

Die Jagd auf die Sonnenscheiben beginnt

Sieben Sonnen
Bevor sich die Gefährten auf die Suche nach den Schreinen der asaarischen Sonnenkönige machten, um aus ihnen die sieben Goldscheiben zusammenzutragen – die sich dort hoffentlich befanden – um das bedeutende Portal zu öffnen, vor dem sie gerade standen, schauten sie sich in dessen Umfeld genauer um. Sie hatten nämlich nicht die geringste Ahnung, in was für einem Bereich des Pyramidenbaus sie sich befanden, und erschrakten zu tiefst, als gleich hinter der ersten Tür, die sie vorsichtig öffneten, an die zwanzig Drachenmenschen im Dunkeln reglos auf dem Boden kauerten. Zum Glück schien ihr Eindringen unbemerkt geblieben zu sein. So leise wie irgend möglich, zogen sie sich wieder zurück.

Mit bösen Blicken bedachten sie Shira, die es wieder einmal für unnötig befunden hatte, an den Türen vor dem Eintreten zu lauschen, und ignorierten dabei ganz bewusst die Tatsache, dass durch die schweren Steinportale wahrscheinlich nicht einmal das Trompeten eines wütenden Kriegselefanten zu vernehmen gewesen wäre – es ging ihnen um's Prinzip, und das musste die sprunghafte Jungelfe nun endlich einmal lernen, sonst würde es irgendwann ganz bestimmt einmal ein böses Ende mit ihr nehmen ... und mit ihnen, falls sie sie in diesem ungünstigen Moment begleiten sollten.

Folgsam lauschte die Elfe demonstrativ an der gegenüberliegenden Tür, um den anderen zu zeigen, dass sie die Lektion verstanden hatte. Sie hörte – natürlich – nichts, aber alle waren zufrieden, und gemeinsam drangen sie in einen ziemlich düsteren Bereich der Pyramidenstadt: Die Mumifizierungshallen. Hier fanden sie groteske Werkzeuge, um die Körper der verstorbenen Asaari fachgerecht aufzubrechen, detaillierte Anatomiestudien des drachenmenschlichen Körpers – die Radgrim begeistert einpackte – zahllose Salben und Essenzen, Behältnisse für entnommene Organe, Ritualgewänder, Messer, Skalpelle, Zangen, Sägen, Nadeln, Haken und Schlingen. Sie wollten gar nicht so genau wissen, wofür dies alles war, aber der wuchtige Arbeitstisch mit zahlreichen Blutrinnen vermittelte ihnen dennoch eine ungewollt deutliche Vorstellung.

Sie vermieden es wohlweislich, die drei schlafenden Asaari im Nebenraum zu wecken, und schlichen stattdessen über eine Treppe weiter nach unten, wo sie zur allgemeinen Freude wieder auf breitere Gänge stießen. Als sie sich kurz darauf zudem auch noch vor einer Tür mit dem Symbol einer goldenen Scheibe wiederfanden, waren sie überzeugt, dass das Schicksal es nun gut mit ihnen meinte. Sie hatten den dritten Schrein entdeckt. Neugierig öffneten sie die Tür



mit der angemessenen Vorsicht und spähten hinein. Wieder gab es dort eine vierarmige Echsenstatue auf einem Thron, die in einer ihrer Hände eine goldene Scheibe hielt. Viel interessanter waren jedoch die beiden faustgroßen Saphire, die links und rechts neben dem Drachenmenschenkönig in der Thronlehne eingelassen waren und in erstaunlicher Reinheit funkelten und ein kaltes Licht verbreiteten.

„Die muss ich haben ...“, murmelte Radgrim in Trance, doch seine Kameraden hielten den Zwerg auf, ehe er blindlings in eine Falle laufen konnte. Seitdem sie vermuteten, dass die sieben Goldscheiben Schlüssel für diese ominöse Steintür mit den sieben Vertiefungen sein könnten, hinter der ganz bestimmt etwas unglaublich Wichtiges oder Wertvolles lag – ansonsten würde diese aufwendige Versiegelung des Zugangs schließlich keinen Sinn ergeben – misstrauten sie den Schreinen der Sonnenkönige noch mehr als ohnehin schon. Hier gab es ganz bestimmt tödliche Fallen und Sicherungsmechanismen.

Daher entzifferte Shaddar als erstes die asaarischen Schriftzeichen mit einem geeigneten Zauber und erfuhr, dass dieser Sonnenkönig das Volk der Asaari durch viele Welten bis an diesen Ort geführt hatte, wo sie eine neue Heimat für sich und ihre verstorbenen Vorfahren, die sie anscheinend mit sich geschleppt hatten, gründeten. Diese Informationen waren zwar an sich interessant, halfen den Gefährten aber in ihrer gegenwärtigen Situation nicht im Geringsten. Deshalb entschlossen sie sich zu Phase zwei überzugehen: Die Entsendung eines einzelnen Kundschafters, um die Lage vor Ort zu sondieren und zugleich die Zahl ihrer Verluste möglichst gering zu halten. Sie vermieden in diesem Zusammenhang ganz bewusst die Bezeichnung 'Opfer'.

Prinzipiell standen ihnen hierfür zwei mögliche Aspiranten zur Verfügung – Radgrim und Shira – die nicht erst großartig zum Eingehen dieses Wagnisses überredet werden mussten. Da der Zwerg jedoch von seiner Gier und die Elfe von ihrer unstillbaren Neugier und Ungeduld getrieben wurde, entschlossen sie sich für den Einsatz der Paladine der Baum- und Liebesgöttin. Sie würde sich wahrscheinlich weniger destruktiv verhalten. Daher gaben sie ihr die größeren Überlebenschancen. Wie erwartet, zögerte sie keine Sekunde und betrat den Schrein.

Gebannt verfolgten die Helden aus sicherer Entfernung jede Bewegung der unbekümmerten Elfe, die sich erst kurz in der Kammer umschaute, um anschließend direkt und ohne Umschweife nach der goldenen Scheibe in den Händen der Asaaristatue zu greifen. Diese verfinsterte sich daraufhin schlagartig – womit niemand von ihnen gerechnet hatte – und erstickte alle Lichtquellen im Raum. Zugleich ertönten von der Rückwand der Kammer schabende Geräusche von übereinander gleitenden Steinplatten, und die schwere Tür des



Sieben Sonnen



Ausganges fiel zu. Entgeistert starrten die Abenteurer auf das steinerne Portal, das sich nun auch mit vereinten Kräften keinen Millimeter mehr bewegen ließ. Aber so schnell würden sie ihre Elfe nicht verloren geben.

„Zur Seite!“, befahl der goldgelockte Halblingszauberer, „Ich öffne jetzt diese Tür!“ – und nach einer kurzen Phase der Konzentration ließ Ar-Pharazon den schweren Torflügel unter dem Einfluss seiner entfesselten Hobbit-Magie erzittern ... sich tiefe Risse auf dessen unnachgiebiger Oberfläche bilden ... und die massive Steinplatte krachend in eine Handvoll Einzelteile zerspringen, die mit lautem Getöse zu Boden polterten – gerade noch rechtzeitig, um ebenfalls in den Genuss des Bolzenhagels zu geraten, der soeben der eingeschlossenen Elfe um die spitzen Ohren sauste. Aufgrund seiner geringen Körpergröße verfehlten ihn jedoch die Geschosse, aber Shaddar und Radgrim war nicht so viel Glück beschieden, und auch Shira hatte einige böse Treffer einstecken müssen.

„Nichts wie weg!“, zischte Havron aufgeregt, denn er hatte aus der Ferne aufgeregtes Zischeln und Waffengeklirr vernommen. Natürlich war der von ihnen veranstaltete Lärm in der schlafenden Pyramidenstadt nicht unbemerkt geblieben. Hals über Kopf flohen die Gefährten den unbekanntem Gang entlang, denn der Rückweg ins zentrale Treppenhaus, wo sie sich sicher glaubten, war ihnen abgeschnitten. Ihnen blieb keine Zeit, den Schrein weiter zu untersuchen, und die Scheibe hatten sie ebenfalls zurücklassen müssen, denn es war Shira nicht gelungen, sie aus den Händen der Statue zu lösen.

Dennoch hatten sie Glück im Unglück. Sie fanden schon bald eine Treppe und gelangten über sie in eine höher gelegene Ebene des verwinkelten Asaaribaus, in dem es noch ruhig war ... und irgendwie kamen ihnen diese Gänge auch bekannt vor. Als sie auf einigen Türen die kupfernen Zeichen eines von einem Halbkreis umschlossenen Kreises entdeckten, hatten sie Gewissheit: Sie befanden sich nun wieder im Bereich der Lagerräume nahe des Fischteiches, wo sie ursprünglich in die Stadt der Drachenechsenmenschen gelangt waren.

Schlagartig besserte sich wieder ihre Laune. Von hier aus war es nicht mehr weit zu einem weiteren Schrein der Sonnenkönige. Vielleicht war ihnen dort mehr Erfolg beschieden – immerhin war es ihnen bereits gelungen, einige Kostbarkeiten aus der Kammer zu bergen, ohne dass sie mit Tod und Verderben überschüttet worden waren. Da sie nun wussten, dass die Goldscheiben die eigentlichen Kostbarkeiten in den Kammern darstellten, einigten sie sich nun darauf, diese erst zu berühren, wenn der Schrein sorgfältig nach möglichen Gefahrenquellen untersucht worden war, und schickten erneut ihre Testelfe vor. Es war schon erstaunlich, wie gut sie die jüngste Nah-toderfahrung bereits verarbeitet hatte.

Es war unwahrscheinlich, dass alle Schreine mit demselben Schutzmechanismus ausgestattet waren, und bereits bei ihrem ersten Besuch hatte Shaddar das sonderbare Zeichen auf der Stirn des Asaarikönigs als magische Bindungsrune identifiziert, die ihnen gehörig Respekt eingeflößt hatte. Als nun die Elfe entdeckte, dass der Steinhelm nicht fester Bestandteil des Standbildes war und über das Echsenhaupt gestülpt werden konnte, wodurch die Rune verdeckt wurde, jubilierten ihre Gefährten draußen im Gang und deuteten ihr, nun die begehrte Scheibe an sich zu nehmen. Shira kam dieser Aufforderung nur allzu gern nach, und tatsächlich gelang es ihr, das kostbare Rund schadlos in ihren Besitz zu bringen.

Nun gab es für die anderen kein Halten mehr. Gemeinsam drängten sie in den kleinen Raum und fielen wie die Heuschrecken über die funkelnden Kostbarkeiten her, die seitlich neben dem Steinthron aufgehäuft lagen, und stopften sich sämtliche Taschen voll. Dies war ein Freudenfest ganz nach dem Geschmack der Helden, und es war mehr als genug für alle da, so dass sie nicht streiten mussten. Schwer beladen verließen sie den Schrein und machten sich auf den Rückweg zu ihrem Floß. Wenn sie ihr Zeitgefühl nicht täuschte, war der neue Tag nicht mehr fern, und außerdem wollten sie unbedingt ihre Beute in Sicherheit wissen.

02.02.2018
16. Abend

Asaari minor

Als die Sonne als verwaschener, fahler Fleck im dunstigen Himmel über dem Sumpfland erschien, hatten sich die Gefährten auf ihr Floß zurückgezogen, das bislang unentdeckt im rückwärtigen Schilfgürtel der kleinen Insel lag, und hofften, dass dies auch so bleiben würde. Eine Flucht auf ihrem plumpen Gefährt, das sie bis zu diesem Ort getragen hatte, war aussichtslos. Die Boote der Asaari waren zahlreich und schnell.

Gewissenhaft teilten sie Wachen ein, die das Treiben auf der kleinen Sumpfinsel im Auge behielten, während die übrigen den Schlaf der gerechten Helden genossen und von Ruhm und Ehre und Reichtümern träumten. Zunächst schien beim Drachenmenschenvolk alles ruhig zu bleiben. In der Mittagsstunde wiederholte sich die religiöse Zeremonie auf dem Platz der Pyramidenstadt, die sie bereits schon am Vortag beobachtet hatten. Auch dieses Mal erschloss sich ihnen der Sinn der atonalen Gesänge und endlosen Anrufungen nicht.

Am Nachmittag legte jedoch eine große Barke an den Stegen des Hafens an und brachte neue menschliche Gefangene nach Ashur-Bascaar. Sie wurde von ungefähr zwanzig Asaari mit langen Stangen



Sieben Sonnen



durch das modrige Wasser bewegt und war daher kaum geeignet, den Helden als alternatives Fluchtfahrzeug zu dienen. Außerdem hatte die Barke allerlei Güter geladen, die in Form von dicken Bündeln und Säcken entladen und in den Bau gebracht wurden. Wahrscheinlich handelte es sich bei diesen Dingen um Vorräte, die die Drachenmenschen in der Umgebung gesammelt oder geraubt hatten.

Anscheinend hatte man inzwischen beschlossen, den Suchradius nach den Eindringlingen, die vergangene Nacht den Schrein eines Sonnenkönigs geplündert und einen weiteren Schrein aufgebrochen hatten, zu erweitern. Ungefähr zwanzig Boote – ein jedes mit zwei Asaari bemannt – verließen die Insel in alle Himmelsrichtungen. Einige wendeten sich auch in ihre Richtung, aber zum Glück umrundeten sie die Insel nur und verzichteten darauf, in den Schilfgürtel vorzudringen, ehe sie weiterfuhren. Von nun an würden sie jedoch von einer erhöhten Alarmbereitschaft ausgehen müssen.

Zu allem Überfluss beschworen seltsam gewandete Asaari – Priester oder Zauberer? – am Abend auch noch einen alten Bekannten von ihnen, den großen Eisdämonenwurm, dem sie während ihrer Anreise bereits schon einmal begegnet waren. Das Ungetüm verließ den Sumpf nicht und war schon bald auch wieder verschwunden, aber allein die Tatsache, dass die Drachenmenschen mit dem Ding kommunizierten oder es gar kontrollierten, erfüllte sie mit äußerstem Unbehagen. Über einen Mangel an würdigen Gegnern ließ sich hier ganz bestimmt nicht klagen.

Trotzdem zögerten die Helden natürlich nicht, nach Einbruch der Nacht wieder in die große Pyramidenstadt zurückzukehren, und sie bedienten sich unbekümmert des bewährten Weges durch den stinkenden Abwasserkanal. Shira blieb bei A'an und Citar, die an heftigen Magenkrämpfen litten, um ihnen im Ernstfall beistehen zu können. Es machte Ar'Pharazon, Havron, Radgrim und Shaddar nicht übermäßig misstrauisch, dass die von ihnen herausgebrochene Gitterstange zwischenzeitlich wieder eingesetzt worden war. Es war ein Leichtes, sie mit einer Brechstange – die Helden bekanntlich immer parat hatten, wenn es etwas aufzuhebeln galt – erneut aus ihrer Halterung zu brechen. In der Halle mit dem Fischaufzuchtbecken war es stockdunkel, daher entzündete Havron seine Laterne.

Es war im Nachhinein nicht mehr zu klären, ob es in erster Linie der Lärm oder die Helligkeit gewesen war, wodurch die Asaariwachen aufgeschreckt worden waren, die plötzlich auf die Eindringlinge zugestürzt kamen. Zum Glück waren es nur zwei Drachenmenschenkrieger, aber sie waren dennoch dreieinhalb Meter groß und besaßen jeder zwei Armpaare. Sofort formierten sich die Helden zum Kampf.

Havron und Radgrim traten ihnen tapfer entgegen und vertrauten auf ihre Zauberer Ar'Pharazon und Shaddar, die aus zweiter Reihe für einige magischen Überraschungen zu sorgen versprochen hatten.

Der Wüstenmagier entschied sich für seine feurigen Wurfgeschosse, die verlässlich ihr Ziel trafen und sich durch Panzerungen nicht aufhalten ließen, auch wenn in seinem Zauber-Arsenal deutlich schlagkräftigere Sprüche vorhanden waren. Sie hatten ihm stets treue Dienste geleistet und würden ihn auch dieses Mal sicher nicht im Stich lassen. Mit derartigen Kampfzaubern konnte der Hobbbit zwar nicht auftrumpfen, aber nutzlos war er deswegen noch lange nicht. Er vermochte nämlich nicht nur Türen kleiner werden zu lassen. Dieser Zauber ließ sich auch ganz formidabel gegen Lebewesen anwenden.

„Ey, der ist ja jetzt voll klein!“, jubelte Radgrim begeistert, nachdem der Halbbling seinen Wandlungszauber gegen das geschuppte Ungetüm geschleudert hatte, und vergaß dabei vollkommen, dass auch ein nur noch zwei Meter großer Asaari ihn noch immer um zwei Kopflängen überragte und dementsprechend gefährlich sein konnte. Schon hatte ihm sein Gegenüber mit einem gewaltigen Hieb seine Klinge in den Leib gebohrt, und es grenzte schon an ein wahres Wunder, dass der Zwerg nicht auf der Stelle zusammenbrach. Seine Euphorie war jedoch wie verflogen.

Havron musste ebenfalls noch einiges einstecken, ehe es ihnen gelang, diesen Kampf für sich zu entscheiden, aber nachdem Ar'Pharazon auch den zweiten Asaari seiner imposanten Größe beraubt hatte, konnten sie endlich ihre zahlenmäßige Überlegenheit ausspielen. Nachdem ihr erster Gegner zu Boden gegangen war, versuchte sich der zweite schwimmend im Fischbecken in Sicherheit zu bringen, aber er kam nicht weit, obwohl er ein ausgezeichneter Schwimmer war und die Lichtverhältnisse für den Fernkampf eher ungeeignet waren. Er versank sang- und klanglos in den dunklen Fluten.

Trotz ihres glücklichen Sieges waren die Gefährten etwas verstimmt, denn noch so eine Auseinandersetzung würden sie wohl kaum überstehen. Es war aber auch zu ärgerlich, dass ihnen dies gleich zu Beginn der Nacht zugestoßen war. Wenn es nach Havron gegangen wäre, hätten sie nun gleich auf der Stelle kehrt gemacht und sich auf dem Floß ihre Wunden geleckt, aber diese Blöße wollten sich die anderen nicht geben. Schließlich galt es noch immer sechs Sonnenscheiben zu bergen, und deshalb begaben sie sich nun zu dem Schrein in der Nähe der Brutkammern.

In der letzten Nacht hatten sie diese Kammer nur oberflächlich untersucht, weil sie kaum Kostbarkeiten enthielt und ihnen damals das



Sieben Sonnen



Portal mit den sieben Vertiefungen noch nicht bekannt gewesen war. Dafür gingen sie nun um so gründlicher ans Werk und untersuchten penibel jeden Quadratzentimeter der Wände, der Decke und des Bodens, ohne dabei jedoch den schwarzen Halbkreis zu überqueren, der sie von dem Thron trennte. Dieser war fester Bestandteil des Bodens und wirkte wie schwarzes Glas – allerdings vermeinten sie manchmal in unergründlicher Tiefe flackernde Bewegungen wie von einem lichtlosen Feuer ausmachen zu können. Diese Beobachtung beunruhigte sie schon sehr.

Es gelang ihnen jedoch nicht, die goldene Scheibe in den Händen des steinernen Asaariköniges zu erreichen, ohne über diese Zone der Dunkelheit zu schreiten. Radgrim und Havron waren zu angeschlagen oder fürchteten sich zu sehr vor Zauberei, als dass sie bereit waren, diesen kleinen, aber entscheidenden Schritt zu wagen, daher gab sich der Halbling einen Ruck. Sein Sachverstand schien ohnehin geeigneter, die arkanen Fallen dieses Ortes aufzuspüren und zu entschärfen.

Aber so sehr sich der Hobbit auch abmühte, er fand nichts – nicht den kleinsten Hinweis darauf, wie sie die Goldscheibe einheimen konnten, ohne dabei vielleicht in Stücke gerissen oder von Zauberverfeuer knusprig gegrillt zu werden. Es blieb ihnen keine andere Möglichkeit, als alles auf eine Karte zu setzen und das Objekt ihrer momentanen Begierde in einem riskanten Selbstversuch an sich zu nehmen und anschließend zu versuchen, irgendwie mit den Folgen fertig zu werden.

Da meldete sich Shaddar zu Wort und verwies alle anderen des Raumes. Er selbst drängte sich in die äußerste Ecke des Halbkreises an die Außenwand, um in einem möglichst günstigen Winkel zur Goldscheibe zu gelangen, und konzentrierte sich. Vielleicht war es möglich, das wertvolle Rund mit einem telepathischen Stoß aus den Händen der Statue zu lösen und es so geschickt über den dunklen Schutzkreis zu befördern. Einen Versuch war diese Möglichkeit, so abwegig sie auch klingen mochte, allemal wert. Sein Zauber gelang, und wie erwartet, schoss eine schwarze Feuerwand aus der Tiefe empor, sobald die Sonnenscheibe ihren angestammten Platz verließ.

Im hohen Bogen flog sie durch die Luft und durchquerte tatsächlich die Flammenbarriere. Dabei verdunkelte sie sich jedoch und zerfiel in den Händen der Helden zu schwarzem Staub. Zugleich bildete sich in den Händen der Statue eine Helligkeit, die sich immer weiter verdichtete, und kurz darauf befand sich die Goldscheibe wieder an ihrem ursprünglichen Platz. So ging es also auch nicht ...



16.02.2018
17. Abend

Radgrim in Not

„Es hilft nichts, wir brauchen Verstärkung“, verkündete Ar'Pharazon. Dem Halbling waren inzwischen die konstruktiven Ideen ausgegangen, wie sie die Goldscheibe der Asaari-Statue an sich bringen könnten, ohne von den schwarzen Flammen verzehrt zu werden – aber vielleicht fiel ja A'an, Citar oder Shira etwas Sinnvolles ein.

Shaddar bezweifelte dies zwar, aber er hatte grundsätzlich nichts gegen eine Auszeit bei seinen Schätzen auf dem Floß einzuwenden, und auch Havron sehnte sich nach etwas Ruhe. Gemeinsam mit dem Hobbitzauberer machten sie sich auf den Weg nach draußen, die anderen nachzuholen, nachdem sie dem Zwergenkrieger eingeschärft hatten, die Stellung zu halten und keinen Unsinn zu veranstalten. Radgrim war nämlich nicht bereit, die Goldscheibe eher aus den Augen zu lassen, als dass er sicher war, dass sie ihnen gehörte.

Am Floß angekommen, überließ der Wüstenmagier bereitwillig Ar'Pharazon die Karten, die er bislang von dem Pyramidenbau angefertigt hatte, damit sie den Rückweg zum zweiten Sonnenkönigschrein auch sicher fanden und sich auch weiterhin orientieren konnten. Unter der Führung des goldgelockten Halblings schlichen der maulfaule Zwergenmönch, der lispelnde Skechs und die elfische Paladine durch die dunklen, stillen Gänge des Drachenmenschenbaus und erreichten ohne Zwischenfälle den Schrein, aber – oh weh – der Zwergenkrieger war fort!

Ein paar Gesteinssplitter, ein Hammer und ein Meißel deuteten darauf hin, dass Radgrim anscheinend noch eingehendere Untersuchungen der Steinwände nach Zwergenart betrieben hatte, um einen Weg zu finden, an das goldene Rund zu gelangen, und ein paar frische Blutspritzer legten die Vermutung nahe, dass er dabei nicht unentdeckt geblieben war. Vielleicht war ihm aber auch einfach nur langweilig geworden, und er schaute sich in den umliegenden Räumen um. Zuzutrauen wäre ihm so eine Narretei ja allemal...

Aber da taten die Helden ihrem verschwundenen Kameraden unrecht, wie sie schon bald zugeben mussten. Aus der großen Brutkammer nebenan vernahmen sie nämlich mehrstimmiges, aufgeregtes Zischeln und eine ihnen wohlbekannte Zwergenstimme, die die eigene Unschuld beteuerte. Ein vorsichtiger Blick offenbarte, dass sie es dieses Mal gleich mit drei Asaari zu tun hatten – glücklicherweise nur mit zweiarmigen Exemplaren – die Radgrim in ihre Mitte genommen hatten und mit ihren Waffen bedrohten. Ganz offensichtlich



fanden sie es gar nicht komisch, ihn unbeaufsichtigt in ihrem Bau herumströmerd vorgefunden zu haben.

