Neue Welten – andere Rassen und ein alter Auftrag

Vorsichtig und ein wenig misstrauisch näherten wir uns dieser Gruppe Retter, die aus fünf Schwertträgern bestand welche einen weiteren, unbewaffneten Mann zu schützen schienen. Wortlos zogen die sechs an uns vorbei, unsere Grüße nicht erwidernd.
Bei nasskaltem Wetter ritten wir dahin, ab und zu über die Retter philosophierend. Am Abend des 16.12.293 erreichten wir den kleinen Ort Wegsell. Hier beschlossen wir die Nacht in einem kleinen Wirtshaus zu verbringen, um nicht abermals von eine Horde Skelette während des Schlafes geweckt zu werden, so wie es in der vorigen Nacht geschehen war. Das Wirtshaus leerte sich rasch, so dass wir auf einen Mann aufmerksam wurden, welcher vor einem Glass Rotwein an einem Ecktisch saß. Seine Haut war lederartig und er trug eine ganze Reihe offener Wunden an seinem Körper, insbesondere an seinen Armen. Der schmächtige Mann schien uns und im besonderen mich genauestens zu beobachten.
So gesellte ich mich zu ihm, um ein wenig mehr über diesen mysteriösen Mann herauszubekommen, was sich aber als recht schwierig erwies. Er stellte sich mir als Korpain vor, doch was er hier wirklich wollte konnte ich nicht herausfinden, aber ihm haftete etwas seltsames an, besonders als wir am nächsten Morgen wieder den Schankraum betraten und den Wirt schlafend auf einen Tisch gebeugt vorfanden. In der Ecke saß Korpain, immer noch vor seinem Glas Wein und betrachtete uns mit wachen Augen. Die Situation war sehr unheimlich und so beeilten wir uns, unseren Weg Richtung Grenze fortzusetzen. Grimbor konnte es kaum abwarten das Trionische Reich wieder zu verlassen, insbesondere die trionischen Soldaten, diese „Wegelagerer“ hatten es ihm ja angetan.
Hinter der Grenze bemerkte Airi, dass wir ganz offenkundig verfolgt wurden und zwar von dem zwielichtigen Mann aus Wegsell. Ob er hinter den nächtlichen Überfällen steckte? Was konnte er wollen?
Die Tatsache, das er uns bei einem Drakonierüberfall zu Hilfe eilte, machte die ganze Geschichte noch undurchsichtiger. Während meiner Nachtwache schließlich kam Licht in unser Dunkel, als ich plötzlich eine Hand auf meiner Schulter spürte und die Worte vernahm: „Hier steckst Du also.“ Es war Korpain, der mich zu Tode erschreckte. Mein Kampfstab, auf den hatte er es abgesehen. Dieser sei mit einem mächtigen Bann belegt und nach langen Jahrhunderten der Verbannung wieder aufgetaucht. Der Stab sei für die sich häufenden Überfälle untoter Horden auf uns verantwortlich und müssen zerstört werden, was er, Korpain tun wollte.
Er war ein uralter Mann, und auch sonst über die Geschichte Edalons bestens informiert. So wusste er von den Legenden um den mächtigen Zauberer Mandubrakius und dass dieser nur durch die Vernichtung eines Rubins, in den er seine Lebensenergie gebunden hatte, getötet werden konnte. Dies musste in der Gruft, in die sein Körper verbannt wurde geschehen. Auf der Südhalbkugel der Welt sei diese Grabstätte zu finden.
Ich schenkte Korpain ein gewisses Vertrauen und übergab ihm diesen wundervollen Kampfstab, auf das ich mich nicht in seiner Ehrlichkeit getäuscht hatte.
Airi bemerkte das Fehlen meiner Waffe sofort am nächsten Morgen, obwohl sie von meinem nächtlichen Treffen nichts mitbekommen hatte. Grimbor konnte es kaum fassen und reagiert äußerst empört, dass ich die Waffe aus meinen Händen gegeben hatte. Der jungen Zauberin erzählte ich ausführlich von meiner Begegnung und den Tatsachen über Mandubrakius, allerdings hielten wir es für besser, den Zwerg mit diesem Wissen nicht zu belasten, was dieser uns sehr übel nahm.
Am 22.12. erreichten wir schließlich das Portal, dass wir fast einen ganzen Tag gesucht hatten, von Anhöhe zu Anhöhe geeilt waren und schon beinahe die Hoffung aufgegeben hatten, das Tor jemals wiederzufinden. Grochtroh, die letzte der acht Runen aktivierten wir und traten hindurch auf ein von Bergen begrenztes Plato, von dem aus man in der Ferne das Meer sehen konnte. Temperaturen von über 40 Grad und sengende Sonne trafen uns in unseren schweren Rüstungen und warmen Umhängen wie ein Schlag.
Und was nun? Vor uns fiel das Plato 100 Meter steil nach unten. Ganz deutlich erkannten wir Massen von Orks, die sich dort zu sammeln schienen. Ein wenig unentschlossen diskutierten wir darüber, wie wir nun weiter vorgehen sollten und woher eine beständiges Summen kam, dass wir vernahmen. Summen??? Orks! Es war Grimbors Axt, beziehungsweise der Stein der rot leuchtete und summte. Da kamen sie auch schon angerannt, duzende Orks. Auch auf den Abhängen hinter uns bezogen Pfeilschützen Stellung, ein Kampf entbrannte, dem wir nicht allzu lange standhalten konnten, so dass ein geordneter Rückzug durch das Portal das Gebot der Stunde zu sein schien. In das Küstenreich retteten wir uns.
Hier hatte sich einiges verändert, drei Soldatenringe schirmten das Tor ab. Vor den Uniformierten standen Horden neugieriger Menschen, die uns mit einem Raunen begrüßten. Das Portal war also bekannt geworden, die mittelbare Gefahr für Daschar somit noch gestiegen.
Perda führte uns aus dem Kreis der Aufmerksamkeit in ein Zelt. Es war kaum zu fassen, der kleine Wald rund um das Portal hatte sich zu einem kleinen Dorf entwickelt, mit Ständen, Buden und allem was sonst noch zur Belustigung von Menschen erdacht werden kann.
Meister Dumont erwartete mich in einem Nachbarzelt, sichtlich erleichtert, mich wiederzusehen. Sorgen zerfurchten seine Stirn in anbetracht des aufmerksamkeitserweckenden Tores. Einzelheiten über die Portale wollte er gar nicht wissen, dennoch sah nun auch mein Meister eine gewisse Notwendigkeit, dieses mächtige Artefakt unschädlich zu machen. Er gab mir freie Hand, zu entscheiden, was mit den Portalen zu geschehen habe.
Weiterhin hätte ein gewisser Meister Id nach mir gefragt, sich aber über seine Absichten nicht geäußert

