Die Karte

Am 4. Oktober 294 befanden wir uns wieder in Daschar. Die Gerüchte um die Machenschaften der lilafarbenen Roben verdichteten sich immer mehr und Meister Uschlaff hielt es für besser, sich an einen Ort zu begeben, an dem er nicht der Tyrannei der „Lilanen" ausgesetzt sei. So riet er uns bei unserem letzten Zusammentreffen, Meister It einen befreundeten Magier, in Daschar aufzusuchen und um Rat zu bitten.
Das Gespräch mit diesem hohen Gelehrten brachte uns einige Aufschlüsse über möglich Ziele der „Retter der Neuen Welt". Eine alte Legende besagte, dass vor vielen Zeitaltern ein mächtiger –der schwarzen Magie zugewandter- Magier namens Mandubrakius gelebt hatte. Diesem war es gelungen, mit Hilfe eines alten Zaubers seine Lebensenergie in einen faustgroßen Rubin zu verbannen, so dass er seinen letzten Atemzug nur tätigen würde, sollte der Rubin zerstört werden. Doch dies ward niemals geschehen. Mandubrakius trieb weiterhin sein Unwesen und konnte schließlich nur auf Grund eines glücklichen Zufalles unschädlich gemacht werden, indem er in eine Grabstätte gesperrt worden war. Es war davon auszugehen, dass er bis in die heutig Zeit dort leben und nach einem Weg aus seiner misslichen Lage suchen würde. Über den Verbleib des Rubins gab es nur spärliche Informationen. Er sollte angeblich Teil eines großen Schatzes sein, doch wo sich dieser Schatz wiederum befinden würde, war nicht bekannt. Es tauchten zwar immer wieder neue geheimnisvolle Karten auf, aber die richtige war bisher nicht dabei gewesen. Meister It erklärte uns, dass auch die Magiergilde an der Erforschung dieser Karten interessiert sei und dass vor ein paar Tagen ein bisher unbekanntes Werk bei einem Kaufmann namens Fivel aufgetaucht sei. Er äußerte außerdem die Vermutung, dass die „Retter" nun auf der Suche nach dem Rubin und Mandubrakius sein könnten, um ihn für ihre Sache zu gewinnen.
Somit veränderte sich unsere Ausgangssituation völlig. Wir gerieten, und das wurde mir hier klar- in eine sehr gefährliche Sache, die nichts mehr mit purer Abenteuerlust aus Vergnügen zu tun hatte.
Es stand einiges auf dem Spiel: Die Ordnung der Welt und der Magie – und unser Leben!
War es das wert? Waren wir dem gewachsen? Wo waren die erwachsenen Helden, die mit Erfahrung, Mut und Kraft diese Gruppe verrückte Retter aufhalten würden? Was war mit Meister It? Warum erledigte er die ganze Sache nicht allein?
Wir hatten eine schwere Entscheidung zu treffen. Aber wir entschieden uns, trotz aller Gefahren, für das Abenteuer. Meister It musste die Magiergilde im Auge und möglichst viele Gerüchte und Informationen im Ohr behalten und nur wir waren soweit über den Stand der Dinge informiert.
Anhand Ellschahars Miene war zu erkennen, dass ihm ähnliche Gedanken durch den Kopf gingen.
Rudy hörte einfach nur zu, wahrscheinlich kribbelte ihm schon sein Schwertarm in Vorfreude auf die Orks und Ungeheuer, die besiegt werden mussten.
Doch zunächst mussten wir die Schatzkarte finden, die sich im Besitz eines alleinreisenden Kaufmannes befand, der höchstwahrscheinlich völlig ahnungslos darüber war, welch mächtiger Schlüssel im Spiel der Gewalten seine Schatzkarte war. Fivel war auf den Weg nach Karandor gewesen und um keine Zeit zu verlieren, brachen wir noch am selben Tag auf. Am frühen Vormittag des 5. Oktobers erreichten wir die Burg Falkenstein und erfuhren, dass in den letzten drei Tagen kein allein reisender Händler die Grenze nach Karandor überschritten hatte. Oh je, hatten wir etwa durch unsere hastige Reise wichtige Details übersehen? Fivel war unseres Wissens von Daschar aus nach Karandor aufgebrochen. Um das Nachbarland zu erreichen, musste er die Falkenstein passiert haben und konnte somit nur zwischen Daschar und Falkenstein verloren gegangen sein. Wir bestiegen höchst beunruhigt unsere Pferde und kehrten wieder um. Mit Argusaugen beobachteten wir den Weg und suchten nach verräterischen Spuren. Und tatsächlich – an einer Stelle des Weges erkannten wir vom Weg führende Spuren. Bretter und Holzplanken säumten den Wegesrand und auch Spuren von Orks und Pferden waren zu erkennen. Wir drangen tiefer ins Dickicht ein und fanden bald ein Wagenwrack. Dies musste Fivel gehört haben. Hoffentlich war der Kaufmann noch am Leben. Aber wie konnte man auch nur so unvernünftig sein, in diesen gefährlichen Tagen allein zu reisen? Doch eine Tatsache wirkte beruhigend. Fivel war augenscheinlich nicht in die Hände der Retter gefallen, denn alle Zeichen deuteten darauf hin, dass er von Orks überfallen worden war. Die „Lilaberobten" hätten ihre Spuren bestimmt sorgfältiger verwischt und uns nicht so ein leichtes Spiel gemacht, ihnen zu folgen.
