helden das weitläufige Hochtal, in dessen Mitte erst vor wenigen Jahren mit der Hilfe von Beorn dem Blender und seiner Ottajasko die Siedlung Brokskal errichtet worden war.

Gemeinsam mit Tulakain betraten die Helden wenig später das mit hölzernen Palisaden befestigte Dorf und der Tulamide stellte den Männern Aischa Aram vor, die Tochter des verstorbenen Propheten Ben Arams und zugleich die Anführerin Brokskals. Aischa begrüßte die Helden freundlich und lud diese sogleich zu einem Abendmahl im Gemeinschaftshaus des Dorfes ein.

Während der abendlichen Feier, an welcher Mütterchen Travia sicherlich ihre helle Freunde gehabt hatte, erzählte Aischa den Helden ausführlich von den Visionen ihres mittlerweile verstorbenen Vaters Ben Aram, welche schließlich zum Zug der Bettler führten. Von Fasar aus durchquerten die Bettler mit der Hilfe der berühmten Thorwalerpiraten Beorn dem Blender und Asleif Phileasson die lebensfeindliche Wüste Khôm. Dort entdeckten sie, unter Tonnen von Sand begraben, die Ruinen der ehemals prächtigen Elfenstadt Tie'Shianna. Nur durch die Hilfe eines elementaren Meisters, beschworen durch die geheimnisvollen Wüstenelfen, gelang es den Ottajaskos von Beorn und Phileasson in die Ruinenstadt vorzudringen. Phileasson und seine Männer fanden dort einen Weg zu den sagenumwobenen Inseln hinter den Nebeln während Beorn und seine Ottajasko den Zug der Bettler weiter bis ins Regengebirge begleitete. Tatsächlich interessierte sich der "Nandus-Geweihte" Salman de Myrantis damals vor allem für den genauen Standort von Tie'Shianna und den dort auf ewig ausharrenden Kazak-watet-im-Blut. Bereitwillig beschrieb Aischa auch den Helden die ungefähre Lage von Tie'Shianna, irgendwo in der endlosen Weite zwischen den Oasen Terekh und El'Ankhra gelegen.

Weiterhin berichtete sie von der Gründung Brokschals und den zahlreichen Gefahren, welchen sich die Bettler aus Fasar anfangs ausgesetzt sahen. Beorn und seine Männer waren es, die diese Gefahren schließlich bannten. Beorn überlebte den Todeslauf der Oijaniha und schloss so einen immerwährenden Pakt mit den Waldmenschen. Zusammen mit seiner Ottajasko erklimmte er dann den bei den Waldmenschen als Tabu geltenden Berg Chap Mata Tapam, stieg in die legendäre Echsenstadt H'Rezxem hinab und besiegelte auf typisch thorsche Art (also mit Gewalt) einen Pakt zwischen Brokschal und den Echsen.

Später am Abend, als die Helden allein in einem Gästezimmer des Gemeinschaftshauses beisammen saßen, überlegten sie wohin sie ihre Reise als Nächstes führen sollte.

Ein Besuch der benachbarten Echsenstadt H'Rezxem wurde als sinnvoll erachtet, denn immerhin hatte sich auch Salman de Myrantis in Brokschal nach dieser Stadt erkundigt und auch in Selem hatten sie den Namen der Stadt im Zusammenhang mit einer 'Wacht über schuppenloses Grauen' gelesen.

Anschließend würde man dann mit der Hilfe eines Luftschinns bis nach Chorhop an der Küste des Askanischen Meeres fliegen um dort möglicherweise den genauen Standort Gulaghals zu erfahren. In Chorhop würde es sich dann entscheiden ob der weitere Weg wieder tiefer in das Regengebirge oder erst nach Brabak und die Mysob-Sümpfe führen wird.