hätte. Ein Ritt nach Daschar schien notwendig zu werden, was wollte er bloß von uns? Stand er am Ende gar nicht mit den Rettern in Verbindung? Ich begab mich zu den Gefährten zurück, sie von diesen Neuigkeiten zu unterrichten. Richard und Max erteilte ich den Auftrag, nach möglichen Schnüfflern vor dem Zelt Ausschau zu halten. Tatsächlich dauerte es nicht lange bis Kampfeslärm von draußen zu vernehmen war und wir eilten unseren Mitstreitern zu Hilfe, die jedoch die Situation bereits fest im Griff hatten und einen dürren Mann überwältigt hatten. Ihm war die Zunge herausgeschnitten worden und bei genauerem Durchsuchen bemerkten wir, dass er zwei Bilder bei sich hatte, die Airi und mich darstellten. Ein Schauer des Entsetzens lief mir den Rücken hinunter. Da er zunächst auf unsere Fragen nicht antworten wollte, überließen wir den Spion unserem wütenden Grimbor, der ihn schließlich unter der massiven Androhung von Prügel dazu brachte, auf unsere Fragen zu antworten, so gut es ging.

Er war im Auftrag von Meister Godebock unterwegs und sollte uns töten. Nun wäre dieses Männlein sicher nicht in der Lage gewesen auch nur einen von uns beiden umzubringen, doch die Gefahr, die von dem alten Catographen ausging war für unserer ganze Gruppe nicht zu unterschätzen.

Im Schatten der Dunkelheit brachen wir nach Daschar auf, zum einen um den Rubin zu holen, zum anderen um herauszufinden, was Meister Id im Schilde führte. Daschar befand sich in schlechtem Zustand, nur wenige Wachen waren noch hier, um die Ordnung aufrecht zu halten. Das Nordtor war gar nicht mehr bewacht.

Ich ließ Meister Id eine Nachricht zu kommen, dass er mich im Larantempel finden könnte. Airi hatte sich unter den offenkundig immer schlimmer werdenden Einwirkungen ihres Schwertes dazu durchgerungen, den Bann zwischen Ihr und dem Schwert hier im Larantempel brechen zu lassen. Ihr war anzusehen, dass sie die letzten Nächte keinen Schlaf mehr gefunden hatte.