Wenn die Situation nicht zu ihren Ungunsten weiter eskalieren sollte, mussten sie nun schnell und entschlossen handeln. Sofort gingen A'an, Cítar und Shira zum Frontalangriff über, während Ar'Pharazon seine Gefährten mit Zauberei zu unterstützen gedachte – ganz so, wie er es gleich zu Beginn ihres nächtlichen Ausflugs am Fischaufzuchtbecken getan hatte. Mehr als ein merkwürdiges Kribbeln in seinen Händen brachte er dieses Mal jedoch zunächst nicht zustande, was er sich nicht erklären konnte. Übermäßig viel Erfahrung hatte er schließlich mit den fluktuierenden Zauberenergien im untergegangenen Magierreich Bekal-Burudos bislang noch nicht gemacht.

Die zweiarmigen Drachenmenschen waren längst nicht so gefährlich wie ihre vierarmigen Brüder und auch kleiner. Die Abenteurer begingen dennoch nicht den Fehler, sie zu unterschätzen, denn kein Asaari durfte ihnen entkommen, um Hilfe zu holen. Sogar Radgrim kämpfte wacker mit seinen nackten Fäusten mit, obwohl er sich kaum noch auf den Beinen halten konnte und nur wenig gegen das dicke Schuppenkleid ihrer Gegner auszurichten vermochte.

03.03.2018

18. Abend

Flucht ist auch keine Lösung

Mit zwei goldenen Sonnenscheiben in ihrem Besitz fühlten sich die Gefährten nun schon fast wie Sieger, und es stand außer Frage, dass sie sich unverzüglich daran machen würden, den dritten Schrein zu plündern. Eigentlich wussten sie auch, wo der zu finden war – nämlich in einem tieferliegenden Geschoss – aber Shaddars Karten waren inzwischen so häufig korrigiert und übermalt worden, dass es weder Havron, noch Ar'Pharazon gelang, sich auf diesen zurecht zu finden. Der Wüstenmagier hatte sich nämlich eine Auszeit genommen und verweilte gegenwärtig auf dem Floß, bewachte ihre Schätze undleckte sich seine Wunden.

Es gelang ihnen nicht einmal mehr, den Weg zum Fischbecken zu finden, und das war bedenklich, denn dort lag ihr einzig bekannter, sicherer Fluchtweg. Daher beschlossen sie, aus ihrer Not eine Tugend zu machen und sich weiter in die gänzlich unerforschten Bereiche des Drachenmenschenbaus vorzuwagen. Dieses Mal übernahm Havron das Kartenzeichnen und begann einfach eine eigene Zeichnung. Er würde dem wichtigtuerischen Turbanträger bei Zeiten schon erzählen, was von dessen Kartographie-Künsten zu halten war.



Gewissenhaft horchten sie an jeder Steintür, um nicht sofort wieder entdeckt und in Kämpfe verwickelt zu werden. Angesichts der immensen Größe des Bauwerks war ein heimliches Vorgehen angeraten, so unheldenhaft ihnen diese klammheimliche Herumschleicherei auch vorkommen mochte. Aller Vorsicht zum Trotz stolperten sie dennoch bald darauf in eine Wohnkammer und rissen den dort schlafenden Asaari aus seinem Schlummer. Dieser hatte zwar nur ein Armpaar und befand sich in hoffnungsloser Unterzahl, aber widerstandslos totschiessen lassen wollte er sich dennoch nicht. Mit einem durchdringenden Trillern rief er um Hilfe – doch sein Warnsignal verklang ungehört, weil Citar geistesgegenwärtig die schwere Tür der Wohnkammer zugeworfen hatte.

Mit vereinten Kräften schlugen sie den schuppigen Kerl in aller Ruhe tot, da sich eine Verständigung mit diesen fremdartigen Kreaturen bislang noch nicht ergeben hatte. Manchmal glaubten sie zwar, einige Brocken Sumpfskechsisch aus ihrem zischelndem Kauderwelsch heraushören zu können, doch darauf ließ sich keinerlei tiefschürfendes Gespräch aufbauen ... und ehe es zwischen ihnen zu verhängnisvollen Missverständnissen kommen konnte, ließen sie lieber ihre Waffen sprechen. Dieses Mal gelang es ihnen sogar relativ gut, ihren Gegner unschädlich zu machen, ohne selbst zu viele Federn zu lassen.

Vielleicht war ihnen dieser Sieg ein wenig zu Kopf gestiegen und hatte sie dazu verleitet, in ihrer Wachsamkeit etwas nachzulassen, denn drei Türen später unterlief ihnen ein vermeidbares Malheur. Dieses Mal waren sie jedoch in eine Wachkammer geraten, in der drei vierarmige Asaari hockten und über die unerwartete Konfrontation mindestens ebenso überrascht waren, wie sie selbst. Dennoch gab es für die Helden angesichts dieser Konstellation nur eine Option: Rette sich, wer kann!

Eine Flucht durch unbekanntes Terrain konnte bekanntlich rasch ein jähes Ende finden, wenn man in eine Sackgasse geriet, oder wenn man die falsche Tür aufstieß und noch mehr Gegner aufscheuchte. Deshalb versuchten die Gefährten, möglichst konsequent eine Richtung beizubehalten, um nicht im Kreis zu laufen und um bestenfalls einen Weg ins Freie zu finden. Im Sumpf rechneten sie sich wesentlich bessere Chancen aus, den massigen Asaariwachen zu entkommen, die ihnen mit wütendem Zischen nacheilten und die sich in ihrem Bau natürlich viel besser auskannten. Das Glück war ihnen hold – schon nach wenigen Minuten gelangten sie durch ein Doppelportal ins Freie und standen unter dem Nachthimmel – doch so viel Glück hatten sie nun auch wieder nicht, denn zwischen ihnen und dem rettenden Sumpfland stand ein vierarmiger Wächter, bewaffnet mit einem gewaltigen Zweihänder, Schild und noch einem Schwert.

Wenn man jedoch drei wütende Asaarikrieger im Rücken hatte, fiel einem die Entscheidung zum vorbehaltlosen Gegenangriff nicht





sonderlich schwer, zumal die nebeligen Weiten des Sumpflandes in greifbare Nähe gerückt waren. „Halt uns den Rücken frei!“, rief Havron dem Skechs zu, der hinter ihm durch das Ausgangsportal kam, und huschte elegant an dem Posten vorbei, noch ehe sich dieser auf die neue Situation einstellen konnte.

Cítar war viel zu schwerfällig, als dass er es ihm gleichtun konnte, und außerdem mussten auch noch die Kleinen – Ar’Pharazon und A’an – in Sicherheit gebracht werden. Todesmutig trat er dem Asaari entgegen, der ihn gut und gerne um zwei Köpfe überragte, und bereute es bereits im nächsten Moment. Ihm war es zwar gelungen, den mörderischen Schlag des Zweihänders mit der eigenen Waffe zu parieren, aber zeitgleich bohrte sich die andere Klinge des Asaari tief in seinen Unterleib. Manchmal waren zwei freie Arme einfach nicht genug ...

Der Halblingsmagier und der Zwergenmönch taten zwar ihr Bestes, um dem Echsenmenschen in seinem ungleichen Kampf beizustehen, aber bedingt durch den immensen Größenunterschied blieb es leider bei ihren guten Absichten. Cítar hingegen wurde mit heftigen Schlägen eingedeckt und wusste schon bald nicht mehr, wo ihm der schuppige Kopf stand. Lange würde der Skechs den ungestümen Attacken der vierarmigen Kampfmaschine nicht standhalten können ... aber er konnte schneller laufen. Sobald Ar’Pharazon und A’an an ihm vorbei ins Freie geschlüpft und im Unterholz verschwunden waren, gab auch er Fersengeld und eilte Havron nach, der inzwischen mit Radgrim im Hafen möglichst viele Boote losgeschnitten hatte.

Gemeinsam sprangen sie in einen Nachen und stakten davon, ehe die aufgescheuchten Asaari sie einholen konnten. Cítar sprang ins sumpfige Wasser und verlieh ihrem Wassergefährt schwimmend zusätzlichen Schub. Trotzdem verschwand die Pyramidenstadt hinter ihnen nur quälend langsam in Nebel und Dunkelheit. Es schien, als hätten sie noch einmal Glück im Unglück gehabt. Erschöpft kletterte der Skechs an Bord und rührte sich nicht mehr, während die anderen tiefer in den nebligen Sumpf stakten ... doch wohin sie sich nun wenden sollten, wusste keiner von ihnen zu sagen.

17.03.2018

19. Abend

Die Geisterschlange



Cítar, Havron und Radgrim boten einen recht traurigen Anblick, wie sie da so verdreht und durchnässt in dem Nachen beieinander hockten und sich bemühten, immer in den dichten Nebelfeldern zu bleiben, um nicht von den Asaari entdeckt zu

werden, die inzwischen zu Land, zu Wasser und sogar in der Luft unterwegs waren und nach den unbekanntem Eindringlingen suchten. Sie konnten nur hoffen, dass A'an und Ar'Pharazon im sumpfigen Gestrüpp der Insel unentdeckt geblieben waren, und wie es in der Zwischenzeit Shaddar und Shira ergangen war, konnten sie nur mutmaßen. Irgendwie hatten sie sich das alles ganz anders vorgestellt ... was war da nur schief gelaufen?

Derweil erwachte auf dem im Schilf verborgenen Floß der Wüstenmagier aus seinem tiefen Regenerationsschlaf und wunderte sich gar sehr, dass er ganz allein war. Ihre gehorteten Vorräte und Ausrüstungsgegenstände waren noch da – also konnten seine Gefährten eigentlich auch nicht weit sein – trotzdem wäre es schön gewesen, wenn man ihm zumindest eine kurze Nachricht hinterlassen hätte. Aber er konnte nicht die geringste Spur von den anderen entdecken, und weil es Tag war, wagte er es auch nicht, nach ihnen zu suchen.

Als es dunkel wurde, unternahm Shaddar, mehr zum Zeitvertreib, ein paar Erkundungsgänge auf der Insel, fand aber natürlich niemanden. A'an und Ar'Pharazon hatten sich nämlich viel zu gut versteckt, und Citar, Havron und Radgrim kehrten erst in den frühen Morgenstunden zur Asaaristadt zurück ... teils aus Gründen der Vorsicht ... teils aus Gründen mangelhaften Orientierungsvermögens. Die Wiedersehensfreude auf Seiten des beturbanten Feuermagiers verflog jedoch rasch, als ihm berichtet wurde, was den anderen widerfahren war. Er war felsenfest davon überzeugt, dass es derartige Zwischenfälle unter seiner Führung nicht gegeben hätte.

Die anderen ließen ihn reden und widmeten sich stattdessen der Fragestellung, auf welchem anderen Weg sie möglichst gefahrlos in die Pyramidenstadt gelangen konnten ... und natürlich konnten sie sich wieder einmal nicht einigen. Shaddar plädierte für eine weitere Rutschpartie durch die Fäkalien zum Fischbecken, doch davon wollten Radgrim und Havron nichts mehr wissen. Sie waren überzeugt, dass es für sie andere – und vor allem auch angenehmere – Wege in den riesigen Echsenbau geben musste, die nicht bewacht wurden ... und so trennten sie sich erneut.

Citar verweilte auf dem Floß und widmete sich voll und ganz seiner Genesung. Offiziell wartete er zwar auf A'an und Ar'Pharazon, die sich noch immer versteckten, aber insgeheim war der Skechs sehr froh, endlich einmal nicht in der ersten Reihe stehen und alle Schläge einstecken zu müssen. Shaddar verschwand mit einem gering-schätzigen Schnauben im Abwasserkanal, aber davon ließen sich Havron und Radgrim nicht beeindrucken. Zunächst versuchten sie ihr Glück auf den anderen Seiten der Pyramiden, wobei sie tunlichst



agz ma
gmen

Sieben

Sonnen

Sieben

die Nähe des Haupteingangs mieden, und weiteten anschließend ihr Suchgebiet auf die kleineren Pyramiden im Umland aus. Dort endlich wurden sie fündig.

Die Bauten besaßen eigene Zugänge, die von steinernen Schlangen mit Feuerschalen flankiert wurden und augenscheinlich bereits seit geraumer Zeit schon nicht mehr geöffnet worden waren. Mit ein bisschen Glück gab es unterirdische Verbindungsgänge ins Zentrum. Havron und Radgrim waren sich einig, hier mussten sie rein. Mit vereinten Kräften stemmten sie sich gegen die verwitterten, bemosten Steinflügel, und selbst das schlangenartige Halbreliief, das sich über die schweren Torflügel zog, konnte sie von ihrer Entscheidung nicht abbringen.

Knirschend tat sich vor ihnen ein dunkler Spalt auf, aus dem abgestandene Luft nach draußen drang. Begeistert schlugen sie einander anerkennend auf die Schultern – sie waren schon wahrhaftige Teufelskerle – als sich aus dem Schlangenbildnis ein leuchtendes, durch die Luft gleitendes Reptil von beachtlicher Größe löste und sie angriff. Havron und Radgrim erkannten sofort, dass dies ein magisches Geschöpf und dementsprechend nur mit magischen Waffen effektiv zu bekämpfen war, und fluchten gar götterlästerlich. Ihr Heldenleben hatte nämlich in jüngster Vergangenheit unter ihren Waffen – insbesondere unter den magischen – einen hohen Tribut gefordert: Radgrims Familienhammer war zerbrochen – der Zwerg kämpfte seitdem mit einem geliehenen, magisch verstärkten Streitkolben des Wüstenmagiers, den er nur leidlich beherrschte – und Havron besaß ebenfalls nur noch einen magischen Dolch.

So hatten die beiden einen ziemlich schweren Stand gegen die Geisterschlange, gegen deren Bisse ihre Rüstungen keinerlei Schutz boten. Trotzdem wichen sie keinen Millimeter und kämpften tapfer Seite an Seite, auch wenn das Gift der magischen Kreatur eiskalt in den Venen brannte und sich eine lähmende Taubheit ihren Gliedern ausbreitete. Radgrim war von dem Kampf begeistert, denn fliegende Schlangen fielen nach seiner persönlichen Definition fast schon unter die Kategorie 'Drache', und wahrscheinlich war es hauptsächlich seiner Euphorie zuzuschreiben, dass sie schließlich siegreich aus diesem Gefecht hervorgingen.

Shaddar war von ihrer Alternativroute zwar nicht überzeugt – er hatte an dem Fischteich keine Wachen entdeckt und das frisch eingesetzte Gitter wieder aus seiner Verankerung gebrochen, so dass auch dieser Weg frei zu sein schien – aber letztendlich siegte die Neugier. In der kommenden Nacht wagten die vier Helden mit Sack und Pack einen erneuten Vorstoß über den kleinen Pyramidenbau in die gewaltige Asaaristadt. Dieser erwies sich tatsächlich als leer und seit langer Zeit verlassen. Über einen Mangel an potentiellen Verstecken konnten sie wirklich nicht klagen.



Sie verzichteten darauf, jeden Winkel der kleinen Pyramiden zu durchkämmen und hielten sich stattdessen auf dem vier Meter breiten Hauptgang, der sie direkt nach Westen bis zum zentralen Hauptbau führte und an einem großen, steinernen Doppelportal mit Schlangenrelief endete. Vorsichtig öffneten Havron und Radgrim den Durchgang, aber ein weiterer Angriff einer Geisterschlange blieb aus. Staunend betraten sie eine sehr große, von unzähligen Flammen an den Wänden erleuchtete, prunkvolle Halle.

Neun Türen mit unterschiedlichen Symbolen boten den Helden reichlich Möglichkeiten, die Halle in drei Richtungen zu verlassen. Die vierte Wand wurde hingegen von einem protzigen Drachentalar eingenommen, der von goldenen Asaarschriftzeichen umgeben war. Mittels Zauber entzifferte Shaddar die Inschriften und erfuhr so einiges über die sieben Sonnenkönige und deren ruhmreiche Taten. Vielleicht war es angeraten, sich gut zu merken, welche Sonnenscheibe welchem Sonnenkönig zuzuordnen war, um diese später in richtiger Reihenfolge in dem Portal einsetzen zu können ... Man konnte schließlich niemals vorsichtig genug sein.

23.03.2018

20. Abend

Wenn die Flammen erlöschen

Shira und Ar'Pharazon hatten in der Zwischenzeit zu ihren Gefährten in der Drachenhalle aufgeschlossen, so dass diese nun zu siebt waren und sich unüberwindlich wähnten. Abgesehen von der ausgefallenen Beleuchtung und dem protzigen Sonnenkönigaltar gab es hier jedoch nichts Außergewöhnliches zu entdecken. Somit stellte sich die fundamentale Frage, wohin sie sich nun wenden sollten, und bei sieben Personen und neun unerforschten Ausgängen hatten sie sofort sieben miteinander unvereinbare Ansichten.

Ihre Wahl fiel schließlich auf ein vergoldetes Portal. Ar'Pharazon und Shaddar machten sich unsichtbar, um die Überraschung auf ihrer Seite zu wissen, und mit gezückten Waffen und vereinten Kräften stießen die anderen den schweren Steinflügel auf. Vor ihnen lag ein langer, dunkler Gang.

„Wie langweilig ...!“, stöhnte Shira und marschierte festen Schrittes los. Die elfische Baum- und Liebespaladine besaß nämlich einen magischen Ring, der es ihr ermöglichte, im Dunkeln zu sehen. Die anderen zogen es kurz in Erwägung, sie aufzuhalten, ließen sie dann aber doch gewähren. Schließlich würde sich früher oder später ohnehin jemand von ihnen dort hineinwagen müssen – warum also sollten sie das Unvermeidliche unnötig aufschieben?



Sieben Sonnen



Die Paladine kam ungefähr dreißig Meter weit, ohne dass etwas Bemerkenswertes geschah, dann aber senkte sich plötzlich eine Bodenplatte unter ihren Füßen, und etwas Großes, Schweres rollte polternd im Untergrund von links nach rechts – dann wurde es wieder ruhig... zu ruhig, wie die Gefährten am Gangende meinten. Aber Shira wurde weder durchbohrt, noch zerquetscht... oder verbrannt... oder vom Untergrund verschlungen... oder von Blitzen niedergestreckt.

„Irgendwie enttäuschend...“, dachten die Übrigen und schickten ihr Citar hinterher, damit die Elfe nicht noch mehr Unsinn anstellte.

Gemeinsam erreichten die Paladine und der Skechs eine große Halle, die ebenfalls von zahllosen Flämmchen an den Wänden erhellt wurde. In ihrem Zentrum erhob sich ein weiteres Standbild der einäugigen Schlange, das sich drohend über einer fünf Meter durchmessenden Silberschale erhob. Diese war mit einer tintenschwarzen, undefinierbaren Flüssigkeit gefüllt, die seltsam würzig roch, anscheinend beständig aus den Fangzähnen des zyklischen Reptils tropfte und hier aufgefangen wurde.

Staunend umrundeten sie das Becken und fragten sich, ob sie von der schwarzen Brühe trinken oder in ihr baden sollten. Beides schien ihnen nicht geheuer, deshalb schöpfte Citar vorsichtig mit einem alten Kochtopf eine Probe heraus, um diese später eingehender zu untersuchen, wobei er es tunlichst vermied, mit dem dunklen Zeug in Kontakt zu geraten. Dies war nicht der richtige Ort für Experimente. Es gab keine anderen Ausgänge aus der Halle und die Flammen an den Wänden wurden kleiner und kleiner und erloschen schließlich ganz. Anscheinend braute sich irgendein Unheil über den Köpfen der Helden zusammen.

Rasch eilten Citar und Shira zurück zu ihren wartenden Gefährten in die große Halle. Auch dort war es inzwischen dunkel geworden. Die anderen zeigten sich jedoch nicht übermäßig alarmiert und hatten lediglich eine Laterne und eine Fackel entzündet, damit sie nicht ganz im Finstern standen. Als jedoch plötzlich die Tür im Norden der Halle aufgestoßen wurde und zwei Asaaripriester in die Halle gestürmt kamen, war es um den Gleichmut der Gefährten geschehen. Man hatte sie entdeckt!

Hektisch brachten sich die Abenteurer in Kampfposition. Citar stellte das Töpfchen gewissenhaft in eine Ecke und hoffte, dass es in der sich anbahnenden Rängelei nicht umgestoßen würde, und schleuderte den Drachmenschen zwei Wurfkolbe entgegen. Radgrim tat es dem Skechs mit seiner Wurfaxt gleich. Zufällig hatten sie beide dasselbe Ziel anvisiert, das auch prompt zu Boden ging. Der spontan aufbrandende Jubel der Helden verebbte jedoch augenblicklich, als zwei weitere Asaarikrieger mit je vier Armen erschienen. Die Hoffnung auf einen schnellen Sieg war dahin.



Mutig stellten sich die Gefährten ihren neuen Gegnern. Radgrim konnte ihren wütenden Angriffen mit dem übergroßen Stoßspeeren mit etwas Geschick entgehen, doch Citar war dafür viel zu behäbig. Er wurde durchbohrt und ging blutüberströmt zu Boden, ohne dass er einen einzigen Schlag hatte landen können. Seine Position nahmen daraufhin Havron und Shira ein, da der Skechs nur noch schwach zuckte und zu keiner sinnvollen Handlung mehr fähig war. Mit letzter Kraft schleppte er sich aus dem Gefahrenbereich und hoffte, dass die anderen es auch ohne ihn schaffen würden.

Shaddar erkannte ebenfalls den Ernst der Lage und konzentrierte sich im Schutz der Unsichtbarkeit seines Dunkelzergen-Sylblings auf seinen stärksten Kampfzauber – den Meteoritenschauer! Daher traf der Feuersturm die feindlichen Asaari vollkommen unvorbereitet und mit voller Wucht ... aber leider auch Havron und Shira, die sich im direkten Nahkampf befanden ... aber darauf konnte – oder wollte – der Wüstenmagier unter diesen Umständen keine Rücksicht nehmen.

Der Halblingsmagier Ar'Pharazon setzte indes alles daran, den Feind zu verwirren. Er erschuf eine Handvoll Abbilder seiner selbst und wuselte fortan lauthals krakelend als Schwarm zwischen den Kämpfenden umher. Auf diese Weise vermied es der Hobbit zwar, auf der Stelle niedergestreckt zu werden, aber wirklichen Schaden richtete auch er unter ihren Gegnern nicht an. Ähnlich erging es Radgrim. Der Zwerg hatte seinen Streitkolben eingeübt und kämpfte nur noch mit bloßen Fäusten gegen seinen vier Meter großen Widersacher, der auch am Unterleib durch sein natürliches Schuppenkleid vorzüglich gepanzert war.

Shaddar versuchte, das Missgeschick seines fehlgeleiteten Feuersturms wieder etwas auszubügeln, indem er der Elfenpaladine eine übernatürliche Geschwindigkeit verlieh, aber deren Verletzungen beeinträchtigten diese inzwischen so sehr, dass auch dieser Zauber nicht die erhoffte Wirkung erzielte, das Kräfteverhältnis zu Gunsten der Helden zu beeinflussen.. Deshalb rief der Wüstenmagier anschließend mittels Magie einen tierischen Verbündeten an ihre Seite, der ihnen im Kampf beistehen sollte ... und kurz darauf mühte sich platschend ein vier Meter großer Sumpfhai in die Halle. Da waren sogar die Asaari ein wenig überrascht, und unterstützt von einigen Feuerkugel ihres Turbanträgers gelang es Havron und Shira, sich von ihrem Gegnern zu lösen. Diesen Kampf konnten sie nicht mehr gewinnen, und wie zur Bestätigung dieser fundamentalen Erkenntnis brach Radgrim zusammen und rührte sich ebenfalls nicht mehr.

„Ergebt Euch“, krächzte plötzlich ein Asaaripriester sehr zum Erstaunen der Gefährten, aber sie dachten dennoch nicht daran, seiner Aufforderung Folge zu leisten. Sie mussten hier weg und zogen sich in Richtung des Verbindungsganges zur Außenpyramide zurück,



Sieben
Sonnen

während der Sumpfhai unter den erbarmungslosen Schlägen der vierarmigen Krieger sein Leben aushauchte. Citar war schon einmal vorausgekrochen, und Ar'Pharazon und Shaddar schnappten sich den reglosen Zwerg. Nun mussten sie nur noch irgendwie ihre Verfolger abschütteln und ein sicheres Versteck finden.