Die Nacht brach herein. Von dem langen Ritt und der Aufregung des Tages waren wir völlig erschöpft und schlugen unser Nachtlager auf.
Mir oblag es, die erste Wache zu übernehmen. Das war etwas, was ich wirklich hasste. Die Augen fielen mir ständig zu. Man musste sich zwingen wachzubleiben und war doch so schrecklich müde. Also begann ich, alle mir bekannten Zaubersprüche mit samt ihrer Wirkung und benötigten Zutaten aufzuzählen.
‚Wann ich wohl endlich dazu kommen würde, weitere Zauber zu lernen? Und ob es mir wohl jemals gelingen würde auch so mächtig zu sein, dass ich meine Lebenskraft in einen Stein verbannen könnte? Ich meine, nur so für alle Fälle?

Meisterin Airanthana- die bedeutenste Magierin des Küstenreiches-geboren in Dachsstein und so schön wie klug.' Ach was für ein schöner Gedanke.
Meine abschweifenden Gedanken wurden durch ein leises Knacken im Dunkel gestört. Was war das? Ich machte Licht und weckte meine Kameraden. Aber scheinbar hatte sich nur ein Wiesel auf der Suche nach Fressbarem an unserem Lager vorbeigeschlichen. Fehlalarm. Nachdem sich Rudy und Ellschahar wieder unter ihren Decken zusammengerollt hatten, hörte ich erneut ein Rascheln. Diesem Laut folgte eine Gänsehaut, die mir die Haare zu Berge stehen ließ. Was im Namen aller Götter war das?????? Zwei rot leuchtende Punkte hielten auf mich zu und ich erkannte, dass es sich um Augen handelte. Und zu diesen Augen gehörte ein riesiger Körper. Mir stockte der Atem. So etwas hatte ich noch nie gesehen und mir blieb auch keine Zeit mehr, weiter zu überlegen, ob Uschlaff jemals so ein Wesen erwähnt hatte. Zwei mächtige Pranken kamen in der Dunkelheit auf mich zu und ich spürte, wie scharfe Krallen meine Haut zerfetzten. Durch meinen Schmerzensschrei geweckt, eilten Rudy und Ellschahar zu Hilfe. Ein mörderischer Kampf entbrannte, aus dem wir mit brennenden und blutenden Wunden dennoch als Sieger hervorgingen.
Noch am nächsten Morgen erstarrte ich bei dem Gedanken an dieses Ungeheuer und auch Rudy und Ellschahar erging es nicht anders. Doch wenigstens beherrschte Ellschahar die Heilkunst und konnte unser körperlichen Wunden versorgen. Unser Ziel durften wir durch dieses nächtliche Erlebnis aber nicht aus den Augen verlieren und so verließen wir schnell dieses schreckliche Lager. Unser Weg führte uns weiter durch dichten Wald und alsbald gelangten wir auf eine kleine Lichtung. Auf einem kleinen Vorsprung erkannten wir den Eingang zu einer Höhle. Um aber erst einmal herauszufinden, um wessen Behausung es sich hier handelte, beobachteten wir den Eingang. Wie wir es uns bereits gedacht hatten, lebten hier Orks. Ihre Spuren hatten uns sicher bis hierher geführt und wir statteten ihnen einen kleinen Besuch ab. In der Höhle stank es wie im Schweinestall und schnellst möglich wollten wir diesen wieder verlassen. Aber natürlich ließen sich die Orks von uns Eindringlingen nicht ganz so schnell vertreiben. Es kam zu dem einen oder anderen Kampf und schließlich entdeckten wie in einem fauligen, übelriechenden Erdloch ein jämmerlich dreinschauendes Geschöpf. Es war unser gesuchter Kaufmann Fivel. Nachdem wir ihn aus dem Loch befreit und mit ein paar Broten versorgt hatten, zeigte er uns die geheimnisvolle Karte. Aus Dankbarkeit darüber, dass wir ihn gerettet hatten, machte er uns einen Freundschaftspreis und verkaufte die Karte an uns. Lesen konnten wir das gute Stück allerdings nicht, denn es war in einer fremden Sprache geschrieben und so blieb uns nichts weiter übrig, als zurück nach Daschar zu reisen, um einen Kartographen um Hilfe zu bitten.