Zu meiner Überraschung musste ich feststellen, dass Meister Id sehr besorgt war, was den Zauberer Mandubrakius anging. Diese müsse unbedingt vernichtet werden. Auf der südlichen Halbkugel Edalons gab es eine verlasse Ruinenstadt namens Quesdschan. Hier sollte sich die Gruft des Mandubrakius befinden. Um den Rubin zu vernichten sei ein besonderer Drachenodem erforderlich, mit dessen Hilfe ein Feuer zu entzünden sei, in welchem schließlich der Rubin zerstört werden könnte. Es sei aber unbedingt erforderlich, dass der Rubin nicht in falsche Hände gerate. Er übergab mir eine kleine Viole, in der sich ein gelblich bläuliches Glitzern befand. Ich riet Id sich von Meister Godebock fernzuhalten und ihn in der Mandubrakiusangelegenheit keine weiteren Informationen zukommen zu lassen, da dieser Alte sehr gefährlich sei und uns nach dem Leben trachte.

Am 26. Dezember erreichten wir wieder das Portal, dass wir bei Dunkelheit möglichst unbemerkt durchqueren wollten, was uns auch gelang. Zunächst begaben wir uns wieder in die Vereinigten Fürstentümer. Hier in der Ruhe und Abgeschiedenheit der Wildnis aktivierten wir nacheinander die Runen, die wir noch nicht kannten. Nach Fulfeng, wo sich uns eine Wüstenlandschaft zeigte, begaben wir uns. Wir hatten uns zuvor unserer warmen Kleidung entledigt, um nicht wieder so einen Hitzeschlag zu erleiden, wie einige Tage zuvor geschehen.

Wir gelangte mitten in eine Zeltstadt, die von löwenähnliche Menschen bewohnt wurde. Alle waren bewaffnet. Sie nahmen uns sofort in Gewahrsam und führten uns ihrem Anführer vor. Dieser wunderte sich weniger, dass wir durch das Portal erschienen waren, als dass er wissen wollte, was wir in ihrer Wüste zu suchen hatten. Die Stadt Quesdschan, die wir erreichen wollten, kannte er und er ließ uns unserer Wege ziehen, jedoch nicht bevor diese Marastasen unsere Sachen durchsucht und alle Wasserschläuche zerschnitten hatten. Wir erhielten in Tonkrügen unser Wasser zurück. Rätselhaft, was das wohl zu bedeuten hatte.

Wir brachen in Richtung Wüstenstadt auf. Außerhalb der Zeltstadt versuchten wir jedoch zunächst ein wenig Schatten und Ruhe zu finden, bevor wir dann in der Kühle der Nacht weiterziehen wollten.

Zwei Tage quälten wir uns durch die Wüste bis wir Quesdschan, das wir menschenleer erwarteten, erreicht hatte. Doch zu unserer Überraschung war die Stadt weder verfallen, noch menschenleer. Immerhin so konnten wir unsere Wasservorräte auffüllen. Die hier lebenden Menschen waren, im Gegensatz zu den Marastasen, recht offen und redselig. Wir erfuhren, dass sich an die Stadt eine wesentlich ältere Ruinenstadt anschloss, in die sich die Menschen von Quesdschan aber nicht so richtig hineintrauten. Dort sollte es nämlich spuken und jede Menge Untote, Skelette und Geister sollten dort hausen. Nur eine Frau, wohl die Mutigste von allen, hatte sich weiter in die Altstadt getraut, ja sie hatte sogar schon einen Tiger erlegt. Diese Jaral mussten wir unbedingt treffen, vielleicht hatte sie ja den einen oder anderen Hinweis für uns.

Jaral war eine Frau mittleren Alters, aber sehr attraktiv und in guter körperlicher Verfassung. Bereitwillig gab sie uns Auskunft auf unsere Fragen und zeichnete eine Übersichtskarte der Altstadt. Im alten Quesdschan waren alle Gebäude eingestürzt oder bis auf ihre Grundmauern zusammengestürzt, lediglich im Stadtkern, der von zwei vormals bewohnten Ringen umgeben war, befand sich ein kleiner Tempel, welcher noch in Takt zu sein schien. Eine magische Aura umgab ihn. Erstaunlich war, dass Jarals Karte diesen Tempel zwar verzeichnete, doch um das Zentrum der Ruinenstadt nur einen einzigen Ring aufführte. Nach ihren Angaben hatte sie sich nur in dem äußeren Ring aufgehalten und durch die eingestürzten Zwischenmauern den Tempel erblickt. Doch aus dem diesem äußeren Ring war es ganz unmöglich den kleinen, fünfsäuligen Tempel zu erblicken. Spielte sie ein doppeltes Spiel, irrte sie sich einfach oder spukte es in dieser Stadt tatsächlich? Waren wir hier wirklich an unserem Ziel angelangt?