29.03.2018

21. Abend

Rückkehr mit Hindernissen

Ohne den Tür-Verriegelungszauber des Wüstenmagiers hätte die Flucht der Helden wahrscheinlich in einem Desaster geendet, denn in ihrem gegenwärtigen Zustand – schwer verletzt und noch schwerer bepackt – waren sie nicht einmal in der Lage, einem lahmen Maultier davonzulaufen, geschweige denn einer Schar blutrünstiger Asaarikrieger. Deren wütende Schläge gegen das verzauberte Portal verstummen bald – wahrscheinlich hatten sie die Aussichtslosigkeit einer direkten Verfolgung eingesehen und versuchten nun, ihnen auf anderen Wegen nachzueilen – deshalb war höchste Eile geboten, und die Helden liefen direkt zu ihrem Floß am Inselrand, um sich im nebeligen Sumpf in Sicherheit zu bringen.

Ihr selbstgebautes Gefährt lag glücklicherweise noch immer unentdeckt im Schilfgürtel. Beladen mit sieben Abenteurern und einer unüberschaubaren Menge an geraubten Goldreliquien war es jedoch gar nicht einfach, das Floß aus dem Dickicht in dem flachen Gewässer herauszumanövrieren. Genau genommen rührte es sich zunächst keine Handbreite. Erst als Citar und Havron unter Missachtung ihrer Wunden ins modrige Wasser stiegen und ihr Staken mit Muskelkraft unterstützten, gelang es ihnen, ihr Versteck zu verlassen und in der nebeligen Nacht zu verschwinden.

Selbstverständlich hatten sie alle Lichter gelöscht, denn nach diesem verhängnisvollen Zusammentreffen mit den Asaari in dem Drachenaltarraum würde bestimmt die halbe Stadt hinter ihnen her sein. Es würde sicherlich etwas dauern, bis sich auf der Insel die allgemeine Aufregung wieder so weit gelegt hatte, dass an eine Rückkehr zu denken war. Die Wartezeit vertrieben sich die Gefährten mit Ausrufen, Körperpflege und Pläneschmieden und blieben dabei ständig in Bewegung. Citar erfreute sich als Einziger an dem reichlich vorhandenen Nahrungsangebot des Sumpflandes – Frösche, Kröten, Unken und Würmer – während sich alle anderen verbissen an ihren schwindenden Vorräten hielten.



Nach zwei langen Tagen waren sie wieder so weit genesen, dass sie eine Rückkehr zur Pyramide in Betracht zogen. Natürlich entbrannte daraufhin sofort eine heftige Diskussion über ihr künftiges Vorgehen, weil aber niemand von ihnen auch nur mit einer einigermaßen brauchbaren Idee aufwarten konnte, einigten sie sich schließlich darauf, weiterzumachen wie bisher und auf ihr Glück zu vertrauen. Erneut würden sie wieder über den Abwasserkanal in die Asaaristadt eindringen.

Da sie natürlich ihr Floß nicht wieder im Schilfgürtel verstecken konnten, denn diesen Ort hatten die Asaari sicherlich entdeckt, brachten sie ihre zusammengeraubten Kostbarkeiten bei Nacht an Land und vergruben diese an einer abgeschiedenen Stelle im Erdreich, um sie in Sicherheit zu wissen. Ihr Wasserfahrzeug vertäuten sie anschließend in einiger Entfernung zur Insel mitten im Sumpf an langen Stangen, die sie in den weichen Untergrund ramnten, und hofften, dass es dort im Nebel unentdeckt blieb. Mit Hilfe eines langen Seiles, das sie in Ufernähe vertäuten, beabsichtigten sie später das Floß zu sich zu holen, wenn sie ihre Mission erfüllt und den Schlüssel zu Yhrstrangons Pyramide gefunden hatten – aber bis dahin würde wahrscheinlich noch sehr viel Zeit vergehen.

Anschließend drangen sie unter Shaddars Führung wieder durch den Abwasserkanal in die schlafende Pyramidenstadt ein und schlichen sich am Fischbecken vorbei durch schier endlose, verwinkelte Gänge zu dem verlassenen Vorratsraum im zentralen Treppenhaus, wo sie sich erst einmal wieder häuslich einrichteten. Sie waren zurück und konnten nun endlich ihre Suche nach den restlichen Sonnenscheiben fortsetzen.

06.04.2018
22. Abend

Die Dritte Sonne

Um die angeschlagene Moral der Helden wieder auf Vordermann zu bringen, brauchte es endlich wieder einmal ein Erfolgserlebnis – und dieses sollte sich mit dem Erlangen der dritten Sonnenscheibe einstellen. Theoretisch stellte das kein Problem dar, denn die Gefährten wussten genau, wo dieses Artefakt zu finden war – schließlich hatte ihr Halbblingszauberer das Portal zu diesem Schrein bereits vor Tagen mit Zaubermacht aus seinen Angeln gesprengt, um die Elfenpaladine vor dem sicheren Tod zu bewahren. Es war allerdings fraglich, ob sie den richtigen Weg auf Antrieb finden würden, denn bis auf Shira war sich niemand von ihnen so ganz sicher.



Sieben Sonnen



Mit einem mulmigen Gefühl überließen sie der sprunghaften Elfe die Führung und folgten ihr durch die dunklen Gänge. Irgendwie sah es hier überall gleich aus. Wider erwarten fand sie ihr Ziel mit traumwandlerischer Sicherheit – aber in der Zwischenzeit hatte sich an dem Schrein einiges verändert. Die Bruchstücke des mächtigen Steinportals waren fortgeschafft worden. Ebenso waren die Wachposten verschwunden, die den Zugang seit ihres ersten Besuches gesichert hatten. Stattdessen wurde der Durchgang nun von einer Wand absoluter Schwärze versperrt, die die Helden erst einmal zögern ließ.

Misstrauisch schnüffelte Citar an der dunklen Oberfläche. Obwohl sie eindeutig nicht natürlichen Ursprungs war, nahm der Skechs nichts Ungewöhnliches wahr. Eine Berührung mit der Kralle zeigte, dass sie nicht stofflich und somit scheinbar einfach zu durchdringen war. Trotzdem zögerten die Helden, denn auf der Kralle war eine Verdunklung – eine Art Schatten – zurückgeblieben. Weitere Versuche mit Shiras Haaren und etwas Stoff folgten, dann wurde es dem Halbling zu bunt. Vorsicht war ja ganz schön und gut, aber man konnte es auch übertreiben. Mit einem Seil um den Hüften trat er durch die Finsternis – dicht gefolgt von Shira, die nichts verpassen wollte.

Jenseits der Dunkelheit war es erwartungsgemäß dunkel, und deshalb ließ sich der Magier eine brennende Kerze reichen. Es hatte sich hier scheinbar nichts seit ihrem ersten Besuch verändert. Die großen Saphire in der Rückenlehne des Throns funkelten verführerisch im Kerzenschein, doch als Ar'Pharazon vorsichtig Hand an sie anlegte, bezahlte er seine Neugier mit dem Verlust von magischen Energien. Fluchend wich er zurück. Shira tastete derweil den steinernen Thron mit der Statue des echsischen Sonnenkönigs auf der Suche nach Geheimmechanismen und beweglichen Teilen ab und griff schließlich, weil sie nicht fündig wurde, nach der Goldscheibe. „Nicht!“, rief der Hobbit entsetzt, doch da war es schon zu spät. Die tiefen Schatten des Raumes ballten sich zu Feldern undurchdringlicher Schwärze zusammen und griffen sie an.

Ar'Pharazon beschwor seine arkane Flamme, Shira griff zu ihrem magischen Zweihänder, und Citar – der Skechs war unglücklicherweise in der Zwischenzeit nachgekommen – zerschmetterte gleich zu Beginn des Kampfes vor Aufregung seinen magischen Morgenstern und stand mit leeren Händen da. Zeitgleich hatte sich die Zone der Dunkelheit im Durchgang verhärtet und ließ niemanden mehr hinein oder hinaus. Die drei waren somit auf sich allein gestellt und mussten zusehen, wie sie Zurecht kamen.

Das Zauberfeuer des Halblings erwies sich als besonders effizient im Kampf gegen die magischen Kreaturen – Magie bekämpfte man bekanntlich immer am besten mit Magie – aber auch die elfische

Paladine wusste sich sehr wohl ihrer zarten Haut zu erwehren. Der Skechs ohne weitere magische Waffe konnte sich hingegen nur hinter seinem Schild verschanzen und hoffen, dass der Kampf möglichst bald vorüber sein würde. Er musste einige schwerer Treffer einstecken, ehe endlich auch die letzte Schattenkreatur verging, und es wieder hell um sie herum wurde, als die Dunkelheit im Durchgang verschwand.

Trotzdem standen die Helden noch immer vor der grundlegenden Problematik, die Sonnenscheibe aus der Hand der Statue zu lösen, ohne weiteres Unheil auf sich herabzubeschwören. Ar'Pharazon, Citar und Shira hielten sich erst einmal vornehm zurück – sie hatten schon genügend Prügel bezogen, sollten doch die anderen auch einmal ihre Köpfe hinhalten ...

Da murmelte A'an plötzlich versonnen "Ich glaube, ich habe da etwas, das helfen könnte ...", in seinen Zwergenbart und kramte aus den Tiefen seines Rucksacks einen kleinen Goldring hervor. Dieses Kleinod steckte er sich auf den Finger und postierte sich unmittelbar vor das steinerne Bildnis des Sonnenkönigs.

„Kraft dieses Ringes befehle ich dir: Gib mir die Sonnenscheibe!“, sprach er mit fester Stimme und wartete ab. Die anderen betrachteten den Zwergenmönch zweifelnd. Hatte der Arme jetzt endgültig den Verstand verloren? – Doch dann beugte sich plötzlich das mächtige Standbild vor, streckte seinen schuppigen Arm aus und ließ das glänzende Rund in die Arme des wartenden Zwerges fallen.

'Das darf doch nicht wahr sein', schimpfte Citar leise vor sich hin, 'und ich Depp lasse mich ständig verprügeln...'. Insgeheim war aber auch er froh, dass sie das dritte Schlüsselartefakt auf diese Weise erlangt hatten.

13.04.2018

23. Abend

Asaari-Mord

Nach dem Fund der dritten Sonnenscheibe wagten sich die Gefährten frohen Mutes weiter in die unbekanntenen Bereiche der Pyramidenstadt vor. Ihr Halbblingszauberer trennte sich von ihnen, um das kostbare Artefakt in Sicherheit zu bringen. Dafür war der Zwerg Radgrim wieder soweit genesen, dass er sie auf ihrer gefährlichen Suche nach den restlichen Schreinen begleiten konnte.

Vorsichtig schlichen sie unter Shaddars Führung durch dunkle Gänge und verlassene Kammern und öffneten alle Portale, die ihnen vielversprechend erschienen. Dabei stießen sie unglücklicherweise





auf keine weiteren Sonnenscheiben und glücklicherweise auf keine weiteren Wachräume. Penibel verzeichnete der Wüstenmagier jede Windung ihres verworrenen Weges auf seinem Plan, der immer größer und unübersichtlicher wurde. Er behauptete zwar, genau zu wissen, wo sie sich gerade befanden ... allerdings staunte auch er nicht schlecht, als sie sich kurz darauf plötzlich in der großen Halle des Drachenaltars wiederfanden, in der sie erst kürzlich um ihr Leben gekämpft hatten.

„Das kann eigentlich nicht sein“, murmelte er verwirrt und drehte seine Aufzeichnungen mal nach links und mal nach rechts – aber der stinkende Kadaver des Sumpfhais ließ keinen anderen Schluss zu.

Pragmatisch beschlossen die Helden, nicht weiter über dieses Mysterium zu grübeln und einfach dort weiterzumachen, wo sie damals durch das Verlöschen der Flammen in den Wänden unterbrochen worden waren. Schließlich gab es auch hier noch einige Durchgänge, die sie noch nicht erforscht hatten. Ihre Wahl fiel auf ein großes Doppelportal, das von einem goldenen Kreissymbol geziert wurde. Sie fanden abermals ein steinernes Standbild einer sich aufbäumenden, einäugigen Schlange, die eine große Schale umschloss – in Asaarikreisen scheinbar ein sehr beliebtes Motiv – doch dieses Exemplar besaß ein silbernes Auge. Das Interesse der Helden war geweckt.

Citar nahm den Halbblingszauberer auf seine Schultern, denn nur so konnte Ar'Pharazon das auffällige Objekt in einer Höhe von drei Metern begutachten, und da der Hobbit glaubte, dass es sich bei diesem um ein magisches Artefakt der Beherrschung handelte, brach er die faustgroße Kugel kurzerhand aus der Fassung und sackte sie ein. Wohlwollend nahm er dabei zur Kenntnis, dass sie dieses Mal ausnahmsweise nicht von einer Falle oder einem Schutzzauber niedergestreckt wurden – oder war dies ein schlechtes Zeichen, und er hatte nur hübsch anzusehenden, aber wertlosen Tand erbeutet?

Seine Zweifel zerstreuten sich, als sie die angrenzende Kammer betraten. Dort gab es ein thronartiges Gebilde aus Stein, das ganz eindeutig der Repräsentation diente. Hier residierte anscheinend eine bedeutende Person, und deshalb nahmen die Helden auch die transportablen Objekte dieser Kammer mit sich: eine siebzehn Kilogramm schwere Kristallkugel und einen Holzstab mit Hornspitze, deren Nutzen sie nur erraten konnten. Eine Steinschale mit Ascheresten ließen sie jedoch zurück. Sie konnten schließlich nicht jeden Plunder mit sich herumschleppen.

Jenseits diese Empfangskammer lagen noch zwei weitere Räume – ein asaarischer Wohnraum und eine Schlafkammer, aus der deutlich schwere Atemgeräusche zu vernehmen waren. Schon befanden sich die Gefährten auf dem vorsichtigen Rückzug, da besannen sie sich plötzlich ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit und des Überra-

schungsmoments auf ihrer Seite. Wenn sie mehr über diesen Ort herausfinden wollten, mussten sie auch einmal etwas wagen ... und Blut vergießen, um sich gründlicher umschaun zu können.

Mit gezückten Waffen schlichen sie im Dunkeln in das Schlafgemach, um den Asaari im Schlummer zu meucheln – die Tat strahlender Helden war dies zwar nicht gerade, aber der Zweck heiligte bekanntlich die Mittel. Citar und Havron führten den ersten Angriff, während die übrigen das schwere Steinportal von innen schlossen, um den Kampflärm und mögliche Hilferufe zu dämpfen.

Dem auffälligen Schlangensstab, der gut drei Meter lang war und in einer Ecke lehnte, hatten sie bislang nur wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Dies änderte sich jedoch schlagartig, als sich das Objekt plötzlich belebte und mit in das Kampfgeschehen eingriff. Citar und Havron wurden beide von dem magischen Reptil gebissen, ehe sie sich auf die neue Situation einstellen konnten. Kaltblüter schienen jedoch besonders anfällig für das Gift der Schlange zu sein. Während Havron keinerlei Beeinträchtigung zeigte, sank der Skechs in Sekundenschnelle mit schlaffen Gliedern zu Boden und war zu keiner weiteren Regung mehr fähig.

Schon schien sich das Kampfesglück der Helden wieder einmal zu ihren Ungunsten zu wenden, da erstarrten sowohl der Asaari, als auch die Zauberschlange, als Ar'Pharazon ihnen das Silberauge aus der Schlangensstatue entgegenstreckte, das er vorläufig als ein Artefakt der Beherrschung eingestuft hatte. Anscheinend hatte er mit seiner Einschätzung richtig gelegen. Diese günstige Gelegenheit ließen Havron und Shaddar nicht ungenutzt: Im Nu war der Asaari erschlagen und seiner Besitztümer beraubt. Er trug vier Armreife, die zu dem Schlangensstab zu gehören schienen, und weil dieser für normal gewachsene Helden zu unhandlich war, nahm ihn der Skechs an sich, nachdem der Halblingsmagier ihn von seiner Lähmung befreit hatte.

20.04.2018

24. Abend

Zwergengold

Keinen der Helden plagte auch nur ansatzweise ein schlechtes Gewissen, obwohl sie soeben ohne Not einen Asaari im Schlaf erschlagen hatten. Die Fremdartigkeit der außerweltlichen Sumpfbewohner war groß genug, dass sie bereit waren, ihnen ohne zu zögern den Garaus zu bereiten, wenn es ihrer Sache diene. Der gelegentliche Einwurf des Halblingsmagiers – „Wir könnten doch auch einmal mit ihnen verhandeln ...“ – wurde geflissentlich überhört. Ihre Mission war auch schon ohne diese Fisetamenten schwierig genug.



Vier Goldscheiben galt es noch immer zu finden. Deshalb wurde der angeschlagene Skechs mittels eines Heiltranks wieder soweit hergestellt, dass er sie auch weiterhin begleiten konnte ... und mit diesem großen Schlangenstab stellte er eine echte Bereicherung für ihre Durchschlagskraft dar. Durch eine Geheimtür gelangten sie aus den Gemächern auf eine Treppe, die weit – sehr weit – nach oben führte. Ihre Stufen waren natürlich für die asaarische Anatomie ausgelegt, und dementsprechend schwer hatte es der kleinwüchsige Anteil der Helden – A'an, Ar'Pharazon und Radgrim – diese zu erklimmen.

Nach achtzig Höhenmetern und mindestens doppelt so vielen Stufen erreichten sie endlich einen ihnen unbekanntem Bereich und machten sich sogleich an dessen Erkundung. Der Aufstieg bis dorthin war zwar eine unsägliche Plackerei gewesen, aber nun glaubten sie sich in sicherer Entfernung zum toten Asaari, falls dieser in dieser Nacht doch noch gefunden werden sollte. Neugierig schauten sie sich um. Auch dies schien ein sakraler Bereich zu sein, denn zunächst fanden sie Vorräte an Kerzen und Räucherschalen und anschließend stiegen sie auf einen Gebetsraum mit seltsamen Sitzmulden im Boden, in dem anscheinend einem Ei gehuldigt wurde. Viel interessanter war jedoch ein Portal, das das Zeichen einer goldenen Scheibe trug. Sie hatten den vierten Schrein eines Sonnenkönigs gefunden!

Mit der gebührenden Vorsicht öffneten sie die schwere Tür und spähten hinein – und glaubten kaum, ihren Augen trauen zu können. Neben der gesuchten Goldscheibe stapelten sich um die Statue des Asaari-Herrschers diverse Kisten mit reichlich Gold, Geschmeide, Edelsteinen und diversen Waffen – Zwergenwaffen, um genau zu sein. Den fremdartigen Schriftzeichen des Schreins entnahm Shaddar, dass dieser Sonnenkönig einen langen und erfolgreichen Feldzug gegen das Zwergenreich in Mangarom geführt hatte, was die zwergischen Helden A'an und Radgrim missbilligend zur Kenntnis nahmen. Sofort deklarierten sie die Kostbarkeiten als Eigentum ihres Volkes, aber diesen Anspruch ließen die anderen natürlich nicht gelten.

Bevor es jedoch ans Plündern der Kriegsbeute ging, mussten die Gefährten zuvor das Rätsel dieses Schreins lösen, denn bislang waren alle Goldscheiben irgendwie gesichert und bewacht gewesen. Da ihnen die Schatten im Schrein suspekt erschienen, sorgte Citar mit seinem neuen Schlangenstab erst einmal für ausreichend Licht. Im strahlenden Schein des Artefakts fiel den Helden jedoch nichts Besorgniserregendes ins Auge, so dass sie die prachtvolle Kammer betraten und sich zunächst gewissenhaft unter den Schätzen umsahen. So manches Kleinod wanderte dabei in ihre Taschen. Doch dann widmeten sie sich dem eigentlich Grund ihres Hierseins – der goldenen Scheibe in der Hand des Asaarikönigs.



„Wir machen es einfach, wie beim letzten Mal“, schlug Citar vor, „und benutzen A'ans Zauberring.“

Nach einigem Suchen hatte der Zwerg besagtes Artefakt auch in seinen Siebensachen wiedergefunden und übergestreift. Mit fester Stimme befahl er der Statue, dem Skechs die goldene Scheibe zu geben ... was diese auch tatsächlich tat.

Begeistert griff der Echsenmensch nach dem glitzernden Rund – mit der richtigen Ausrüstung konnte das Heldenleben so wunderbar einfach sein! – da durchfuhr ihn ein heftiger Schock, und all seine Glieder drohten zu erstarren. In allerletzter Sekunde gelang es ihm, den Griff von der Scheibe zu lösen, ehe der Zauber von ihm Besitz ergreifen und ihn zu Stein werden lassen konnte. Entsetzt wich Citar zurück. Das war wirklich knapp gewesen. Mit ein paar Tropfen Skechsblut verschafften sie sich Gewissheit: Alles Organische wurde von der Scheibe versteinert, sobald es mit ihr in Kontakt geriet.

Als nächstes versuchten die Gefährten das Sonnensymbol mit Gewalt aus der Hand der Statue zu lösen, ohne es dabei direkt zu berühren, doch es saß fest und rührte sich kein Bisschen. Es waren auch keine verborgenen Mechanismen in dem Raum zu finden, mit denen sie den steinernen Griff lösen konnten. Schon wurden die ersten Stimmen laut, einfach den gesamten Arm der Asaaristatue abzuschlagen und mitzunehmen ... aber das wäre wahrscheinlich sehr laut und außerdem ziemlich unhandlich.

Da verkündete der Halblingszauberer, dass es ihm möglicherweise gelingen könnte, die Goldscheibe auf seine Person magisch einzuschwören, so dass diese von ganz allein zu ihm kommen würde – ganz egal, wo er sich befand. Auf diese Weise könnten sie vielleicht die drohende Versteinering umgehen. Aber das Ritual war ziemlich langwierig, und außerdem hatte er es noch niemals zuvor versucht. Niemand hatte jedoch eine bessere Idee, und unverrichteter Dinge wollten sie auf gar keinen Fall weitergehen, daher war man sich rasch einig: Der Hobbit sollte es versuchen.

Eine geschlagene Stunde zauberte Ar'Pharazon vor sich hin, und die übrigen bemühten sich, ihm dabei nicht in die Quere zu geraten. Sie putzen ihre Waffen, versorgten ihre Wunden und achteten in den umliegenden Gängen darauf, dass niemand sie überraschte – dann war es endlich soweit. Wie von Geisterhand bewegt, begann die Goldscheibe plötzlich, sich unruhig in der Hand der Asaaristatue hin- und herzubewegen, bis sie endlich heraus und auf den Boden fiel. Von dort aus rollte und rutschte sie langsam, aber unaufhaltsam in Richtung des Halblingszauberers.

Erfreut wichen die Helden zurück und machten sich auf den Rückweg in ihr Versteck im zentralen Treppenhaus, denn es war inzwischen schon sehr früh am Morgen. Lange konnte es nicht mehr dauern, bis



agor mar
gell.

Sieben
Sonn
Sonn

die ersten Asaari erwachten. Dort angekommen, wiederholten sie den Bluttest... und es blieb flüssig. Zufrieden steckte Ar'Pharazon die Sonnenscheibe ein. Nun besaßen sie bereits vier.

27.04.2018
25. Abend

Auf Irrwegen

Ganz allmählich fanden sich die Abenteurer etwas besser in der labyrinthischen Pyramidenstadt der Asaari zurecht, dabei lag ihre Ankunft an diesem unwirklichen Ort noch keine zwei Wochen zurück. Damals war ihnen dies vollkommen unmöglich erschienen, aber mit Hilfe von Shaddars Karten, die er mit erstaunlicher Akribie zeichnete und korrigierte, ergab sich langsam ein Bild. Ohne diese Aufzeichnungen waren sie aber noch immer vollkommen orientierungslos, und deshalb achteten sie sehr auf ihren Wüstentagier und dessen Wohlergehen.

In der kommenden Nacht wagten sie sich abermals aus ihrem Versteck – allerdings ohne Radgrim und Ar'Pharazon – und setzten ihre Suche nach den verbliebenen drei Schreinen der asaarischen Sonnenkönige fort. Inzwischen schien ihnen das Schicksal aber nicht mehr besonders wohlgesonnen zu sein. Gleich zweimal hintereinander stießen sie auf Kammern, in denen sich wache Asaari aufhielten, ehe sie wieder verlassenere Bereiche erreichten. Zum Glück konnten sie sich jedesmal unbemerkt zurückziehen und eine Konfrontation vermeiden. Es war – objektiv betrachtet – ohnehin erstaunlich, wie ruhig es weiterhin nachts in der Pyramidenstadt blieb, obwohl ihre heimlichen Aktivitäten bestimmt nicht unbemerkt geblieben waren.

In der Nähe des Thronsaales gelangten sie in eine vielversprechende Halle, in der es neben der obligatorischen Schlangensstatue gleich fünf ihnen unbekannte Türen gab, und zwei von ihnen trugen darüber hinaus auch noch verschiedene Zeichen: Ein goldenes Auge und eine kupferne Flamme. Sie entschieden sich für das edlere Metall, weil sie vermuteten, dass dieses wichtigere Räumlichkeiten kennzeichnete. Ihre Wahl führte sie über einen dunklen Gang in eine Halle, in der in gespenstischer Stille diverse Lichter umhertanzten, deren Ursprung nicht auszumachen war. Vorsichtig schlichen sie näher.

Eines musste man dieser Pyramidenstadt zugestehen: Sie wusste die Helden immer wieder mit ihren Sehenswürdigkeiten zu überraschen. Verwundert starrten die Gefährten auf das Lichtspektakel, das sich vor ihren Augen ausbreitete, und versuchten, dessen Sinn zu erfassen. Von der Decke der Kammer hingen zahllose Kristalle an dünnen Ketten und leuchteten in den unterschiedlichsten Farben. Einige von ihnen schienen von einem eigenen Licht erfüllt zu sein,



andere hingegen spiegelten und brachen die Helligkeit nur. Dadurch entstand ein sich ständig ändernder Lichtparcour, denn einige Kristalle pendelten langsam hin und her, andere drehten sich bedächtig um die eigene Achse. Nach längerem Starren meinte Shaddar in dem Lichtspiel mitunter magische Runen zu erkennen – und da war es aus mit der Bereitschaft der anderen, sich dieser Installation zu nähern, obwohl noch weitere Portale aus der Halle hinausführten. Für sie war plötzlich die Tür mit der Kupferflamme durchaus interessant.

Aber auch mit dieser Entscheidung waren die Helden letztendlich nicht zufrieden. In dieser Nacht konnte man es ihnen anscheinend gar nicht recht machen. Obwohl der Bereich hinter dieser Tür ebenfalls vielversprechend war – sie stießen immerhin auf fünf Portale mit silbernem Flammensymbol – verließen sie diesen wieder unverrichteter Dinge und lobten einander ob ihrer vorbildlichen Vorsicht. Ähnlich verhielten sie sich an dem Doppelportal, das sie im Anschluss fanden. Citar verstand die Welt nicht mehr, aber er konnte seine Begleiter einfach zu keinerlei Wagnis überreden.

Auf verschlungenen Pfaden stolperten sie weiter ziellos durch die dunklen Gänge und besuchten die Kammern des im Bett erschlagenen Asaari und die Halle mit dem Drachenaltar, ohne so recht zu wissen, was sie dort eigentlich wollten. Dabei stießen sie jedoch auf sieben menschliche Wächter, die seltsam reglos mitten in der Halle standen. Diese trugen einen dunklen Stein auf ihrer Stirn und waren ganz offensichtlich nicht Herr ihrer Sinne – deshalb machten die Helden lieber einen großen Bogen um die Posten. Wahrscheinlich standen die Steinträger unter fremder Kontrolle und vielleicht gab es sogar Asaari, die durch die Implantate sehen konnten.

Deshalb folgten sie Shaddar nun ins Untergeschoss, wo sie ihre dritte Scheibe erbeutet hatten. Möglicherweise war dort ja weniger los ... und sie sollten Recht behalten. Durch ein mächtiges Doppelportal, das durch ein goldenes Dreieck geschmückt wurde, gelangten sie in eine gewaltige Totenkammer, in der Abertausende von zusammengeschnürten Asaari-Mumien in verschiedenen Zersetzungsstadien dicht an dicht kauerten und gemeinsam ihre letzte Ruhe genossen. Da wollten die Helden natürlich nicht lange stören, zumal es Tage, wenn nicht gar Wochen gedauert hätte, sie alle nach wertvollen Grabbeigaben zu durchsuchen. Deshalb gingen sie weiter. Falls sie aber wieder einmal erschlagene Drachenmenschen verschwinden lassen mussten, kannten sie nun einen geeigneten Ablageort.

Hinter der nächsten Doppeltür, die sie erreichten, lag abermals eine große und sehr hohe Halle, in deren Mitte, von acht Säulenpaaren umstanden, ein gut zehn Meter durchmessender Schacht im Boden klaffte und in unergründliche Tiefen führte. Seine Wände waren glatt, von eingetrockneten Schleimresten bedeckt und zeigten



agz man
gzenll.
fiór ro, an meib a ga t an meib a ga bfrl a gcoibte
glanta
a ndegóndú
beibónó ar
Sieben
neibe ar
diy tuqm
noirdeneu
ndrhe a bfrl
an té mothgíoy iáo: águv
gcamuy a naicny, ná a ótu
bát do óáoine oile; man do
da aipe, man a naicny, ag
leir ná óáoine cneidíoy ion;
bair gnú,
yó a noiy a
ar) a nde
fairneiy gl
aibearyza,
nem a
ab:
bfrl se iontafem, n
ye iontafem, ni feadrd a poill-
lá úb a tá
hch

Sonnen Scheiben

keinerlei Möglichkeiten, in die dunkle Schwärze hinaufzusteigen. Die Versuchung, selbiges zu tun, war jedoch nicht sonderlich groß, denn es stiegen dort faulige Gerüche empor, die sie von ihrer Irrfahrt durch den Sumpf nur allzu gut kannten.

Auch eine genauere Untersuchung des Ortes ergab wenig Erfreuliches. Die Säulen trugen tiefe Kratzer und Furchen von Ketten, und wenn man die eingetrockneten Schleimreste mit Wasser benetzte, erstarrte dieses sofort zu Eis. Die Gefährten mussten sich schon sehr täuschen, wenn sie hier nicht auf eine Opferstelle des riesigen Dämonenwurms gestoßen waren, der ihnen bereits während ihrer Anreise einige Probleme bereitet hatte. Nein, hier wollten sie auch nicht bleiben, daher schlichen sie weiter. Irgendwann musste es doch auch wieder einmal besser werden – und vor allem auch ungefährlicher.

04.05.2018

26. Abend

Im Untergrund

Noch immer hatten die Gefährten keine Hinweise darauf entdeckt, wo die übrigen Sonnenscheiben zu finden sein könnten. Deshalb durchsuchten sie die Opferhalle des dämonischen Riesenwurms nur oberflächlich und suchten anschließend das Weite, weil sie a.) mit diesem Ungeheuer so wenig wie möglich zu tun haben wollten, und b.) ein maskentragender Asaaripriester erschien und sich verlockend nah am Grubenrand zum Meditieren niederließ. Es juckte den Gefährten zwar gehörig in den Fingern, diesen mit einem kräftigen Schubs in die Tiefe zu befördern, aber ihre Vernunft hielt sie davon ab. So ein Asaari wog gut und gerne vier- bis fünfhundert Kilogramm – die Vierarmigen sogar noch etwas mehr – die schubste man nicht mal so eben über den Rand.

Der Durchgang ihrer Wahl trug das Zeichen von zwei senkrechten, gegenläufig geschwungenen Linien, das ihnen bereits häufiger in dem Pyramidenbau begegnet war. Seine Bedeutung war ihnen aber trotzdem noch immer rätselhaft. Bisläng hatten dahinter keine gefährlichen Bereiche gelegen, und auch dieses Mal verhielt es sich so. Sie gelangten in einen Gang mit einer ganzen Reihe von Türen, die dasselbe Symbol trugen, und konnten keine von ihnen aufstemmen, so sehr sie sich auch bemühten. Erst nach dem vierten erfolglosen Versuch entdeckten sie, dass diese Portale Schlüssellöcher besaßen und anscheinend verschlossen waren – peinlich, peinlich.

Da ihnen nun jedoch der Rückweg durch die Opferhalle von dem Priester abgeschnitten worden war, mussten sie einen Alternativweg beschreiten, und dieser führte unweigerlich durch eines der



verschlossenen Steinportale. Sie bezweifelten, dass sie in der Lage sein würden, diese mit Gewalt und unbemerkt von dem Priester aufzubrechen, aber sie besaßen keinen Schlüssel – was also konnten sie tun?

'Selbst ist der Zwerg', sagte sich A'an und stocherte – mitleidig belächelt von seinen Kameraden – mit seinem Dolch und einem Kletterhaken in dem Schloss herum. Ihr herablassendes Grinsen erstarrte jedoch auf ihren Gesichtern, als kurz darauf ein deutlich vernehmbares 'Klack' erklang und die Gittertür an der Stirnseite des Ganges wie von Geisterhand geöffnet aufschwang. Zwerge steckten voller Überraschungen und wuchsen mit ihren Aufgaben ...

Jenseits des Durchganges lagen ihnen unbekannte Bereiche der Asaaristadt ... und glücklicherweise auch in der Nacht verlassen. Es roch stark nach Rauch und Staub und kaltem Menschenschweiß. Ein großes, ungefähr acht Meter durchmessendes Steingebilde in einer Halle, zu dessen Oberseite ausgetretene Treppenstufen hinaufführten, gab ihnen zunächst Rätsel auf – mehr noch, als sie entdeckten, dass es dort oben eine gut ein Meter große Öffnung ins Innere gab. Diese war für einen Asaari natürlich viel zu klein, und es gab auch keine Vorrichtung, die einen Abstieg in die Dunkelheit für Menschen – oder Helden – möglich machte. Daher nahmen sie erst einmal Abstand davon, sich an Seilen in die unbekannte Tiefe hinabzulassen, und schauten sich weiter um.

Als sie in den Nebenräumen auf ein Kohlelager, eine Schmiede und ein Lager mit Rohlingen überdimensionaler Schwertklingen stießen, erkannten sie, dass es sich bei dem unförmigen Steingebilde wahrscheinlich um das asaarische Äquivalent eines Hoch- oder Schmelzofens zur Erzgewinnung handeln musste. Tatsächlich vervollkommeten ein enger Zugang in den Untergrund mittels Windenkorb, eine Ansammlung minderwertiger Hacken und Schaufeln und eine beachtliche Schutt- und Abraumhalde diesen Eindruck.

Daher waren die Helden nicht verwundert, als sie kurz darauf auf einen Zellentrakt mit menschlichen Gefangenen stießen. Diese mussten in der Mine unterhalb der Pyramidenstadt schuften und befanden sich in entsprechend erbärmlicher Verfassung. Obwohl die armen Schlucker den Abenteurern natürlich Leid taten, befreiten sie nur sechs von ihnen, um sich nicht mit einer Meute Hilfsbedürftiger zu belasten, für deren Sicherheit oder Entkommen sie ohnehin nicht sorgen konnten. Die Helden versprachen ihnen jedoch, sie in die Freiheit zu führen, sobald sie endlich den Schlüssel zu Yhrstrangons Pyramide gefunden hatten. Bis dahin sollten sich die Gefangenen in der kleinen, verlassenem Außenpyramide verbergen, die über einen breiten, scheinbar schon lange Zeit nicht mehr benutzten Gang leicht zu erreichen war.



Im Grunde ihres Herzen wussten die Gefährten zwar, dass sie dieses Versprechen wahrscheinlich nicht einlösen können würden, aber sie wussten sich nicht anders zu helfen. So lange sie noch auf der Suche nach den Schreinen der Sonnenkönige waren, mussten sie im Verborgenen agieren. Doch auch da gaben sie sich keiner Illusion hin: Früher oder später würden sie gestellt werden, und dann würde es bestimmt sehr, sehr hässlich werden.

18.05.2018

27. Abend

Geben ist seeliger als Nehmen

Eine unbemerkte Rückkehr aus den Gefilden der Erzgewinnung und -verarbeitung gestaltete sich für die Abenteurer recht schwierig, denn diese führte sie unweigerlich wieder durch die Opferhalle des Eis-Dämonen-Wurms. Die einzige, ihnen bekannte Alternative – der Gang durch die nördliche Außenpyramide ins Freie und auf bekanntem Weg zurück zum Fischbecken – war ihnen zu lang und zu umständlich, und außerdem war das äußere Pyramidentor wahrscheinlich auch noch magisch versiegelt, wie es bei dem westlichen Eingang der Fall gewesen war.

Vorsichtig näherten sie sich dem Areal, in dem der gewaltige Schacht klaffte und hinab in lichtlose, sumpfige Kavernen führte. Ein verstohlener Blick verschaffte ihnen Gewissheit. Der Asaaripriester kauerte noch immer reglos zwischen den Säulenpaaren und würde sehr wahrscheinlich auf sie aufmerksam werden, sobald sie die großen Steinportale in seiner Nähe öffneten. Dieses Mal schien ein Kampf wirklich unvermeidbar – da zog der Halblingszauberer das silberne Schlangenaugē hervor, mit dem er bereits den Asaarimagier vor dessen gewaltsamen Ableben durch wackere Heldenhand in seinem Bett hatte erstarren lassen.

Möglichst leise schlichen sie zu dem Ahnungslosen, dessen Kopf mit einer juwelenbesetzten Drachenmaske bedeckt war. Es war Ar Pharazon gar nicht wohl in seiner Haut, die Aufmerksamkeit des schuppigen Kolosses auf sich zu ziehen, aber dieser musste wahrscheinlich das Schlangenaugē erblicken, um unter dessen Bann gezwungen zu werden. Aus Sicherheitsgründen blieben seine Kameraden zurück, um nicht versehentlich ebenfalls ihres freien Willens beraubt zu werden.

„Äh, hallo“, sprach der Halbling, als er glaubte, nahe genug an seinen Gegner herangekommen zu sein, und streckte ihm das silberne Artefakt entgegen.

Der Asaari vernahm seine Worte, wandte ihm sein Haupt zu – und erstarrte. Nun wurden auch die übrigen mutiger, kamen heran, und nahmen dem Priester die Maske ab, nachdem sie ihn sorgsam gefes-



selt hatten. Die Maske war nicht nur wertvoll, sondern ganz gewiss auch magisch. Ar'Pharazon erkannte in dem Juwelenbesatz nämlich zwei Zauberrunen – 'Das Geben von Kraft' und 'Schweben' – da waren sie vor Freude kaum zu bremsen. Natürlich sollte bei so einer vielversprechenden Prognose ihr neuer Fund gleich ausprobiert werden, und dafür kam eigentlich nur Citar in Frage, dessen Physiognomie am meisten der der Asaari ähnelte.

Zuvor schleiften sie ihren Gefangenen aber noch in die Totenhalle, um nicht bei ihren Selbstversuchen durch patrouillierende Wächter gestört zu werden. Dort glaubten sie sich ungestört, und es war auch gar nicht weit. Trotzdem war es eine immense Schufterei, den schlaffen Körper des Asaari durch die Gänge zu zerren, während Ar'Pharazon tunlichst darauf achtete, dass dieser nicht den Augenkontakt zur Silberkugel verlor. Sie benötigten für die Distanz eine gefühlte Ewigkeit, obwohl sie alle mit anpackten, und verausgabten sich dabei ziemlich. Endlich hatten sie die Totenstätte erreicht und verschnauften erst einmal ein wenig, ehe sie sich der geheimnisvollen Maske wieder zuwendeten.

Arglos stülpte sich der Skechs das Artefakt über, nachdem er sich vergewissert hatte, dass über ihm genügend Platz war, falls er unbeabsichtigt die Rune 'Schweben' aktivierte. Doch anstelle des Bodens unter den Füßen verlor der Echsenmensch das Bewusstsein und sank, wie vom Blitz getroffen, höchst unelegant zu Boden. Erleichtert stellten seine Kameraden fest, dass er noch atmete – aber nur ganz schwach und unregelmäßig. Irgend etwas war schiefgelaufen – aber was? Citar hatte seine ganze Kraft verloren – das 'Geben von Kraft' war wohl wortwörtlich zu nehmen – aber wem hatte er unfreiwillig als Spender gedient? – Dem Eis-Dämonen-Wurm vielleicht ...? Diese Vorstellung gefiel ihnen gar nicht, und deshalb stellten sie jede weitere Untersuchung der Maske bis auf Widerruf ein.

Während der Skechs zwischen den toten Asaari darauf wartete, dass seine Lebensgeister wiederkehrten, unternahm Ar'Pharazon einen Streifzug durch die verschnürten Mumien und entdeckte, dass einige wenige von ihnen nicht nur Flügel, sondern auch ein unübersehbares Organ zur Fortpflanzung besaßen, das allen anderen fehlte. Das Volk der Asaari glich also in dieser Beziehung eher einem Ameisen- oder Bienenstaat als den Fröschen, Kröten oder Skechsen.

Gemeinsam mit ihrem Echsenmensch kam auch ihr Gefangener wieder zu sich und war von seiner misslichen Lage ganz und gar nicht erbaut. Citars Versuche, ihn über die Lage der anderen Sonnenschreine zu befragen, scheiterten kläglich, und deshalb schnitt er dem Wehrlosen kurzerhand die Kehle durch. Einen widerspenstigen Gefangenen dieser Größe konnten sie unmöglich mit sich nehmen und lebendig zurücklassen ebenfalls nicht. Falls er gefunden



und befreit werden würde, wäre ihre ganze Mission gefährdet, und dieses Wagnis konnten sie nicht eingehen.

Das rigorose Handeln des Echsenmenschen drückte zwar etwas auf die allgemeine Stimmung unter den Helden, aber niemand wagte es, den Skechs zu tadeln, denn sie hätten auch keine bessere Lösung parat gehabt. Um auf andere Gedanken zu kommen, führten sie den Halblingszauberer in die Halle mit den schwingenden und leuchtenden Kristallen. Vielleicht vermochte er den Sinn dieser Installation zu entschlüsseln ... aber da überschätzten sie leider ihren Hobbit.

Trotzdem glaubten er und der Wüstenmagier, in dem verwirrenden Lichtspiel so etwas wie eine Regelmäßigkeit zu erkennen. Mit ausreichend Geschick und Vorausschau müsste es ihnen möglich sein, sich durch die wandernden Lichtstrahlen hindurch zu manövrieren, um zu den gegenüberliegenden Ausgängen zu gelangen. Citar und Shaddar waren bereit, dieses Wagnis einzugehen und auszukundschaften, was hinter dem Lichtspiel lag. Mit etwas Zauberei erhöhten sie noch etwas ihre Geschicklichkeit und los ging es. In einem verwirrenden Kurs tänzelten die beiden zwischen den leuchtenden Lichtkristallen umher und vollführten mitunter gar wunderliche Verrenkungen – aber sie waren erfolgreich. Kein Lichtstrahl wurde von ihnen in seinem Lauf unterbrochen.

Neugierig öffneten sie das Steinportal und erblickten einen langen Gang mit einigen Türen, die vielversprechende Augensymbole trugen. Dies waren definitiv Bereiche, die sie genauer untersuchen mussten, aber wie sollten sie die anderen nachholen? Besonders Havron weigerte sich wie ein störrischer Esel, auch nur einen Fuß in die Lichtherhalle zu setzen.

28.05.2018

28. Abend

Zauberer und ihre Schlangen

Citar und Shaddar hatten erfolgreich das Lichtermeer des Kristallsaals durchquert, ohne den Lauf der funkelnden Lichtstrahlen zu stören, und nun sollten A'an, Ar'Pharazon und Havron es ihnen gleichtun. Die Bereiche jenseits der Halle waren nämlich vielversprechend und sollten gemeinsam ergründet werden. Der Skechs und der Wüstenmagier hatten bei ihrem Lauf eine magische Unterstützung genossen, die ihre Geschicklichkeit verstärkt hatte. Diesen Vorteil würden die anderen drei Läufer nicht haben. Sie würden es so schaffen müssen.

Ar'Pharazon war klein und wendig und trug keine Rüstung. Er versuchte es als erster. Gebannt verfolgten die anderen seinen



Lauf und wetteten, wie weit der Halbling wohl kommen würde, ehe ihn ein Lichtstrahl erwischte – aber der Hobbit machte seine Sache gut. Freudestrahlend und unbeschadet erreichte er die andere Seite.

A'an hingegen war nicht so viel Glück beschieden. Der Zwergenmönch startete zwar höchst elegant und schlängelte sich zwischen den tanzenden Lichtern hindurch, aber gegen Ende geriet er etwas ins Straucheln und streifte einen Strahl, ehe er sein Ziel erreichte. Gebannt verharrten alle und lauschten ... aber nichts geschah. Es gab keinen Alarm, und auch der Zwerg schien unversehrt. Da stapfte Havron mit einem abfälligen Schnauben als Letzter los und scherte sich nicht im Geringsten um die Kristalle und Lichter, und auch ihm widerfuhr kein Übel. Seine Kameraden waren zwar sicher, dass dies nicht der richtige Weg gewesen war, aber da sein Handeln keine negativen Konsequenzen zu haben schien, tadelten sie ihn nicht für seine Unvorsichtigkeit und setzten gemeinsam ihre Suche nach den Sonnenscheiben fort.

Zunächst stießen sie auf ein Lager mit allerlei Ölen und wunderbarlich riechenden Essenzen, die scheinbar irgend etwas mit der Lichtinstallation zu tun hatten – also beachteten sie es nicht weiter. Die Türen mit dem Augensymbol waren viel interessanter. Hinter der ersten verbarg sich ein hoher Raum, dessen Wände über und über mit komplizierten Diagrammen, geometrischen Formen und Kalenderdaten bedeckt waren, die die Helden nach einiger Zeit dem hiesigen Sternenhimmel zuordnen konnten. Anscheinend wurde hier versucht, bestimmte Konstellationen zu berechnen und mit Sternbildern in Einklang zu bringen, die ihnen gänzlich unbekannt waren. Das alles war höchst interessant, überstieg aber die geistigen Horizonte aller Anwesenden bei weitem.

In der Nachbarkammer schien der Bewohner dieser Räumlichkeiten zu schlafen, denn von ihm waren schwere Atemgeräusche zu vernehmen. Der Raum war mit einem in der Dunkelheit unüberschaubaren Berg aus Decken, Kissen und Schilfbündeln vollkommen ausgefüllt. Schon waren die Gefährten auf dem Rückzug, da stellte sich Ar'Pharazon plötzlich quer. Er hatte genug von dem ewigen Herumgeschleiche, bei dem sie nichts erbeuteten und nichts über diesen Ort herausfanden. Er fand, es war an der Zeit, endlich einmal ein Wagnis einzugehen und schlich auf Zehenspitzen ins finstere Schlafgemach.

Rasch bemerkte der Hobbit, dass außer ihm und dem schlafenden Asaari noch ein Wesen in der Kammer verweilte – eine mehrere Meter lange Schlange, die ihn mit wachen Augen scharf beobachtete. Mit einlullenden Worten redete er behutsam auf das Reptil ein, das in der Zwischenzeit an die Decke gekrochen war und ihn lässig aus sicherer Höhe musterte. Auch ohne diese bemerkenswerte Performance hatte er längst erkannt, dass dies kein gewöhnliches Tier war.



Es sah den kleinwüchsigen Halbling wahrscheinlich nicht als ernstzunehmende Bedrohung für seinen schlafenden Herrn und Meister an, und Ar'Pharazon setzte alles daran, dieser Fehleinschätzung auch gerecht zu werden.

Trotzdem zog er sich noch nicht aus dem Schlafgemach zurück. Im Halbdunkel hatte er eine Stoffbahn entdeckt, die der Schläfer um die breiten Hüften geschlungen trug, und diese war – man glaubte es kaum – anscheinend mit Symbolen der menschlichen Zauberschrift bedeckt. Unendlich vorsichtig kroch er durch die Kissenberge näher an den Asaari heran und zog langsam und ganz sachte mit spitzen Fingern die auffällige Schärpe vom schuppigen Leib des Schlafers. Es handelte sich um einen Umhang, der für einen menschlichen Träger gefertigt worden war, und es musste schon mit dem Teufel zugehen, wenn dieser nicht magisch war.

Beflügelt von diesem erfolgreichen Raub ließ es sich der Halblingszauberer nicht nehmen, anschließend auch noch in die Schlafräume der anderen Asaari-Magier einzudringen, die hinter weiteren Türen mit Augen-Symbolen verborgen lagen, und aus ihnen ein zweiteiliges, alchemistisches Rezept zu mopsen. Auf diese Weise tröstete er sich darüber hinweg, dass sie noch immer keine weiteren Sonnenscheiben gefunden hatten.

04.06.2018

29. Abend

Ein feuriges Zwischenspiel

Nun hatten die Gefährten erst einmal genug von den Türen mit den Augen-Symbolen. Es war höchste Zeit, dass sie ihr Glück in anderen Teilen der Pyramidenstadt suchten – hier schien es zumindest keinen weiteren Schrein der asaarischen Sonnenkönige zu geben, auch wenn ihnen hier ein paar andere, recht vielversprechende Dinge in die Hände gefallen waren. So konnten sie auch von dem Rubinauge einer vier Meter hohen Schlangensäule, die sich über einer großen, steinernen, mit dunkler Flüssigkeit gefüllten Steinschale erhob, nicht die Finger lassen.

Zuvor untersuchten sie zwar noch gewissenhaft das große Doppelportal in der Halle, doch es schien ihnen von dort keine Gefahr zu drohen. Der große, dunkle Gang war auffällig dreckig und führte wahrscheinlich direkt nach draußen in den Sumpf. Zahlreiche Fußspuren zeugten von einem regen Kommen und Gehen, aber gegenwärtig, tief in der Nacht, war alles ruhig. Also widmeten sie sich wieder dem Rubinauge. So ein schönes Stück konnten sie doch nicht einfach unbeachtet lassen.



Die dunkle Flüssigkeit in der Steinschale erwies sich als Öl. Havron nutzte die günstige Gelegenheit und füllte nebenbei seine Lampenölvorräte auf, während Ar'Pharazon über den Rücken der sich aufbäumenden Steinschlange zum Auge kletterte und versuchte, dieses mit seinem Dolch aus seiner Fassung zu brechen. An sich war der Halbling recht geschickt, aber in vier Metern Höhe war dieses Vorhaben ohne festen Halt gar nicht so einfach in die Tat umzusetzen. Vorsichtig setzte er die Klinge an – und rutschte ab. Glücklicherweise gelang es ihm, sein Gleichgewicht zu wahren, aber der Dolch fiel mit einem lauten Platsch in die Steinschale.

„Das kann man ja gar nicht mit ansehen!“, schimpfte A'an vor sich hin und deutete ungeduldig dem Hobbit, von der Statue herunterzusteigen. Dies war eindeutig eine Zwergenangelegenheit, und er würde es nun allen zeigen, wie man so etwas richtig machte. Selbstsicher stieg er nach oben, setzte gekonnt seinen Dolch an, und mit einem kleinen, aber heftigen Ruck glitt der Edelstein aus der Fassung direkt in seine ausgestreckte Hand. Hinter dem Juwel war jedoch ein Hohlraum verborgen, aus dem nun eine Flüssigkeit austrat und hinab in die Schale fiel. Noch ehe irgend jemand etwas sagen oder unternehmen konnte, entzündete sich das Öl und brannte lichterloh.

Durch einen beherzten und gewagten Sprung aus der Hocke mit halber Drehung und Salto konnte sich der Zwergenmönch A'an mit angesengtem Bart und glimmendem Hinterteil gerade noch so in Sicherheit bringen. Ar'Pharazons Knie wurden ganz weich, als er daran dachte, dass er vor wenigen Minuten selbst dort oben gesessen und mit seinem Leben gespielt hatte, ohne etwas von der tückischen Falle zu ahnen. Ihm wäre so ein tolles Kunststück sicher nicht geglückt, und dann wäre es ziemlich hässlich geworden.

Für diese Nacht hatten sie ihr Glück hinreichend strapaziert. Gemeinsam kehrten sie in ihr Versteck im zentralen Treppenhaus zurück und hofften, dass sie dort ein weiteres Mal nicht aufgespürt werden würden. So langsam hatte bestimmt auch der dümmste Asaari mitbekommen, dass in ihrer Stadt nächtliche Besucher umgingen.

Ausgeruht, gut genährt und einigermaßen fit setzten die Helden in der kommenden Nacht ihre Streifzüge durch die gigantische Pyramidenstadt fort. Während des Tages hatten sie sich noch einmal eingehender mit den Sonnenscheiben und den dazugehörigen Asaari-Königen beschäftigt und glaubten nun, einen Zusammenhang zwischen deren Taten und dem Ort ihrer Schreine zu erkennen. Daher suchten sie noch einmal den Schrein auf, der mit magischer Finsternis erfüllt gewesen war, um die von ihnen erarbeitete These zu überprüfen.





Auf dem Weg dorthin liefen sie jedoch einer Patrouille über den Weg, bestehend aus sechs mit Stoßspeeren bewaffneten Menschen in die Arme, in deren Stirn jeweils ein schwarz glänzender Edelstein eingebettet war. Daraus mutmaßten die Abenteurer, dass diese nicht Herr ihrer Sinne waren, und eröffneten erbarmungslos das Feuer.

Citar brachte seinen neuen Stecken in Anschlag und aktivierte die Rune Feuerlanze, und Shaddar entfachte seinen allseits beliebten Meteoritenschauer. Unter diesem konzentrierten Beschuss gingen augenblicklich vier Speerträger zu Boden, und die restlichen zwei Schwerverletzten starben nur wenige Sekunden später unter den Schwerthieben von Havron und Shaddar, der sein Tötungswerk vollenden wollte. Die beiden zeigten als einzige Menschen unter den Gefährten bemerkenswert wenig Hemmungen, ihre Artgenossen zu massakrieren.

Nun mussten sich die Abenteurer aber beeilen. Die Ausmerzungen der Wachen war zwar schnell und effizient, aber leider nicht lautlos vonstatten gegangen. Einen Magier sollte man jedoch niemals zur Eile drängen, auch wenn die äußeren Umstände dies vielleicht erforderten, jedenfalls nicht, während er seiner Profession nachging. Prompt verhaspelte sich der Wüstenmagier, und vor ihnen erschien zu aller Überraschung eine große, dämonische Fliege.

Allen rutschte das Herz gehörig in die Hose, denn sie kannten das hässliche Vieh aus Al'Morak, wo sie dem Zauberer Jorchuel die zweite Pergamenthälfte mit dem Orakelspruch gemopst hatten. Wie, um alles in der Welt, kam sie hierher?

Bevor die übrigen Helden ihrem Schreck überwunden und ihre Waffen ergriffen hatten, ließ Shaddar ihren ungebetenen Gast mit einer theatralischen Geste einfach wieder verschwinden. Wie er dies angestellt hatte, verriet er nicht, aber das war den anderen erst einmal auch egal. Sie waren froh, dass sie diesen Kampf hatten vermeiden können, und Shaddar zauberte noch einmal, um die Runen des Schreins zu entziffern. Diesmal gelang es. Die erhoffte, alles erleuchtende Erkenntnis blieb jedoch aus.

Also setzten sie ihre Suche nach den übrigen Sonnenscheiben auf gut Glück fort. Sie durchquerten die Opferhalle des Eiswurms, ohne einen meditierenden Asaari an der Schachtöffnung zu beachten, der den von Citar zuvor Getöteten anscheinend ersetzte, und gelangten wieder einmal in die Halle mit dem Drachenaltar, den sie an den modrigen Sumpfhai-Resten zweifelsfrei wiedererkannten.

So langsam fand sich Shaddar anhand seiner Aufzeichnungen in der riesigen Pyramide ganz gut zurecht und führte sie sicher um die gefährlichen Bereiche herum, aus denen sie Geräusche oder Stimmen vernahmen. Hoffentlich blieb dies auch weiterhin so.

08.06.2018
30. Abend

‘Das ging ins Auge’

Aus der Halle mit dem Drachenaltar stießen die Gefährten gemeinsam in einen Bereich des Asaaribaus vor, der durch eine schwarze Raute gekennzeichnet wurde. Sie hatten nicht die geringste Vorstellung davon, was durch dieses Symbol gekennzeichnet werden könnte, aber das war ihnen allen auch vollkommen egal, als sie sich – sie konnten ihr Glück kaum fassen – kurz vor einem Portal mit Sonnensymbol wiederfanden.

Vorsichtig öffneten sie den Schrein und betrachteten die ihnen bereits hinreichend bekannte Inneneinrichtung: Die Statue eines vierarmigen Asaari-Königs in bizarrer Rüstung auf einem steinernen Thron, der von einem gewaltigen, einäugigen Schlangenrelief umgeben war. Das Haupt des Reptils war ebenfalls dem Eingang zugewandt und blickte den Eintretenden aus sieben Metern Höhe drohend entgegen. Der Sonnenkönig hielt in zwei Klauen ein mächtiges Steinschwert, die dritte ruhte auf dem abgesetzten Helm in seinem Schoß, und eine goldene Sonnenscheibe befand sich in seiner vierten Hand.

Ihre obligatorische Suche nach beweglichen Elementen, Geheimfächern und Fallen blieb erfolglos, denn natürlich griffen sie nicht einfach nach dem goldenen Rund – so viel hatten sie in der Vergangenheit bereits gelernt. Aber ohne greifbare Hinweise auf die drohenden Gefahren war es schwierig, eine Entscheidung für das weitere Vorgehen zu treffen, und deshalb beschlossen sie, noch einmal auf A‘ans Zauberring zurückzugreifen und der Statue zu befehlen, ihnen die Sonnenscheibe einfach auszuhändigen. Knirschend beugte sich das belebte Standbild vor und reichte dem Zwerg das begehrte Objekt – und dieser griff erfreut zu. Problemlos konnte er es aus dem Griff der Statue lösen – aber zugleich brach aus dem Schlangenauge über ihm eine dichte Wolke feiner, pudriger Schwärze hervor und hüllte sie alle ein.

Nur A‘an und Havron gelang es, rechtzeitig die Augen zu schließen, ehe die wallenden Schwaden sie erreichten, was sie scheinbar davor bewahrte, ihr Augenlicht zu verlieren. Ar‘Pharazon, Citar und Shaddar hatten hingegen nicht so viel Glück. Nachdem sich der dunkle Nebel verzogen hatte, hatten sich ihre Augen vollkommen schwarz verfärbt, und sie sahen die Hand vor Augen nicht mehr, obwohl sie mitten im Fackellicht standen. Sie warteten einige Minuten ab, um zu sehen, ob sich ihr Augenlicht wieder regenerierte, aber das war nicht der Fall. Sie verspürten keine Schmerzen ... aber sie waren blind, und das behagte ihnen natürlich überhaupt nicht.



Sieben Sonnen



In ihrer Verzweiflung hofften sie, irgendwie mit Hilfe des Schlangenauges ihre Sehfähigkeit wieder herstellen zu können, und begannen, unter Anleitung der Sehenden, an der asaarischen Sonnenkönigsstatue emporzusteigen. Dies war gar nicht so einfach. Der Halbbling verlor als erster den Halt und stürzte mit einem erschrockenem Aufschrei hinab – zum Glück hatte er zu diesem Zeitpunkt erst zwei Meter überwunden – und landete ziemlich unsanft auf seinem Allerwertesten. Anschließend erwischte es auch Cítar. Shaddar, der schon unter normalen Umständen jegliche Kletterpartien strickt ablehnte, versuchte es erst gar nicht.

Aber so leicht gab der Echsenmensch nicht auf. Nun ließ er sich beim Erklimmen des steinernen Standbildes vom sehenden A'an Hände und Füße führen, um an das Schlangenaug zu gelangen. Der Aufstieg war zwar ziemlich mühsam und quälend langsam, doch er führte zum Erfolg. Nach einer gefühlten Ewigkeit kauerte der Skechs auf dem Schlangenkopf, drückte seine Hände und den Kopf gegen das Auge und wartete auf Erlösung ... und wartete ... und wartete. Es geschah jedoch nichts. Da ließen sich die drei Erblindeten frustriert zurück in ihr Versteck im zentralen Treppenhaus führen, um ihre Gefährten nicht weiter zu behindern.

„Kopf hoch, wir schaffen das schon“, versuchte Havron sie zum Abschied aufzumuntern, dann kehrte er zu A'an zurück, um irgendwie das Unmögliche möglich zu machen – da ertönte in seinem Rücken plötzlich ein ausgelassener Jubel seiner Kameraden. Verwundert kehrte er zu ihnen zurück. Er öffnete die Geheimtür und ihre Freude erstarrte. Eben noch hatten sie sehen können, nun waren sie wieder blind. Verwundert musterte Havron seine Freunde, deren Augen noch immer von unergründlicher Schwärze erfüllt waren. Wie hatten sie sehen können? Er hatte sie natürlich in Dunkelheit zurückgelassen ... da dämmerte es ihnen allen allmählich. Sie waren nicht blind, sie konnten nur im Licht nichts sehen! War es hingegen stockfinster, war für sie alles in bester Ordnung.

Verwundert, aber auch ein wenig erleichtert, kehrten sie zum wartenden Zwerg zurück, um gemeinsam die Erforschung der Pyramide fortzusetzen, was durch diesen merkwürdigen Zwischenfall am Schrein des Sonnenkönigs für sie nicht einfacher geworden war.

15.06.2018
31. Abend



'In Licht und Finsternis'

Es war fortan für die Gefährten nicht einfach, effektiv zusammenzuarbeiten, denn die einen konnten nur bei Licht Sehen, die anderen nur bei Dunkelheit. Daher waren sie gezwun-

gen, mit reichlich Abstand zueinander, gemeinsam durch die Gänge zu schleichen und nach einem Mittel zu suchen, das dieses Manko wieder beheben würde. Ar'Pharazon blieb in ihrem Versteck zurück und untersuchte die Goldscheiben, die sie bislang gefunden hatten. Wahrscheinlich hatte er einfach keine Lust, halbblind durch die Pyramide zu irren und auf Besserung zu hoffen.

Die übrigen kehrten zu ihrem letzten Schrein des Sonnenkönigs zurück und schauten sich dort weiter um. Zunächst durchsuchten sie einige Sklavenzellen, die zwar verschlossen, aber ausnahmslos leer waren und das Zeichen der zwei gegenläufig geschwungenen Linien trugen. Also nahmen sie sich im Anschluss die verbleibende Tür mit einem Dreieckssymbol vor, die sie bislang vermieden hatten, weil sie hinter ihr Geräusche vernommen hatten.

Vorsichtig drückten sie das Steinportal auf und wichen entsetzt zurück, denn ihnen schlug ein übelkeitserregender Schwall infernalischer Gerüche nach organischer Zersetzung und Verwesung entgegen. Außerdem war es dort drinnen stockfinster. Soweit es die im Dunkeln Sehenden sehen konnten, gab es keine Möbel, sondern nur eine Art Nest aus verrottenden Pflanzen, in dem sich allerlei Parasiten und Würmer tummelten. Die Geräusche, die sie bereits von draußen vernommen hatten – ein undefinierbares, bedrohliches Röcheln und Keuchen – kamen aus einer Nebenkammer, die sie vom Eingang aus nicht einsehen konnten.

Freiwillig wollte von den Gefährten natürlich niemand dort hinein – aber einfach unverrichteter Dinge weiterzugehen, kam für sie auch nicht in Frage. Letztendlich gab sich Shaddar geschlagen, der ja nun im Dunkeln sehen konnte, und schlich mit magisch verstärkter Geschicklichkeit und durch seinen Sylbling unsichtbar in das düstere Gemach. Wahrscheinlich hätte er beide Sicherheitsvorkehrungen nicht benötigt, denn der Bewohner der stinkenden Kammer war selbst für Asaari-Verhältnisse ziemlich merkwürdig und scheinbar schon seit Jahren tot ... beziehungsweise untot, denn er schlurfte ziellos inmitten des fauligen Abfalls umher und stieß dabei unentwegt undefinierbare Laute aus. Seine Umwelt schien er überhaupt nicht wahrzunehmen. In seiner Stirn prangte jedoch ein doppelt faustgroßer, schwarzer Stein, der sofort Shaddars Aufmerksamkeit erregte.

Allein die Färbung des Steins und seine exponierte Lage drängte den Gefährten förmlich die Vermutung auf, dass dies der Kontrollstein war, der die menschlichen Sklaven dirigierte und in ihrer mentalen Gefangenschaft hielt. Wollten sie also Karstedas Tochter befreien – und all die anderen Menschen natürlich auch, die in der Pyramidenstadt gefangen gehalten wurden – mussten sie wahrscheinlich nur den Zombie-Drachenmenschen erschlagen – natürlich mit der gebührenden Vorsicht, so lange sie nicht wussten, wer oder was für seinen außergewöhnlichen Zustand verantwortlich war.



Sieben Sonnen



Zuvor versiegelte der Wüstenmagier noch den Wachraum in unmittelbarer Nähe mittels Zauberspruch – was ihm beim zweiten Anlauf auch gelang – damit sie bei ihrer anstehenden Mordtat ungestört blieben. Zum Auftakt feuerte Citar mit seiner neuen Flammenlanze eine vernichtende Breitseite in den stinkenden Raum und kündigte somit ihr Kommen an. Der steintragende Zombie-Asaari brannte jedoch nicht sonderlich gut, so dass sich Havron alsbald im erbitterten Nahkampf mit dem Ungetüm befand. Dabei stellte er sich nicht sonderlich geschickt an und büßte außerdem wieder einmal sein Schwert ein. Schleunigst zogen sich die beiden daraufhin wieder zurück.

Citar und Shaddar hielten den beiden Recken derweil den Rücken frei, denn es hatten sich unerwartet Wachen eingefunden, die sich von unten aus dem Drachenaltarraum näherten. Der Skechs begrüßte sie mit zwei zünftigen Flammenstößen und stellte im flackernden Licht des Feuerstrahls verwundert fest, dass es sich bei den Ankömmlingen um bewaffnete Menschen handelte, deren Stirn durch einen dunklen Stein geziert wurde. Sie hatten seinen magischen Attacken kaum etwas entgegenzusetzen und gingen in gespenstischer Stille zu Boden, was deutlich zeigte, dass sie unter dem Bann des Steins standen und keinen freien Willen besaßen.

Der Wüstenmagier erneuerte rasch noch einmal den Verschlusszauber auf der Tür des Wachraums, denn die magische Versiegelung währte nicht sehr lange, ehe er Citar nacheilte, der den Kampf mit dem Zombie-Asaari inzwischen aufgenommen hatte – natürlich wieder mit einer Feuerlanze. Mit einem Meteoritensturm heizte er ihrem Gegner zusätzlich ein – das war zwar nicht sonderlich subtil, aber meist sehr wirksam – trotzdem stand der Steinträger noch immer und war inzwischen von einer bizarren Zone der Dunkelheit umhüllt. Havron hatte ihnen als guten Ratschlag noch mit auf den Weg gegeben, ihrem Gegner den Kopf vom Rumpf zu trennen – aber wie sollte der Skechs dies mit seiner Keule und seinem Dreizack bewerkstelligen? Als Magier wusste zwar Shaddar seinen Säbel ganz passabel zu schwingen, aber so nahe wollte er an das Kampfgeschehen nicht heran.

Mit einem geschickt platzierten Stoß-Zauber rissen sie den Asaari nieder und hielten ihn anschließend gemeinsam mit Müh' und Not am Boden. Havron hatte derweil ein unhandliches Schlachtbeil organisiert und versuchte mit ein paar beherzten Schlägen, seinen wohlgemeinten Rat in die Tat umzusetzen. Doch das war nicht einfach. Der Zombie-Asaari dachte gar nicht daran, still liegen zu bleiben, und wehrte sich aus Leibeskräften. Außerdem wollte Havron seine Kameraden auch nicht versehentlich verstümmeln. Bevor noch ein Unglück geschehen konnte, übertrugen sie die Aufgabe des Enthauptens dem Zwergenmönch A'an, der sich wieder einmal aus allem herausgehalten hatte, aber mit einem Schlachtbeil umzugehen vermochte.



Auch der Zwerg traf nicht gleich mit dem ersten Schlag, aber schließlich hauchte der Zombie-Asaari doch noch sein widernatürliches 'Unleben' aus, und auch das unheilvolle Funkeln des schwarzen Steins erlosch. Zeitgleich normalisierte sich auch die Sehfähigkeit der Helden ... der Bann des schwarzen Juwels war gebrochen. Nun mussten sie aber zusehen, dass sie von hier fort kamen. Das Kampfgetöse war sicher nicht ungehört geblieben, und in Kürze würde es hier bestimmt vor Asaari nur so wimmeln.

22.06.2018

32. Abend

Shantedas Erlösung

Während überall um die Gefährten herum die Asaari erwachten und aus ihren Kammern kamen – aufgeschreckt vom ohrenbetäubenden Lärm der Meteoriteneinschläge des Wüstenmagiers – wagten die Helden auf ihrer Flucht zur Geheimmkammer im zentralen Treppenhaus noch einen kurzen Schlenker in den Thronsaal, um dort die verschleppte Tochter der Dorfältesten Karsteda aus dem schwimmenden Floßdorf einzusammeln. Mit dem Tod des Zombie-Asaari war wahrscheinlich der Bann des schwarzen Steins auch von ihr gewichen.

In den Gemächern der Königin war alles ruhig. Vorsichtig stießen sie das Portal der Nebenkammer auf, in der sie die königlichen Diener einst entdeckt hatten, um die Menschen nicht zu erschrecken – und erschrecken. Die Gefangenen waren alle noch dort, aber sie lagen reglos auf dem Boden und hatten eine klaffende Wunde auf der Stirn, wo die schwarzen Steine eingewachsen gewesen waren. Die Gesuchte war rasch gefunden, und Shaddar stellte bei ihr einen ganz schwachen Herzschlag fest. Was für ein Glück, sie lebte noch!

Citar warf sich die Bewusstlose über die Schultern und lief, so schnell ihm seine kurzen Beine trugen, durch die Geheimmtür im Thronsaal in das zentrale Treppenhaus zu ihrem Versteck. Die anderen folgten ihm nach und hielten ihm den Rücken frei. Wie durch ein Wunder wurden sie von niemandem aufgehalten. Schwer atmend ließen sie sich auf den Boden der kleinen Kammer sinken. Etwas Ruhe hatten sie nun bitter nötig, und es würde wahrscheinlich einige Zeit dauern, bis sich die Aufregung im Asaari-Bau wieder einigermaßen gelegt hatte und sie ihre Suche fortsetzen konnten.

In der Zwischenzeit war die Gerettete allerdings leider ihren Verletzungen erlegen. Vielleicht hätten sie Shantedas schwere Wunde gleich im Thronsaal provisorisch verbinden oder beim Tragen etwas mehr Vorsicht walten lassen sollen – wer konnte das schon entscheiden? Nun war die Gute jedoch unwiederbringlich tot, und die Helden



agur ma
gchell.
fiór ro, an méio agá t an méio agá bfrl a gchoidze
glanta
a ndegóndú
beoño ar
Sieben
meire ar
diy tuqm
noirdene
ndrhe a br
an té mo
gcamur a
bat do
da aipe,
leir na
bain gná,
río a noir
ar) a nde
fairneir gl
ai beranzá,
agur noílonmar agur noílonmar onna tpe ná
nem a gchíórb, agur b chíórb, agur beznac daonádrin
ab
an gcedona oir m cedona oir m fedoní coméc an
gey
lá úb a tá
hch

Sonnen Sieben

taten ihr Bestes, diesbezüglich keine Schuldgefühle zu entwickeln. Schließlich hatte alles sehr schnell gehen müssen, und da konnte einem schon einmal so ein Fauxpas unterlaufen. Sie teilten Wachen ein und legten sich schlafen.

Ihre Ruhephase verlief dieses Mal jedoch nicht ganz so ruhig und ungestört, wie in den letzten Tagen. Bereits Havron nahm durch die dicken Steinwände viel Unruhe um sie herum wahr, und während Shaddars Wache bemerkte dieser sogar kratzende Geräusche von der Außenseite ihrer Tür, so dass er die übrigen weckte und den Zugang magisch versiegelte, während seine Kameraden das Portal von innen nach bestem Vermögen blockierten. War ihr Versteck entdeckt worden? Wohin sollten sie mitten am Tag fliehen, falls die Asaari nicht aufgaben und den Durchgang irgendwie öffneten? Shaddars Zauberkraft reichte bei weitem nicht aus, die Versiegelung bis zum Einbruch der Nacht aufrecht zu erhalten.

Aber so weit kam es glücklicherweise nicht. Nach einiger Zeit verebbten die kratzenden Geräusche, und es kehrte wieder Ruhe ein. Trotzdem beschlossen die Helden, in der kommenden Nacht nur einen kurzen Ausflug zu wagen, um frische Vorräte zu stehlen. Sie wollten ihr Glück schließlich nicht überstrapazieren. Bis zum Aufbruch diskutierten sie noch ziemlich kontrovers darüber, was sie nun mit Shantedas Leichnam anstellen sollten. Die Luft in ihrem Versteck war auch schon ohne der Toten von zahlreichen strengen Gerüchen durchzogen, und ziemlich wahrscheinlich würden sie noch einige weitere Tage hier verbringen müssen.

Vorsichtig öffneten die Gefährten die Geheimtür zum zentralen Treppenhaus einen Spalt und spähten hinaus. Es war dunkel und ruhig – so weit, so gut. Havron enthüllte seine Laterne, trat als erster hinaus und stöhnte gequält auf. Es war kein Wunder, dass die Asaari ihrem Versteck so nahe gekommen waren. Eine unübersehbare Blutspur endete direkt an ihrem Versteck. Die gescheiterte Rettung hätte fast nicht nur für Shanteda ein fatales Ende genommen.

Die Lagerräume, in denen die Gefährten ihre schwindenden Vorräte wieder aufzustocken gedachten, lagen in unmittelbarer Nähe des Fischbeckens und waren leicht zu erreichen. Sie gehörten zu den ersten Bereichen der Pyramidenstadt, die sie erkundet hatten, und so wussten sie auch genau, welche Kammern sie nicht öffnen durften. Sie bedienten sich zunächst hauptsächlich bei den getrockneten Beeren und dem Fisch, weil ihnen viele der eingelagerten Dinge dubios und für den menschlichen Magen ungeeignet erschienen, bis sie auf die opulent gefüllten Fleischkammern stießen. Da war der Jubel natürlich groß. Das war genau die Art von Vorräten, die wahren Helden gebührten.



Sie bedienten sich großzügig – bis sie plötzlich ein merkwürdiges Gefühl beschlich. Ein undefinierbares Bauchgefühl verriet Shaddar, dass sie nicht allein waren ... aber es war außer ihnen niemand da. Auch Citar entdeckte Merkwürdiges: Diverse Fraßspuren an Schinken und Würsten, die nicht von Ratten stammten. Vielmehr muteten die Bissspuren menschlich an ... auch wenn sie ungewöhnlich klein waren ... als hätte hier ein Kind genagt – oder ein Halbling! Sofort schwärmten die Helden aus und besetzten alle Ausgänge, ehe die übrigen sorgfältig jeden Winkel der Halle durchsuchten. Trotzdem dauerte es noch eine ganze Weile, bis sie den Verursacher der Spuren stellen konnten – einen wohlgenährten Hobbit namens Turk, der sich unsichtbar machen konnte.

Dieser zweibeinige Schädling hauste, eigenen Angaben zufolge, bereits über zwei Jahre in diesem Teil der Pyramide und fühlte sich sichtlich wohl. Ursprünglich war er von den Asaari gefangen genommen und hierher verschleppt worden, aber dank seines Zauberrings hatte er ihnen entkommen können. Eine Flucht durch den Sumpf hielt er hingegen für unmöglich, und so hatte er sich seinem Schicksal ergeben und sich in den Vorratskammern eingenistet. Es gab üblere Orte, um den Rest seines Lebens zu verbringen, fand er. Daher lehnte es Turk auch ab, sich den Helden anzuschließen, um mit ihnen in die zivilisierte Welt zurückzukehren.

Aber er war grundsätzlich nicht abgeneigt, ihnen im gewissen Maß mit Rat und Tat beizustehen, falls sie ihm einen Anteil von 20% von ihren Schätzen abtraten. Das lehnten die Helden natürlich kategorisch ab und waren schon drauf und dran, den kleinen Wichtiger einfach stehen zu lassen. Aber Shaddar war nicht bereit, so schnell aufzugeben, denn zweifelsohne verfügte der Halbling über profunde Ortskenntnisse. Mit geschickten Fragen entlockte er seinem Gegenüber dessen geheime Leidenschaft – Schuhe – und zog anschließend zum Erstaunen aller ein Paar glänzender, todschicker, deregarischer Spangenschuhe aus seinem Rucksack, denen Turk einfach nicht widerstehen konnte ... und so wurde man sich dann schießlich noch handelseinig.

Natürlich standen die Schreine der sieben Sonnenkönige ganz oben auf der Liste der Dinge, die die Gefährten von dem Hobbit in Erfahrung bringen wollten – und er kannte sie alle! Den Helden wurde für einen kurzen Moment regelrecht schwindelig, während sie die Tragweite seiner Behauptung erfassten. Ihre elende Sucherei hatte endlich ein Ende. Die Erfüllung ihrer Mission erschien ihnen plötzlich zum Greifen nah. Sofort machten sie sich mit ihrem neuen Schützling auf den Weg, um Gewissheit zu erhalten ... und um ganz sicher zu gehen, denn Verbündete und Informanten hatten manchmal die fatale Neigung, in den unpassendsten Momenten zu sterben.



Sieben Sonnen



Turk führte sie zurück zu den Brutstätten und kostete unterwegs seine gegenwärtige Überlegenheit sichtlich aus. Citar und Havron fiel es nicht leicht, seinen großspurigen Ausführungen widerspruchslos zu lauschen, denn er wurde es nicht müde, ihre Versäumnisse und angeblichen Fehlentscheidungen überheblich zu kommentieren. Unter anderen Umständen hätten sie ihn längst zum Schweigen gebracht, aber sie durften die Unterstützung des Hobbits keinesfalls verlieren, ehe er ihnen die letzten zwei Schreine gezeigt hatte. Also bissen sie sich auf die Zungen und folgten ihm durch die dunklen Gänge. Weiter ging es zu den Waffenkammern und den Laboren der kalten Kristalle, bis sie durch eine Abzweigung in unbekanntes Gebiet gelangten.

Zunächst durchquerten sie wieder einmal eine Halle mit riesiger Feuerschale und sich aufbäumender Zyklopenschlange, wie es sie in diesem Asaaribau zu Hauf zu geben schien, und erreichten anschließend über einen verwinkelten Gang tatsächlich ein Portal mit Sonnensymbol. Turk hatte ihnen nicht zu viel versprochen. Vorsichtig öffneten sie die schwere Steintür und schauten hinein.

Es handelte sich um den Schrein des ersten Sonnenkönigs, wie Shaddar den fremdartigen Inschriften entnehmen konnte, der das Volk der Asaari auf der Flucht vor unüberwindbaren Feinden durch die Dimensionen nach Morh-Khaddur geführt hatte. Der Thron und die vierarmige Königsstatue bestanden aus weißem Alabaster, während alles andere – Wände, Decke und der Boden – aus schwarzem Marmor gefertigt worden war. Einzig die Sonnenscheibe in seinen Händen glänzte verlockend und golden ...

29.06.2018

33. Abend

Eine fatale Fehleinschätzung

Unbeweglich standen die Gefährten am Eingang des Schreins des ersten Sonnenkönigs und starrten voller Andacht, wie in einem schönen Traum gefangen, auf das goldene Rund in der Hand des schneeweißen Standbildes. Keiner von ihnen sagte ein Wort oder tat einen Schritt, um die Einzigartigkeit dieses besonderen Momentes nicht zu zerstören. Sie hatten endlich die sechste Sonnenscheibe gefunden, und auch die siebte war Dank Turks Hilfe zum Greifen nah. Solche Augenblicke des Glücks waren ausgesprochen selten und mussten einfach genossen werden.

Nach angemessener Huldigung wagte Ar'Pharazon den ersten Schritt in das Heiligtum, und es widerfuhr ihm kein Unglück. Trotzdem musste nun mit äußerster Vorsicht ans Werk gegangen werden, denn in den anderen Schreinen waren die Sonnenscheiben mit Fallen gesichert gewesen. Die Suche nach Geheimfächern und be-

weglichen Teilen ergab keinen Hinweis, wie sie das sechste Schlüsselartefakt an sich bringen konnten. In einer Steinschale zu Füßen des Königs entdeckten sie jedoch eine bläulich schimmernde Flüssigkeit, die einen schwach stechenden Geruch verbreitete. Eine zersetzende Eigenschaft von organischen Materialien hatten die Helden rasch mittels Citars Kralle und Trockenfleisch ausgeschlossen, daher nahm Shaddar eine Probe und zog sich in die nahen Laborräume zurück, um dort ungestört eine gründlichere Untersuchung vorzunehmen.

Die anderen wollten in der Zwischenzeit natürlich nicht untätig bleiben und setzten die Untersuchung des Schreins mit allen haptischen und arkanen Sinnen fort. Ar'Pharazon nippte sogar vorsichtig an der Flüssigkeit, ohne Schaden zu nehmen ... jedenfalls nicht direkt. Plötzlich wurde der Hobbit von einer ganzen Reihe von Visionen heimgesucht, die ihm die lange und leidvolle Geschichte des Asaarivolktes zeigten – und dann erkannte er, dass es sich bei der Goldscheibe in den Händen der Sonnenkönigsstatue um eine Illusion handelte.

Der versierte Zauberer wusste sehrwohl, dass der fachgerechte Umgang mit Illusionen ziemlich problembehaftet war – insbesondere, wenn Personen involviert waren, deren geistiges Potential nicht vollständig entfaltet war – und beschloss daher, allen anderen seine Entdeckung einfach zu demonstrieren. Mit einem triumphalen „Sehet her!“ streckte er die Hand aus und griff nach der vermeintlichen Scheibe ... und dann geschah es: Die Illusion zerbrach in einen gleißenden Feuerball, der alles und jeden in der näheren Umgebung verschlang. Einzig Shaddar blieb in dem Laborraum verschont, der die Explosion jedoch vernahm und seinen Freunden sofort zu Hilfe eilte.

Ächzend bemühten sich die Helden, wieder auf die Beine zu kommen und musterten Ar'Pharazon mit vernichtenden Blicken. Es hatte sie alle schwer getroffen, und die Goldscheibe war fort. Was war geschehen? Was hatten sie falsch gemacht? Doch ihre Fragen mussten warten, denn zu allem Überfluss vernahm sie plötzlich schwere Schritte aus dem Norden, wo drei gerüstete Asaarikrieger mit jeweils vier Armen durch den Gang gestürzt kamen. Scheinbar waren sie erwartet worden.

Der Skechs zögerte jedoch nicht lang und aktivierte das flammende Inferno seines Schlangenstabs, und Shaddar jagte einen Meteorenschauer hinterher. Hier waren schwere Kaliber vonnöten, wenn sie noch einmal irgendwie mit heiler Haut davonkommen wollten. In der allgemeinen Aufregung achtete jedoch unglücklicherweise keiner der Helden auf ihre Rückseite, wo sich aus dem Süden zwei weitere Drachmenmenschenkrieger näherten, bis es fast zu spät war. Erst in letzter Sekunde vernahm der Skechs ihr Nahen, wirbelte



herum und ließ seinen Stab erneut entflammen – allerdings nur mit einem sehr bescheidenen Ergebnis.

Nun befanden sich alle im Nahkampf, und ihre Gegner waren übermächtig und hatten ihnen außerdem alle Fluchtwege verstellt. Citar entfesselte die magische Schlange des Stabes, damit diese ihre Gegner im Norden in Schach hielt, während er mit seinem Dreizack sich der südlichen Angreifer erwehrte. Havron besaß nur noch ein Schwert und kämpfte Seite an Seite mit Shaddar. Ar Pharazon hatte körperlich ihren Gegnern kaum etwas entgegenzusetzen und sich daher auf eine Auseinandersetzung auf geistiger Ebene mit Hilfe einer magischen Silberkugel besonnen. Er hielt sein Opfer nur mit Kraft seines Geistes eisern fest und verdamnte es so zur Teilnahmslosigkeit.

Die Gefährten kämpften tapfer – aber auf verlorenem Posten. Als Shaddar zu Boden ging, mussten das alle einsehen, und sie entschlossen sich schweren Herzens zum taktischen Rückzug. Die beiden Halblinge Ar'Pharazon und Turk zerrten den gefallenen Feuermagier aus der unmittelbaren Gefahrenzone, während Citar und Havron ihnen Deckung gaben. Anschließend fokussierten sie gemeinsam ihre Kräfte auf einer Seite, um dort durchzubrechen. Der Hobbitzauberer verfünffachte seine Gestalt und stürzte ihre Gegner in hoffnungslose Verwirrung, und Shaddar, der aus seiner Benommenheit erwacht war, unterstützte das herrschende Chaos mit einer konzentrierten Salve magischer Geschosse, welche die bitter benötigte Bresche in die Reihen ihrer Gegner riss.

Mit erstaunlicher Geschwindigkeit brachten sich die Abenteuerer vor ihren Verfolgern in Sicherheit. Auf ihrer Flucht schlugen sie einige Haken und nahmen Umwege in Kauf, um sicherzustellen, dass niemand ihnen zu ihrem Versteck folgen konnte.

„Ich glaube, das war eine Falle“, stöhnte Ar'Pharazon, als er sich in der Geheimkammer erschöpft zu Boden sinken ließ und seine zahlreichen Verletzungen und Verbrennungen begutachtete. Diesen Abend hatte er sich wirklich anders vorgestellt.

06.07.2018

34. Abend

Ein Besuch bei der Königin

„Ihr seid ja alle vollkommen bekoppt!“, herrschte Turk, der Halbling die Gefährten an, die schon wieder allen Ernstes darüber diskutierten, wie und wann sie ihre Suche nach den verbliebenen zwei Sonnenscheiben nun fortzusetzen gedachten. „Ohne mich!“, schnauzte er entrüstet und kehrte in seine Vorratskammern zurück, in denen er in den letzten zwei Jahren ein be-



schauliches Leben geführt hatte. Die Helden machten sich nicht die Mühe, ihn aufzuhalten. Notfalls wussten sie ja, wo sie nach ihm suchen mussten.

Ar'Pharazon, Citar und Shaddar wollten sich jedoch nicht so leicht geschlagen geben. A'an und Havron waren im Kampf mit den Asaari schwerer verwundet worden und würden in der Kammer bleiben, um neue Kräfte zu schöpfen, aber der Halbling, der Skechs und der Wüstenmagier waren durchaus noch bereit – und in der Lage – eine äußerst heikle Mission in Angriff zu nehmen: Einen heimlichen Besuch bei der monströsen Königin. In ihre Obhut hatte man aller Wahrscheinlichkeit nach – zumindest Turks Einschätzung zufolge – die letzten zwei Goldscheiben gegeben, und dies galt es nun zu überprüfen.

Der Halblingmagier hatte im letzten Schrein des Sonnenkönigs jedoch scheinbar mehr abbekommen, als er zuzugeben bereit war – jedenfalls plädierte er plötzlich dafür, die riesige Brutmutter irgendwie zur Herausgabe der Sonnenscheiben zu überreden, anstatt sie zu bestehlen. Citar und Shaddar schenkten seinem wirren Geschwätz keine Beachtung und versuchten erst gar nicht, ihn von dem Wahnsinn seines Vorhabens zu überzeugen. Nachdem sie annähernd zwei Wochen Angst und Schrecken in der Pyramidenstadt verbreitet und währenddessen etliche Asaari erschlagen hatten, würden sie mit Reden bei der Königin garantiert nichts erreichen. Vielmehr wäre ihnen ein schneller und grausamer Tod oder ein Sklavendasein bis zu ihrem Lebensende gewiss. – Nein, die Zeit des Verhandels war schon lange vorüber.

Zum Glück stellte der Hobbit seine abstrusen Überzeugungsversuche ein, als sie die königlichen Gemächer erreichten und ein unüberhörbares Schnarchen verriet, dass das Ungeheuer zugegen war. Vorsichtig schlichen sie hinein und durchsuchten den Thronsaal und die Badekammer, ohne die Goldscheiben zu finden. Es hätte sie jedoch auch gewundert, wenn es so einfach gewesen wäre.

Anschließend nahm Shaddar seinen gesamten Mut zusammen, schützte sich durch eine Unsichtbarkeit, verstärkte seine Geschicklichkeit durch einen Zauber und schlich schließlich auf Zehenspitzen und mit angehaltenem Atem ins königliche Schlafgemach. Vorsichtig umrundete er das Lager des schlafenden Monstrums, dessen unförmiger Leib ihn um ein Vielfaches überragte. Behutsam setzte er dabei Fuß vor Fuß und war sehr bedacht darauf, keinerlei Geräusche zu verursachen. Dabei fürchtete er weniger, dass die Königin erwachen könnte, sondern vielmehr den wirren Greis in seinem Käfig, der von sich glaubte, der mächtige Zauberer Yhrstrangon höchstpersönlich zu sein. Dieser bemitleidenswerte Kauz würde bestimmt einen Heidenlärm verursachen, falls er ihn bemerkte.



Da erspähte er einen ledernen Beutel, den die Königin um ihren Hals trug – gerade groß genug, um darin die beiden Goldscheiben der Sonnenkönige zu verwahren – und er wusste nicht, ob er entsetzt oder erleichtert sein sollte. So nah heran hatte er nun wirklich nicht an die Asaari-Brutmutter gewollt. Aber es half nichts. Er war nun schon so weit gekommen, da konnte er einfach nicht umkehren. Nun musste er es auch vollenden. Er konzentrierte sich und wob einen weiteren Zauber – allerdings war er so aufgeregt, dass die arkanen Energien seiner Kontrolle entglitten, und es gab nichts mehr, was er nun noch tun konnte, die von ihm entfesselte Kraft aufzuhalten. Mit schreckensgeweiteten Augen wartete er ab, was nun geschehen würde.

13.07.2018
35. Abend

Die Gruff der Sonnenkönige

Anscheinend hatten das Schicksal und sämtliche Götter doch Mitleid mit dem Wüstenmagier, dessen Zauber im Schlafgemach der monströsen Asaari-Königin so fehlgeschlagen war, dass nun alles mögliche geschehen konnte ... aber was sein Zauberspruch auch immer bewirkte, es blieb ohne erkennbare Folgen und der Schlaf des Ungeheuers ungestört.

Die verlorenen Kräfte würde Shaddar später sicher schmerzlich vermissen, trotzdem machte er sich sogleich erneut ans Zauberhandwerk, denn eine günstigere Gelegenheit, die letzten beiden fehlenden Sonnensscheiben auf einen Schlag zu erlangen, würde sich ihm in seinem ganzen Leben wahrscheinlich nicht wieder bieten. Mit einer kleinen, gelenkten Flamme durchtrennte er geschickt den Lederriemen am Hals der schlafenden Königin und fing den Beutel mit einem zweiten Zauber auf, bevor dieser zu Boden fallen konnte. Dabei ignorierte er verbissen das aufgeregte Flüstern des wahnsinnigen Gefangenen, der sich für den Erzmagier Yhrstrangon hielt und ihn von seiner Tat abbringen wollte, ohne den Schlaf seiner schuppigen Herrin zu stören.

Trotz aller Widrigkeiten gelang dem Wüstenmagier das Udenkbare, und trunken vor Freude eilten die Helden sofort zu dem Steinportal mit den sieben Vertiefungen, das sich so lange all ihren Versuchen, es zu öffnen, widersetzt hatte. Nun endlich würden sie die Schlüsselpyramide zu Yhrstrangons Bibliothek erlangen und konnten diesem ungemütlichen Ort am Ende der Welt den Rücken kehren. Glücklicherweise mussten sie die richtige Platzierung der Sonnenscheiben auf der Tür nicht austüfteln. Die goldenen Artefakte hielten jeweils nur in einer Vertiefung. Mit vereinten Kräften stemmten sie sich gegen die schweren Flügel, und knirschend tat sich der Durchgang auf, hinter dem es stockfinster war.



Ungefähr zeitgleich vernahmen sie aus der Ferne aufgeregtes Asaari-Gezischel, das ihnen verriet, dass die Königin wahrscheinlich den dreisten Raub bemerkt hatte und ihnen womöglich nicht viel Zeit blieb, bis es hier sehr, sehr ungemütlich für sie alle werden würde. Jenseits des Steinportals lag ein großer Raum ohne erkennbaren Ausgang, in dem es neben sieben Asaarimumien in prachtvollen Rüstungen auf ebenso prachtvollen Thronen in Drachengestalt wahre Unmengen an Schätzen gab. 'Rein oder raus?' lautete die alles entscheidende Frage, und wie so häufig, gab es keine einfache Antwort.

Die Gefährten entschieden sich – wie so häufig in vergleichbaren Situationen – für den Mittelweg. Ar'Pharazon und Shaddar konnten sich unsichtbar machen und blieben daher draußen, während die anderen von ihnen in der Schatz-Grab-Kammer eingeschlossen wurden. Mit den sieben Sonnenscheiben unter dem Arm brachten Ar'Pharazon und Shaddar sich vor den heranstürmenden vierarmigen Asaarikriegern in Sicherheit, die vor der Kammer Posten bezogen und keine Anstalten machten, so schnell wieder zu verschwinden. Die Asaari konnten ja nicht ahnen, dass sie zu spät waren.

A'an, Citar und Havron wähten sich erst einmal in Sicherheit, und die dicke Staubschicht zeigte deutlich, dass die Kammer schon sehr lange nicht mehr betreten worden war. Ihre Bemühungen, in den Wänden und Reliefs Geheimfächer und -türen zu finden, blieben außerhalb der Kammer aufgrund der massiven Wände von den Asaariwachen zum Glück unbemerkt. Unglücklicherweise entdeckten sie zunächst jedoch nichts, und Citar brach sogar versehentlich auf der Suche nach beweglichen Teilen einer der Königsmumien einen Arm ab. Da waren sie erst einmal ratlos. Schätze waren zwar immer gut, aber dennoch hatten sie sich von der Kammer mehr versprochen. Wie sollte ihre Suche denn jetzt weitergehen?

A'an war jedoch noch nicht bereit, die Hoffnung aufzugeben, und suchte auf allen Vieren jeden Quadratzentimeter des Bodens ab, wobei er unablässig etwas von 'Unter der sieben Sonnen Schein...' murmelte. Milde lächelnd ließen Citar und Havron den Zwerg gewähren – sie kannten auch die letzte Zeile des kryptischen Orakelspruchs, mit dem ihre Suche vor einer gefühlten Ewigkeit in Khazzar begonnen hatte, doch wie sollte der ihnen hier und jetzt weiterhelfen? Da machte es plötzlich 'Knirsch' und 'Klick', und stolz präsentierte ihnen der Zwergenmönch eine lose Steinplatte im Boden, unter der sich ein Hohlraum verbarg – und in diesem lag tatsächlich eine milchig-weiße, vierseitige, handspannengroße Pyramide.

Die drei Helden konnten ihr Glück kaum fassen. Sie beschlossen, dass Havron das kostbare Stück zunächst an sich nehmen sollte, denn er war – wie der Magier Yhrstrangon – ein Mensch. Dieser Lo-



Sieben Sonnens



gik konnte er sich nicht widersetzen und griff vorsichtig nach dem seit Jahrhunderten verschollenen Artefakt – und verschwand von einem Augenblick zum nächsten vor den Augen seiner verblüfften Kameraden. Die Pyramide lag hingegen nach wie vor in der Vertiefung und schimmerte unschuldig, ganz so, als sei rein gar nichts geschehen. Da beschlich A'an und Citar eine böse Ahnung. Die Pyramide war kein Schlüssel, sie war der Zugang... und wenn sie mit ihrer Vermutung Recht hatten, befand sich Havron nun mutterseelenallein in der festungsartigen Bibliothek eines finsternen Schwarzmagiers aus den Magierkriegen.

„Das ist nicht gut!“, flüsterte Citar, „Wir müssen ihm helfen“ und griff ebenfalls nach dem Pyramidenstein. Nun war A'an allein, und nach kurzem Überlegen befand er, dass ihm das gar nicht Recht war. Er folgte seinen beiden Freunden ins Ungewisse, und einen Atemzug später war es in der Königsgruft wieder ebenso still und dunkel, wie schon viele Jahre zuvor. Ihr Zugang wurde nun aber von vier vierarmigen Asaariwachen streng bewacht, und Ar'Pharazon und Shaddar wussten weder, wie sie dort hineinkommen sollten, noch, dass ihre Kameraden längst nicht mehr dort verweilten.

Havron und Citar fanden sich jeweils an ganz ähnlichen Orten wieder, sahen einander aber nicht. Sie standen beide auf einer verschlungenen Rune am Ende eines breiten Ganges, der zu einem Doppelportal führte. In ihren Rücken befand sich ein Fenster in der Wand, durch das sie in der Tiefe ein tosendes Meer, am Himmel einen düster glühenden Mahlstrom und in der Luft drachenartige Schemen erkennen konnten. Dies war ganz eindeutig nicht das Sumpfland in Bekal-Burudos. Wenn sie Pech hatten, war dies nicht einmal mehr ihre Heimatwelt Morh-Khaddur. Was hatte Tar'ewahn Ungoldos ihnen damals über den Standort der Pyramide erzählt – im Drachenmeer? ... am Rand zur Hölle? – Ja, das passte! Da erschien plötzlich A'an wie von Geisterhand an Citar's Seite. Havron blieb weiterhin allein und auf sich gestellt.

Beide Parteien näherten sich nun dem Doppelportal. Während Havron sich zunächst nach Fallen umschaute, zog der Echsenmensch einfach kräftig an den Griffen ... und bekam prompt einen Stoßspeer, der aus der Wand hervor schnellte, schmerzhaft in die Seite gerammt. Dieses Schicksal blieb Havronob seiner Vorsicht glücklicherweise erspart. Anschließend schauten sich beide nach anderen Möglichkeiten um, diesen Gang zu verlassen. Das Fenster schied sofort aus. Zum einen war keine Möglichkeit zu sehen, es zu öffnen, und zum anderen lockten die schroffen Felsen mit den Drachenkreaturen sie wirklich nicht hinaus. Erfreulicherweise entdeckten beide jedoch eine Geheimtür in der Seitenwand nahe des Symbols ihrer Ankunft.



Die verborgenen Durchgänge ließen sich leicht öffnen und gewährten ihnen Zugang in einen unbeleuchteten Gang, der nach einiger Zeit abknickte und somit parallel zu ihrem ersten Gang in Richtung Fallentür führte. Dort fanden sich jeweils zwei Türen: Eine in der Seitenwand mit einer gewöhnlichen Klinke zum Öffnen und eine Steintür am Gangende, auf der nur vier funkelnde Rubine in Rautenform in Augenhöhe eingelassen waren. Obwohl die Rubin-tür eindeutig die interessantere war, widmeten sich beide Parteien zunächst dem anderen Durchgang. Citars Tür war verschlossen, während Havron auf eine Gruppe von ungefähr zwanzig hüfthohen Statuen identischen Aussehens stieß. Da sie sich nicht regten, verließ er wieder den Raum.

Somit standen nun beide Parteien vor der Steintür und grübelten, was nun zu tun sei. Beide entschieden sich dafür, probierhalber einen oder gleich mehrere Rubine zu berühren, um zu überprüfen, ob sie hineingedrückt werden konnten ... und beide wurden von einer Feuersbrunst verschlungen, die aus den Steinen hervorbrach, und durch den Gang geschleudert. Mit schmerzenden und qualmenden Gliedern richteten sie sich stöhnend wieder auf. So ein Magierdomizil war wirklich ein verdammt gefährlicher und heimtückischer Ort.

27.07.2018
36. Abend

Drachentöter

An, der Zwergenmönch hatte die Feuerfalle in Yhrstrangons Pyramide am Ende der Welt längst nicht so gut verkräftet wie der Skechs, dessen Schuppenkleid ihn vor dem Schlimmsten bewahrt hatte. Also versorgte Citar den Bewusstlosen nach bestem Vermögen und war nun ebenso auf sich allein gestellt wie Havron, der sich in einer ganz ähnlichen Situation befand. Nun schmückten nur noch drei Edelsteine die verschlossene Tür, und eine verkohlte Fassung zeigte, wo sich bis vor wenigen Minuten Nummer Vier befunden hatte. Um nicht noch mehr Unheil auf ihre Häupter herab-zubeschwören, ließ der Echsenmensch erst einmal die Klauen von dem Durchgang.

Wenig später stand er jedoch erneut vor der Tür, denn auch nach einer wiederholten Untersuchung war er weder am heimtückischen Doppelportal mit der Speerfalle, noch an dem verschlossenen Seitendurchgang weitergekommen, und andere Passagen hatte er auch nicht gefunden. Zunächst betrachtete er jeden Zentimeter der Tür ganz genau und hütete sich tunlichst davor, den Edelsteinen zu nahe zu kommen. Die Juwelen schienen jedoch die einzige





Möglichkeit zu sein, die schwere Steinplatte magisch zu bewegen. Mit einem schweren Seufzer schleppte er den verletzten Zwerg zurück in den Hauptgang, um ihn aus dem Explosionsradius zu schaffen und vor weiteren Verletzungen zu bewahren. Anschließend packte er seinen Schild, machte sich dahinter möglichst klein und stieß mit dem Schaft seines Stoßspeeres vorsichtig gegen einen weiteren Rubin.

Die befürchtete Detonation ließ auf sich warten. Zögernd blickte der Skechs über den Schildrand und glaubte seinen Augen kaum zu trauen, als er sah, dass sich der Durchgang wie von Zauberhand öffnete. Dahinter lag ein großer Raum, luxuriös eingerichtet, in dem nun allerlei magische Lichter entflamten und eine angenehme Helligkeit verbreiteten. Zugleich öffneten sich drei weitere Steintüren in seinen anderen drei Außenwänden, und hinter einer kam der vermisste Yevrah zum Vorschein, der von einer vielköpfigen Schar quirliger Hauselfen in den Wohnraum gedrängt wurde. Er schien von der Entwicklung mindestens ebenso überrascht zu sein wie der Skechs.

Die guten Hausgeister nahmen die Helden sofort unter ihre Fittiche und umsorgten sie rührend, was diese perplex und ohne nennenswerten Widerstand mit sich machen ließen. Man kredenzte ihnen erlesene Speisen, verband ihre Wunden, bereitete ihnen wohlige Schaumbäder und flickte sogar ihre zerschlissenen Gewänder. Nur vom Betreten der Treppe, die ins Obergeschoss führte, rieten die freundlichen Zwerge ihnen wiederholt ab und versprachen, dass der 'Meister' bald für sie Zeit finden und zu ihnen herabkommen würde. Cítar und Yevrah bezweifelten dies allerdings aufrichtig.

Natürlich dauerte es nicht wirklich lange, bis sie sich zu einem Besuch der oberen Bereiche der Pyramide entschlossen. Die Hausgeister versuchten zwar nicht, sie mit Gewalt daran zu hindern, beobachteten ihr Tun jedoch mit besorgten Mienen. Eine Untersuchung der Stufen brachte zwar nichts Verdächtiges zutage, dennoch stieg Cítar sehr umständlich und zögerlich nach oben, um auch den geringsten Hinweis auf ein sich anbahnendes, verheerendes Ereignis wahrzunehmen. Es geschah jedoch nichts.

Neugierig schaute sich der Skechs um. Hier oben schien seit Jahrhunderten niemand mehr gewesen zu sein – auch nicht die Hauselfen, denn es gab Staub und Spinnweben in rauen Mengen. In einer Gangecke lag eine reglose, in sich zusammengesunkene Gestalt in einer weiten Robe mit Kapuze, die ihr Gesicht verhüllte. Obwohl es ansich keinen Zweifel daran geben konnte, dass der Unbekannte tot war, stach ihm Cítar sicherheitshalber mit dem Dreizack in die Brust – oder versuchte es zumindest, denn zu seiner Überraschung war der Körper hart wie Granit.

‘Wie seltsam ...’, wunderte sich der Skechs und wollte schon weiter voranschreiten, da lief eine feine Bewegung durch den Körper unter der staubigen Robe. Erschrocken wich Citar zurück, als er erkannte, wie groß der vermeintlich Tote tatsächlich war. Siedendheiß fiel ihm ein, dass den Legenden zufolge sich der Erzmagier zu Lebzeiten stets in Begleitung eines Metallgolems befunden haben sollte, der sein Diener und Leibwächter gewesen war. Sein Versuch, den näherkommenden Koloss einfach mit einem heftigen Ruck am Teppich aus dem Gleichgewicht zu bringen, scheiterte an der mangelnden Festigkeit des uralten Gewebes, das mit einem hässlichen Knirschen zerriss und viel Staub von sich gab.

Erfreulicherweise war der Eisengolem nicht der Schnellste. Citar und Havron konnten nach unten flüchten und ihn im Mobiliar des Wohnraums ausmanövrieren, so dass sie vor ihm wieder über die Treppe ins Obergeschoss stürmen konnten. Die ganze hektische Herumgerenerei wurde von den Hauselfen mit neugierigen Augen aufmerksam verfolgt und mit einem unheilvollen „O-oh“ kommentiert. Oben gab es einen Gang, der an zwei gegenüberliegenden Türen endete, und die schweren Schritte im Rücken der Helden verrieten ihnen, dass ihnen nicht viel Zeit blieb.

Glücklicherweise war gleich die erste Tür, die sie versuchten, unverschlossen, und sie gelangten in ein Laboratorium mit angegliedertem Lagerraum ohne weiteren Ausgang. Die Fäuste des Golems glühten derweil dunkelrot, was ganz bestimmt kein gutes Zeichen war. Auch hier konnten sie es verhindern, dass ihr Verfolger sie in die Enge trieb, denn es gab einen zentralen Steintisch, um den man vortrefflich herumlaufen konnte. Allerdings wurde der Koloss mit der Zeit auch beweglicher – ganz so, als müsste er erst das jahrhundertlange Herumliegen abschütteln.

Citar bekam die fürchterliche Wucht seiner Schläge als erster zu spüren und bemerkte sofort, dass mit dem Golem nicht gut Kirschen essen war. Seine Fäuste waren inzwischen weißglühend. Zum Glück hielt Citars Schild stand, während er Yevrah in den gegenüberliegenden Raum folgte und die Tür hinter sich zuwarf und verriegelte. Lange würde sie jedoch bestimmt nicht halten. Sie befanden sich in einer annähernd quadratischen Kammer, deren Boden ein großer, komplizierter Beschwörungskreis zierte. Die Decke über ihren Köpfen war rußbedeckt und verhieß nichts Gutes. Ein Ausgang in der gegenüberliegenden Wand führte in ein Arbeitszimmer, doch dann war Schluss. Die Helden hatten sich in eine Sackgasse manövriert, und viel Zeit blieb ihnen nicht, nach einem Ausweg zu suchen, wie die heftigen Schläge an der Außentür verrieten.



azg ma
gell.
Flör
glanc
a ndegóndú
besónd an uair le amarc airc le amarc bes ofágaíl do
ty
neire a
diy tuqm
noirdene
ndrhe a
an té mo
gcamuy a
bat do
da airc,
leir na
bair gná,
rób a no
ar) a nde
fairyneir
aiberanzá,
agur noglónmar agur noglónmar onna tpe ná

Sieben Sonnenscheiben



Derweil hockten Ar'Pharazon, Radgrim und Shaddar ganz gemütlich in ihrem sicheren Versteck und berieten bei einer kleinen Zwischenmahlzeit, was nun zu tun sei und wie viele Tage sie ihre Gefährten ruhigen Gewissens in der Königsgruft eingesperrt belassen konnten, ohne dass diese dadurch Schaden nähmen. Die verfügbare Atemluft schien zwar das größte Risiko darzustellen und ein baldiges Handeln zu fordern, aber der Wüstenmagier und der Zwerg hatten anderes im Sinn: Die Zerstörung des Dracheneis.

Der Zeitpunkt für diese Tat schien ihnen denkbar günstig. Die Aufmerksamkeit der Asaari konzentrierte sich auf den Raub der sieben Sonnenscheiben und auf die Sicherheit der Königsgruft. Die Einwände des Halblingszauberers, dass ihre Kameraden dort nicht ewig hocken konnten, zählte für die beiden nicht. Die Froschwesen im Sumpf hatten von ihnen gefordert, den Drachen zu töten, wenn sie ihre geraubten Güter wiederhaben wollten – und genau dies beabsichtigten sie nun zu tun.

Glücklicherweise führte die oberste Geheimtür des zentralen Treppenhauses direkt in die Eierkammer, die – wie mitten in der Nacht nicht anders zu erwarten gewesen war – leer war. Sorgsam vermieden sie es, die magischen Zeichen auf dem Boden zu berühren oder den Bannkreis, in dessen Mitte sich das Ei befand, zu betreten. Shaddar versuchte als erstes, mit seinen magischen Geschossen das Drachenei zu zerschlagen, aber sie wurden als hübsch anzusehende Farbspiele von einer das Ei umgebenden Aura absorbiert. Ebenso wenig ließ sich das ledrige Oval mittels Zauber aus dem Bannkreis stoßen.

Bislang hatte Radgrim dem Treiben des Zauberers interessiert zugehört, aber nun wurde es ihm doch zu bunt. „Hier hilft nur die gute, alte Gewalt!“, brummte er, packte entschlossen seinen Kriegshammer und marschierte los. Wider Erwarten gelangte er unbeschadet ins Zentrum des magischen Kreises. Dort holte er weit aus und führte einen kräftigen Schlag gegen das große Ei. Kalksplitter spritzen durch die Gegend und feine Risse zeigten sich auf der Oberfläche. Wieder und wieder drosch der Zwerg auf das Drachenei ein, und Shaddar tat es ihm mit seinem Krummschwert gleich. Endlich brach die Hülle, und die beiden Helden gingen unter einem übelriechenden Schwall aus Glibber, Dotter und Schleim zu Boden.

Doch noch etwas mehr war aus dem Ei gespült worden. Gierig schnappte der Drachen-Embryo nach dem Zwerg und versuchte instinktiv, ihn zu zerreißen, was ihm jedoch aus Ermangelung eines Gebisses und fester Klauen kläglich misslang, und dann hatte Radgrim ihm auch schon das junge Lebenslicht ausgeblasen. Stolz nahm er den hässlichen Schädel des Drachenkükens mit sich und überlegte, wie er ihn wohl am besten konservieren könnte. 'Drachentöter' – ja, das war ein Titel ganz nach seinem Geschmack.

Kurz bevor sie ihr Geheimversteck erreichten, wo Ar'Pharazon ungeduldig und reichlich verstimmt auf ihre Rückkehr wartete, bemerkten sie, dass sie eine unübersehbare, stinkende Schleimspur hinterließen, die alle Asaari unweigerlich zu ihnen führen würde. Also liefen sie weiter nach unten und suchten sich einen Weg nach draußen, wo sie sich den klebrigen Dreck im kalten Sumpfwasser abwuschen. Sauber waren sie anschließend zwar noch immer nicht, aber es würde wahrscheinlich genügen, um unbemerkt in ihr Versteck zurückkehren zu können.

Leider war ihre ruchlose Tat inzwischen entdeckt worden. Das Geschrei war unter den Asaari nun natürlich groß und überall suchten bewaffnete Patrouillen nach den Missetätern. Dadurch wurde ihre Rückkehr zur Geheimkammer im zentralen Treppenhaus natürlich zu einem wahren Spießbrutenlauf, und es ließ sich gar nicht verhindern, dass sie bald darauf entdeckt und verfolgt wurden. Im Spurt waren der Wüstenmagier und der Zwerg den Echsen zwar überlegen, aber diese waren mehr – viel mehr – und kannten sich zudem auch noch besser in ihrem labyrinthischen Bau aus.

Schließlich kam es, wie es kommen musste – sie waren umzingelt. Selbst der heiß geliebte Meteoritensturm-Zauber des Wüstenmagiers, der unbestritten ein beachtliches Zerstörungspotential besaß, würde ihnen nun nicht mehr weiterhelfen, aber eine Kapitulation kam dennoch nicht in Frage. Als Eierschänder drohte ihnen sicher ein langsamer und grausamer Tod, wenn nicht noch etwas Schlimmers. Aber Radgrim wusste Rat. Aus seinem Rucksack zog er ein rundes, unscheinbares Ding, das er vor langer Zeit in Khazzar bei einem Alchimisten für viel Gold gekauft hatte – eine Blitzknallbombe – und warf sie den geifernden Asaari-Kriegern direkt vor die Füße und natürlich schauten auch alle hin.

„Augen zu!“, zischte der Zwerg seinen Kameraden zu. – Dann brach aus der Kugel auch schon unter Donnergetöse eine gleißende Helligkeit hervor, die Sekunden später wieder erlosch und keinerlei direkte Schäden verursachte. Trotzdem waren die Asaari wirksam außer Gefecht gesetzt. Geblendet stolperten sie durcheinander und behinderten sich gegenseitig, so dass die Helden zwischen ihnen hindurchschlüpfen und nach draußen in die Nacht entkommen konnten.

Lang währte ihr Glück jedoch nicht, denn natürlich war nun der ganze Bau aus dem Schlaf gerissen worden und auf den Beinen. Zu zweit waren sie nicht in der Lage, mit dem Floß in den Sumpf zu entkommen, daher benötigten sie möglichst schnell ein möglichst gutes Versteck. Sie versuchten ihr Glück bei den Schafen im Gatter und wurden natürlich entdeckt. Die Insel war einfach zu klein und zu karg.



„Bis in den Tod!“, keuchte Radgrim entschlossen und suchte sich eine möglichst gute Kampfposition. „Wir werden...“ – da verstummte er erstaunt, denn er war plötzlich allein.

Shaddar hatte es nämlich vorgezogen, sich unter den Schutz seines Unsichtbarkeit spendenden Syllblings zurückzuziehen, und suchte verzweifelt nach einem Ausweg. Er würde sich jedenfalls nicht von den Asaari in Stücke hacken lassen. Vielleicht gelang es ihm, die Dämonenfliege zu rufen, aber in der Aufregung entglitt ihm – wie schon so häufig in diesem vermaledeiten Zauberreich – die Kontrolle über seinen Zauber, und chaotisch wabernde Dunkelheit breitete sich um sie herum aus.

„Na prima“, jubelte Shaddar, der als einziger noch sehen konnte, und zog den Zwerg hinter sich her und zwischen den überraschten Asaari hindurch. Gemeinsam zwängten sie sich im Schutz der Finsternis durch den Abwasserkanal zurück in den Pyramidenbau und schlichen auf direktem Wege zu der Halle der Toten, wo sie sich ganz weit hinten zwischen den Leichen verkrochen und auf bessere Zeiten hofften.

03.08.2018

37. Abend

Wieder vereint

Es ging heiß her in Yhrstrangons Pyramide. Unbarmherzig folgte der erwachte Eisengolem dem maulfaulen Zwerg A'an, dem Echsenmenschen Citar und dem eingebildeten Gelehrten Yevrah in jeden Winkel des übersichtlichen Magiersanktums, um sie mit seinen glühenden Fäusten zu Heldenbrei zu schlagen. Noch waren die Flüchtenden zwar schneller, aber so langsam ließen ihre Kräfte nach und ihr Widersacher zeigte keinerlei Anzeichen von Erschöpfung. Der Zwergenmönch jammerte unablässig, dass sie keine Chance gegen den stampfenden Koloss hätten und dass er noch viel zu jung zum Sterben sei, und die feixenden Hauselfen waren auch keine große Hilfe.

Wie brenzlich ihre Situation wirklich war, zeigte sich, als Yevrah bei ihrem tollkühnen Hindernislauf über Tische und Bänke für einen Moment ins Stolpern kam und in die Schlagreichweite des Golems geriet. Im hohen Bogen flog er durch die gute Stube und verbreitete dabei einen unangenehm leckeren Geruch nach verbranntem Fleisch. Er überlebte zwar, aber es starben im gleichen Moment alle Hoffnungen, aus einer Konfrontation vielleicht doch siegreich hervorgehen zu können. Sie mussten hier weg – um jeden Preis – und da fiel ihnen nur eine Möglichkeit ein: Die Teleportsiegel, durch die sie an diesen Ort gelangt waren.



Allerdings bedeutete dies auch, dass sie bewusst in eine Sackgasse liefen, aus der es kein Entrinnen geben würde, falls sie sich irrten. Außerdem wusste keiner von ihnen, ob der Golem ihnen bis in die Grabkammer der Sonnenkönige folgen würde, aus der es für sie ebenfalls kein Entkommen gab. Shaddar und Radgrim hatten den Zugang schließlich von außen versiegelt, indem sie die Goldscheiben an sich genommen hatten, als sie vor den Asaariwachen geflohen waren, und sie hatten keine Möglichkeit herauszufinden, ob sie inzwischen zurückgekehrt waren.

Trotzdem stürmten sie gemeinsam in den Gang, aus dem A'an und Citar bei ihrer Ankunft gekommen waren, nachdem der Echsenmensch dem Metallding einen deftigen Schuss aus seiner Schlangen-Feuer-Lanze verpasst hatte, der ihn zwar nicht umhaute, aber zumindest etwas zögern ließ. Nacheinander hüpfen sie auf das verschlungene Symbol und verschwanden mit einem leisen 'Plopp' ...

Irgendwann waren es Shaddar und Radgrim Leid, im Dunkeln in der Halle der Toten zwischen all den vertrockneten Asaari zu hocken und nichts zu tun. Das war deprimierend und führte zu Nichts. Außerdem war es inzwischen wirklich allerhöchste Zeit, ihre eingesperrten Kameraden aus der Sonnenkönigsgruft zu befreien. Es hatte ja niemand ahnen können, dass ihr Exkurs zum Drachenei derart aus dem Ruder laufen würde.

Zum Glück hatten sie schon eine ganze Weile kein Asaari-Geschrei mehr gehört. Die größte Aufregung schien sich also inzwischen gelegt zu haben, obwohl keiner von ihnen sagen konnte, wie viel Zeit inzwischen verstrichen war. Vorsichtig drückten sie das schwere Portal einen Spalt auf und spähten hinaus. Es war niemand zu sehen. Shaddar schlich voran – natürlich unsichtbar – und lotste sie erfolgreich an einigen Posten vorbei. Inzwischen kannte er sich ziemlich gut in diesem verwinkelten Bau aus. Zunächst holten sie den Halbblingszauberer aus seinem Versteck im zentralen Treppenhaus und schlichen anschließend zur Grabkammer.

Dort wurden sie allerdings von acht vierarmige Asaarikrieger erwartet. Bei so vielen Gegnern war es vollkommen unmöglich, mit Waffengewalt durchzubrechen – selbst, wenn sie alle vereint und ausgeruht gewesen wären. Ein Plan musste her.

„Vielleicht können wir sie weglocken?“, schlug Radgrim vor, „Wie schade, dass ich keine Blitzknallbombe mehr habe.“ Aber selbst mit so einem Artefakt wäre es äußerst fragwürdig gewesen, ob es ihnen rechtzeitig gelungen wäre, alle Sonnenscheiben einzusetzen und die Tür zu öffnen, ehe sich die Wachen neu formiert hätten.





Da schlug sich Shaddar mit der flachen Hand vor die Stirn. „Zeit, wir brauchen mehr Zeit“, flüsterte er aufgeregt und kramte in seinem Rucksack nach einer magischen Schriftrolle, die Tar-ewahn Ungoldos ihnen ganz zu Beginn ihrer epischen Queste überlassen hatte – ‘Das Anhalten des ewigen Rades’. Mit diesem überaus machtvollen Zauber konnte er sich und seine Begleiter aus dem Fluss der Zeit lösen

„... und dann murksen wir sie alle ab!“, flüsterte Radgrim begeistert, als Shaddar ihnen sein Vorhaben schilderte – aber diesen Zahn musste der Wüstenmagier ihm leider ziehen.

„Wenn wir die Asaari angreifen, gleiten sie ebenfalls aus der Zeit, und wir haben nichts gewonnen. Wir können sie nicht alle einzeln bekämpfen, dafür währt der Zauber nicht lange genug, aber wir können zwischen ihnen hindurchschlüpfen und die Tür öffnen, ohne dass sie etwas bemerken.“ ... Und das taten sie dann auch.

Ar'Pharazon, Shaddar und Radgrim staunten nicht schlecht, als sie die Grabkammer dunkel und verlassen vorfanden. In der Annahme, dass es einen geheimen Ausgang geben würde, durch den A'an, Citar und Yevrah entkommen waren, betraten sie die Kammer. – Nicht zuletzt auch, um sich ausgiebig an den Schätzen zu ergötzen. Ehe sie zurück in den Zeitfluss fielen, entfernten sie die Sonnenscheiben aus den Vertiefungen und schlossen die Tür.

Sie hatten sich kaum richtig umgesehen und die milchig schimmernde Schlüsselpyramide aus Drachengebein in der Vertiefung im Boden entdeckt, als plötzlich ihre vermissten Freunde atemlos und reichlich mitgenommen in ihrer Mitte standen. Da war die Wiedersehensfreude natürlich groß, und sie berichteten einander mit knappen Worten, was ihnen seit ihrer Trennung widerfahren war.

„Wir müssen da rein!“, riefen Ar'Pharazon, Shaddar und Radgrim begeistert und deuteten auf die Schlüsselpyramide.

„Wir müssen da raus“, entgegneten A'an, Citar und Yevrah im gleichen Atemzug mit Blick zur Eingangstür – und da erkannten sie alle, dass ihr nächster Schritt nicht einfach werden würde und außerdem gut geplant sein müsste.

Daher widmeten sich die Gefährten stattdessen gemeinsam mit Feuereifer einem anderen Problem, der Sicherung ihrer Schätze, und beschlossen, alles von Wert aus der Sonnenkönigsgruft in Yhrstrangons Bibliothekspyramide zu schaffen, ehe sie sich mit der Schlüsselpyramide im Gepäck auf den Heimweg machten. – Wie sie aus der Kammer heraus und an den Asaariwachen vorbei kamen, war ein anderes Problem und würde anschließend erörtert werden. Der Zauber der Schriftrolle war jedenfalls verbraucht, sie würden ihre Flucht anders bewerkstelligen müssen.

17.08.2018
38. Abend

'Ausfall!'

In mühevoller Kleinarbeit hatten die Helden alle Schätze aus der Grabkammer durch das Schlüsselartefakt in Yhrstrangons Pyramide verfrachtet und waren nun endlich bereit, sich ihren drängenderen Problemen zu stellen. Irgendwie mussten sie hier wieder herauskommen, doch das war mit acht vierarmigen Asaariwachen vor der Tür und einem in Alarmbereitschaft versetzten Asaaribau kein leichtes Unterfangen. Außerdem waren sie alle verletzt, erschöpft und todmüde.

Gemeinsam hockten sie beieinander und wurden in ihrer Not richtig kreativ. A'an wollte die schuppige Meute mit Blitzpulver irritieren und ablenken ... Ar'Pharazon ihre Gegner durch einen magischen Pesthauch schwächen ... Citar und Havron hatten außer ihrem ungebrochenen Kampfeswillen und der gewohnten Schlagkraft nichts zu bieten ... und Shaddar beabsichtigte, die Reihen der Asaari mit Hilfe der Schlüsselpyramide zu dezimieren, indem er unsichtbar einen nach dem anderen von ihnen berührte und ins ferne Zaubererdomizil schickte. Trotzdem zögerten sie, sofort zur Tat zu schreiten, denn wenn die Tür erst einmal auf war, gab es für sie kein Zurück mehr, und deshalb verlegten sie ihren Ausfall auf den kommenden Morgen, wenn sie alle frisch und ausgeruht waren.

In Erwartung des bevorstehenden schicksalshaften Kampfes schlief keiner der Helden richtig gut, aber es war Havron, der jäh durch ein heftiges Ziehen in seiner Lendengegend geweckt wurde, als ein Beutel an seinem Gürtel durch brachiale Gewalt von innen aufgerissen wurde. In diesem hatte er die Schlüsselpyramide zu Yhrstrangons Sanktum verstaut, durch die soeben zwei Hauselfen eine schwere Schatztruhe zurück in den Asaaribau schoben. Die kleinen Diener des Erzmagiers räumten nämlich das Domizil ihres Meisters auf, und all die unordentlich auf einen Haufen geworfenen Schätze in den Gängen waren ihnen ein Dorn im Auge. Das konnte unmöglich so bleiben! Mit Engelszungen redeten die Helden auf die magischen Wesen ein, bis diese ihnen die Frist von einer Woche gewährten, die aufgehäuften Reichtümer aus Yhrstrangons Pyramide zu entfernen.

Nach diesem Zwischenfall war an Schlaf natürlich kaum noch zu denken. Es war höchste Zeit, diesen Ort ein- für allemal hinter sich zu lassen, und ein jeder bereitete sich auf seinen Einsatz vor. Anschließend stimmten sie ihre Aktionen sorgfältig aufeinander ab, um sich gegenseitig nicht in die Quere zu kommen. Mit einem Unsichtbaren



und dem Einsatz von flächendeckenden Kampfzaubern konnte dies in der Hektik schließlich schnell geschehen. Zu Dritt stemmten sie die Tür auf, und der Tanz begann.

Zunächst kam es zum Einsatz der nichttödlichen Waffen: A'an entzündete mit einem warnenden Aufschrei an seine Kameraden seinen Beutel mit Blitzpulver und schleuderte den ahnungslosen Asaari-kämpfern eine Wolke gleißender Helligkeit entgegen. Zugleich warf Ar'Pharazon einen 'Pesthauch'-Zauber über sie, und der beißende Gestank von Echsenerbrochenem breitete sich im Gang aus. Während sich die irritierten, vierarmigen Krieger noch vergeblich gegen den unerwarteten Angriff aus ihrem Rücken neu zu formieren versuchten, huschte der unsichtbare Wüstenmagier auch schon zwischen ihnen umher und berührte einen nach dem anderen mit Yhrstrangons Schlüsselpyramide, woraufhin einer nach dem anderen der Asaari einfach spurlos verschwand. Selten hatte ein Plan der Gefährten derart famos geklappt.

Als sich der letzte Drachenkrieger zur Flucht wandte, um Alarm zu schlagen, setzte Shaddar diesem nach, um ihn ebenfalls ins ferne Magiersanktum zu teleportieren – da verschwand plötzlich die Schlüsselpyramide direkt aus seinen Fingern und war einfach fort. Zuerst dachte er, er hätte das Artefakt vielleicht fallen gelassen, denn der schützende Griff mit dem Säckchen war nicht der ... sicherste. Das Säckchen sollte Shaddar vor direkter Berührung mit der Schlüsselpyramide schützen, die ihn ebenfalls in die Magierbibliothek befördert hätte. – aber da war nichts.

Ratlos hetzte Shaddar unsichtbar an seinen ahnungslosen Kameraden vorbei zurück in die Königskammer ... und da lag die kleine Pyramide in ihrer Vertiefung im Boden, als ob nichts geschehen wäre. Mit einem deftigen Fluch fischte der Wüstenmagier das Artefakt wieder aus dem Geheimfach und machte sich erneut an die Verfolgung der letzten Asaariwache, die inzwischen schon einen beachtlichen Vorsprung hatte. Er kam nur ungefähr dreißig Meter weit, dann verlor er abermals das kostbare Stück auf unerklärliche Weise. Es war zum aus der Haut fahren!

Erneut lag die Pyramide an dem ihr angestammten Platz in der Kammer der echsischen Königsmumien. Shaddar fluchte und schimpfte vor sich hin, und seine Kameraden fragten sich weiterhin, weshalb sich ihr unsichtbarer Zauberer nicht endlich an die Verfolgung des letzten Wächters machte.

„Die Rune der Bindung!“, entfuhr es da plötzlich dem Wüstenmagier, als ihm einfiel, dass es auf dem Artefakt neben den Himmelsrichtungen ein fünftes Zeichen unter dem Boden gab, dessen Sinn er bislang nicht richtig verstanden hatte. Im Boden des Geheimfachs entdeckte er ein ähnliches Sigel, und da ihnen weder ausreichend Zeit, noch das notwendige Wissen zur Verfügung standen, diesen



Zauber zu brechen, hackte Cítar kurzerhand den Brocken mit der zweiten Rune aus dem Boden, um beide Bestandteile des Bindungszaubers mit sich nehmen zu können.

Inzwischen war an einer Verfolgung des Wächters längst nicht mehr zu denken. Der unheilvolle Klang ferner Hornstöße und dumpfer Trommelschläge verriet, dass der gesamte Asaaribau in Alarmbereitschaft versetzt wurde, und dass es für die Helden höchste Zeit zum Verschwinden war. Unter der Führung des noch immer unsichtbaren Wüstenmagiers eilten sie durch die verworrenen Gänge der Pyramide zum Fischbecken und zwängten sich dort wieder einmal durch den engen, schmierigen, stinkenden Abwasserkanal ins Freie. Ihre Kleidung würden sie nach einer Rückkehr in zivilisiertere Gegenden ohnehin nur verbrennen können.

Eine bittere Kälte erwartete sie dort, und der Sumpf war zu einer schmutzibraunen Eisfläche erstarrt. Da würde es ihnen keinesfalls gelingen, mit ihrem Floß davonzustaken, denn es war viel zu schwer, als dass sie es über das Eis ins freie Wasser zerren konnten, wo zu allem Überfluss wahrscheinlich irgendwo der Eiswurm auf sie lauerte. Stattdessen kaperten sie einen der leichteren Asaari-Nachen, beluden ihn mit ihren restlichen Schätzen, die sie im Schilf vergraben hatten, und schlitterten mit diesem durch die Finsternis in Richtung offener Sumpf. Zum Glück vermutete man sie anscheinend noch immer im Inneren des Pyramidenbaus. Unentdeckt erreichten sie die Eiskante und paddelten anschließend so schnell es ging auf und davon. Die Richtung war ihnen zunächst egal. Sie wollten nur rasch eine möglichst große Distanz zwischen sich und der Asaari-Stadt bringen.

Mit dem Anbruch des neuen Tages gingen die Gefährten dazu über, einen Weg zum schwimmenden Floßdorf zu suchen. Dabei leistete der Skechs unschätzbare Dienste, der sich trotz Nebel und treibender Inseln irgendwie doch zu orientieren wusste, indem er den Geschmack der dreckigen Brühe prüfte und den schwachen Strömungen folgte. Nach drei Tagen hatten sie ihr Ziel erreicht und konnten der Dorfältesten die traurige Nachricht vom Tod ihrer Tochter übermitteln.

Es war ein erhebenes Gefühl, endlich wieder unter Menschen zu sein. Ihrer Rückkehr nach Khazzar stand nun nichts mehr im Wege – obwohl es bis dorthin noch eine ziemlich weite Reise war. Sie wollten zuvor jedoch ihre eingelagerten Schätze aus Yhrstrangons Pyramide an einen sicheren Ort bringen und irgendwie die gegen ihren Willen in dem Magiersanktum eingesperrten Asaariwachen loswerden, bevor sie das Artefakt ihrem Auftraggeber Tar'ewahn Ungoldos aushändigen konnten ... und vielleicht gelang es ihnen auch noch, das



agur ma
gall.

Sieben
Sommer

Sieben

eine oder andere Stück aus Yhrstrangons Domizil in ihren Besitz zu bringen.

24.08.2018

39. Abenda Nioya Crioys, agur

Der Eisengolem

Wie lange konnten sie es wagen, die vierarmigen Wächter-Asaari in Yhrstrangons Pyramide zu belassen, ohne dass diese dort alles verwüsteten? Diese Frage quälte die Gefährten zunehmend, seitdem sie den labyrinthischen Bau der Echsenwesen hinter sich gelassen hatten und sich auf der Heimreise befanden. Schließlich sollte in dem Magiersanktum eine unschätzbare wertvolle Bibliothek aus den Zeiten der Magierkriege lagern. Außerdem wollten die Abenteurer nur zu gern auch selber noch ein paar ungestörte Blicke in die Bücher werfen, ehe sie den Schlüsselstein ihrem Auftraggeber überließe, und wahrscheinlich gab es in den Räumlichkeiten zudem unzählige Artefakte, die nur darauf warteten, in den Besitz der Helden überzugehen.

Im Schutz des Floßdorfes beratschlagten sie ausgiebig darüber, wie es ihnen vielleicht gelingen könnte, einzelne Asaarikrieger zum Verlassen der Pyramide zu bewegen, doch so lange sie nicht wussten, wo genau sie sich in dem Sanktum aufhielten und was sie dort trieben, war jegliche Überlegung hinfällig. Es half nichts, sie mussten einen Kundschafter in die Magierpyramide entsenden. Nach einigen Überlegungen fiel ihre Wahl auf Shaddar, der sich unsichtbar machen und zur Not mittels Meteoritensturm auch den Weg freischießen konnte.

Der Wüstenmagier war über die ihm zugefallene Ehre zwar nicht sonderlich erfreut, doch er wusste nicht, wie er sich aus der Angelegenheit herausreden sollte, ohne als Feigling zu gelten, und noch viel weniger, wer von ihnen für die Expedition besser geeignet wäre – also fügte er sich schweren Herzens seinem Schicksal. Der Transfer in die ferne Pyramide gelang, und möglichst leise schlich er durch die dunklen Gänge in den zentralen Hauptraum, wo – er glaubte seinen Augen kaum zu trauen – es sich die Asaari schön gemütlich gemacht hatten. Die Hauselfen umsorgten die vierarmigen Kreaturen zudem nach allen Regeln der Kunst – sie bereiteten wohlschmeckende Speisen, putzten ihnen die Rüstungen und lasen auch sonst ihren ungewöhnlichen Gästen jeglichen Wunsch von den schuppigen Lippen ab.

Außerdem hatten die Asaari sich die von den Helden deponierten Schätze aus der Halle der Königsmumien unter den Nagel gerissen und damit die Halle dekoriert. Somit kam ein heimliches Bergen der



Wertgegenstände nicht mehr in Frage. Resigniert wollte Shaddar bereits den Rückzug antreten, da entdeckte er unter der Treppe ins Obergeschoss eine Tür, von der Citar und Havron nichts berichtet hatten, und ein wagemutiger Gedanke stieg in ihm auf. Die Asaari waren angetrunken und unaufmerksam ... er war unsichtbar ... mit etwas Glück musste er diesen Raum doch erreichen können. Vorsichtig verließ er seine Deckung und schlich los ... und bemerkte mit Entsetzen, dass die magischen Diener ihn anscheinend dennoch sehen konnten – zumindest folgten sie seinen Bewegungen mit den Augen, sagten aber nichts.

Der Wagemut des Wüstenmagiers zahlte sich leider nicht aus, denn er entdeckte lediglich einen Abort mit magischem Geruchsschutz. Angespornt von diesem Misserfolg wagte er sich anschließend die Treppe ins Obergeschoss hinauf. Aber auch dort war ihm kein Glück beschieden, denn der dort wartende Eisengolem vermochte ihn ebenfalls wahrzunehmen ... aber das hatte Shaddar einkalkuliert und floh zurück ins Erdgeschoss, um dort irgendwie die Asaari und das Metallmonster mit den glühenden Fäusten aufeinanderzuhetzen.

Erwartungsgemäß war die Aufregung unter den Echsenwesen sehr groß, und alle griffen zu ihren Waffen. Dummerweise ließ sich der Golem von den auf ihn einprasselnden Schlägen nicht beirren, da sie ihn nicht verletzen konnten. Außerdem waren die vierarmigen Echsen nicht oben gewesen, also setzte er weiterhin dem unsichtbaren Shaddar nach, der sich letztendlich nicht anders zu helfen wusste, als durch eine Fluchtrune zu seinen wartenden Gefährten ins Floßdorf zurückzukehren.

Ar'Pharazon und Havron waren hochofren, als sie Shaddars Schilderungen vernahmen, und drängten auf eine sofortige, gemeinsame Rückkehr. Wenn der Golem im Erdgeschoss mit den Asaari beschäftigt war, konnten sie doch in aller Ruhe das Obergeschoss untersuchen – nötigenfalls müsste der unsichtbare Wüstenmagier zusätzlich ein bisschen Verwirrung stiften und als mobiler Golem-Köder ihnen den Rücken freihalten. A'an und Citar sollten zurückbleiben und die Schlüsselpyramide bewachen, damit sie bei ihrer Rückkehr keine unliebsamen Überraschungen erlebten.

Nun begann die unübersichtliche Phase des Unternehmens 'Schatzrettung und Büchersuche'. Bei ihrer Ankunft mussten die drei Abenteurer erkennen, dass sich in der Zwischenzeit die zuvor turbulente Lage leider wieder weitestgehend beruhigt hatte. Ein Asaari war anscheinend mit dem Golem aneinandergeraten und war von diesem erschlagen worden – die Hauselfen waren noch damit beschäftigt, die hässlich anzuschauenden Brand- und Blutflecken dieses Kampfes wegzuputzen – während die anderen Drachenechsenmenschen anscheinend beschlossen hatten, nicht weiter ins Obergeschoss





vorzustoßen. Bislang hatten sie hier eine gute Zeit verlebt, und die musste man sich schließlich nicht mit aller Macht verderben, so ange man nicht genau wusste, wo man war und was zukünftig geschehen würde.

Shaddar lockte zunächst den Eisengolem wieder herunter. Der Koloss mit den glühenden Fäusten folgte dem noch immer unsichtbaren Wüstenmagier direkt auf den Fuß und war deutlich lauter als dieser, wodurch die Asaari erneut aufgeschreckt wurden. Eiligst brachten die Hauselfen ihre Putzutensilien in Sicherheit und bemühten sich, dem Fokus des Geschehens fernzubleiben – wie auch Ar'Pharazon und Havron, die in ihrem Versteck eine günstige Gelegenheit abwarteten, die Treppe ins Obergeschoss im Laufschrift zu nehmen, wohl wissend, dass sie dabei wahrscheinlich in eine Sackgasse liefen.

Die Asaari hatten nur Augen für den Golem, der in einem für sie unberechenbaren Kurs durch das Wohnzimmer marodierte und alles kurz und klein schlug, was ihm dabei in die Quere kam. Natürlich verfolgte er den unsichtbaren Shaddar, der mit immer gewagteren Sprüngen und Manövern darum bemüht war, mindestens einen der vierarmigen Drachenmenschen zwischen sich und seinem Verfolger zu halten.

Wieselflink und von allen unbemerkt huschten Ar'Pharazon und Havron ins Obergeschoss und gelangten in einen kurzen Gang mit zwei gegenüberliegenden Türen. Sie hatten sich gerade für die rechte entschieden und ein Laboratorium betreten, da vernahmen sie zuerst die aufgeregten Warnrufe ihres Kameraden – „Achtung, er kommt euch nach!“ – und anschließend polternde Schritte, die die Treppe hinaufstiegen. Nun war guter Rat teuer, denn außer einem kleinen Nebenraum besaß das Arbeitszimmer keinen weiteren Ausgang. Da Verstecken und Verhandeln in diesem Fall wahrscheinlich sinnlos waren, stürzten sie Hals über Kopf über den Gang in den gegenüberliegenden Raum, und fanden sich in einem fast leeren Zimmer wieder.

Auf dem Boden erstreckte sich ein komplizierter, zweifelsohne magischer Bann- oder Beschwörungskreis mit zahlreichen unbekanntem Schriftzeichen und Sigeln, über dem die Decke von Ruß geschwärzt war. Sofort beschlich sie das unguete Gefühl, von einer unfassbaren Macht beobachtet oder gar belauert zu werden, aber es gab eine weiterführende Tür in der gegenüberliegenden Wand ... oder war es vielleicht doch angeraten, sich dem heranstampfenden Eisengolem und den verbleibenden Asaarikriegern zu stellen? Ar'Pharazon und Havron mussten da gar nicht lange überlegen. Alles war besser, als von vierarmigen Drachenkriegern massakriert zu werden. Seite an Seite hetzten sie vor den Augen ihrer Verfolger quer über den Gang und durch die Tür und schlugen diese hinter sich zu ... gerade noch rechtzeitig.

Mit einem Dolch verkeilten sie die Tür und verschafften sich so eine kleine Verschnaufspause. Als sich ihre Augen an die Dunkelheit gewöhnt hatten, erkannten sie, dass sie sich in einem Laboratorium mit einem kleinen Lagerraum befanden und dieses keinen weiteren Ausgang besaß – und nun...?

31.08.2018
40. Abend

Eine Bibliothek ohne Bücher?

Lange konnten A'an und Havron das Portal des Labors, in das sie sich in ihrer Not geflüchtet hatten, gegen die wütend heranstürmenden Asaari-Krieger nicht verschlossen halten. Die vierarmigen Drachenkrieger brachen die Tür einfach mit roher Gewalt auf – da hatten die Helden nicht viel entgegenzusetzen – und ein putziges Herumgerenne zwischen den schweren Labortischen und Arbeitsblöcken nahm seinen Anfang. So richtig pikant wurde die turbulente Gesamtsituation durch die Tatsache, dass ihre Verfolger ihrerseits ebenfalls auf der Flucht vor dem Eisengolem waren, dessen geballte Fäuste inzwischen eine weißglühende Färbung angenommen hatten. Einen Verbündeten sahen die Gefährten in dem stampfenden Ungetüm trotzdem nicht, und sie zweifelten keine Sekunde daran, dass auch sie von ihm erbarmungslos zerquetscht werden würden, sobald er sie nur zu fassen bekam.

Mit einer waghalsigen Wendung schlüpfte A'an seitlich an dem Eisengolem vorbei, während dieser im Gang auf einen Asaari eindrosch, und flüchtete sich zurück ins Erdgeschoss. Für Havron war es hingegen gar nicht so einfach, dem Zwergenmönch nachzufolgen, denn selbstverständlich war dessen Flucht nicht unbemerkt geblieben, so dass dem tapferen Krieger nur ein beherzter Hechtsprung von der Empore in die juwelenbesetzten Sofakissen blieb. Von dort aus fiel es den beiden nicht schwer, eine der vier Torrunen zu erreichen, die sie zurück ins schwimmende Dorf zu ihren Kameraden beförderten.

Nachdem alle Abenteurer wieder etwas zur Ruhe gekommen waren und sich gegenseitig auf den neusten Stand gebracht hatten, fiel ihnen auf, dass sie in Yhrstrangons Pyramide kein einziges Buch gesehen hatten ... was für eine angebliche Bibliothek ziemlich merkwürdig war, darin stimmten sie alle überein. Wahrscheinlich gab es dort drüben noch immer verborgene Kammern – vielleicht sogar ganze Hallen – die mit Schätzen aus der Vergangenheit der Magierkriege gefüllt waren. Diese konnten sie unmöglich dem Zerstörungswahn der Asaari überlassen. Somit war eine baldige Rückkehr der Helden in die Bibliothekspyramide zwingend notwendig.





Cítar und A'an blieben zurück und bewachten den Pyramidenschlüssel, um einen sicheren Rückzug ihrer Kameraden zu gewährleisten. Es war schließlich nicht auszudenken, was geschehen würde, wenn das kostbare Artefakt über Bord gehen und im Sumpf versinken würde. Dann wären alle in Yhrstrangons Pyramide ohne Aussicht auf Rettung gefangen – so etwas musste unter allen Umständen verhindert werden.

Der unsichtbare Shaddar bildete erneut die Vorhut dieses Himmelfahrtskommandos, um für genügend Unruhe und Ablenkung zu sorgen, indem die Drachenechsenmenschen und der Eisengolem wieder aneinander gerieten, damit die anderen unentdeckt nachfolgen und mit ihrer riskanten Suche beginnen konnten. Leider ließ sich so etwas nicht exakt planen und erforderte ein hohes Maß an Improvisation, wodurch eine sorgfältige Abstimmung der Aktionen der herumschleichenden Helden untereinander praktisch unmöglich wurde. Dies führte dazu, dass bestimmte Bereiche der Pyramide gleich dreifach untersucht wurden. Die erfolgversprechenste Wand wurde jedoch komplett übersehen, weil keiner einen Plan der Räumlichkeiten besaß oder wusste, was die anderen taten. Außerdem hatten sie genug damit zu tun, am Leben zu bleiben, denn immer wieder lief einer von ihnen trotz aller Vorsicht einem Asaari oder dem Wächtergolem in die Arme, und dann war alles wieder in hektischer Aufregung.

Bei einem dieser Zwischenfälle vervielfältigte sich der Halblingszauberer Ar'Pharazon auf magische Weise und sprang gleich fünffach kreischend umher, wodurch jeder – aber wirklich auch jeder – vollkommen die Übersicht verlor. Havron flüchtete nach links und stolperte dabei fast über A an, der sich auf allen Vieren nach rechts in Sicherheit zu bringen gedachte. Radgrim musste erkennen, dass die Asaari inzwischen auch nicht mehr auf jeden seiner alten Zwergentricks hereinfließen, und war daher vermehrt gezwungen, sich im direkten Kampf mit ihnen zu messen – was für ihn über kurz oder lang bestimmt ein verheerendes Ende nehmen würde. Als der echte Halbling dann auch noch niedergeschlagen wurde und nur durch ein riskantes Manöver des unsichtbaren Wüstenzaubers geborgen und zurück ins schwimmende Dorf gebracht werden konnte, sahen sie schließlich ein, dass sie auf diese Weise nicht länger fortfahren und nach Yhrstrangons Pyramide suchen konnten. Etwas verdrossen packten sie daher ihre Siebensachen und machten sich auf den beschwerlichen Heimweg.

Es dauerte mehrere Monate, bis sie endlich wieder jhombuthischen Boden unter ihren Füßen spürten – schließlich mussten sie die halbe Weltenscheibe durchqueren und dabei fast zweihundert Kilo Gold mit sich herumschleppen. Als sie schließlich die vertrauten Stadtmauern Khazzars am Horizont erblickten, war ihre Freude natürlich

