

# Tales of Myrtana

Von abgemeldet

## Inhaltsverzeichnis

<b>Prolog: Geschichte Vergangener Tage</b> .....	2
<b>Kapitel 1: Geschichte Nr. 1 - Grinchs Tagebuch</b> .....	5
<b>Kapitel 2: Geschichte Nr. 2 - Die Reise zum Dämonenbeschwörer</b> .....	9
<b>Kapitel 3: Geschichte Nr. 3 - Der Almanach</b> .....	14
<b>Kapitel 4: Geschichte Nr. 4 - Der Anschlag</b> .....	16
<b>Kapitel 5: Geschichte Nr. 5 - Das Geheimnis von Stonehenge</b> ...	19
<b>Kapitel 6: Geschichte Nr. 5 Das Geheimnis von Stonehenge - Fortsetzung</b> .....	21

## Prolog: Geschichte Vergangener Tage

~ Geschichte vergangener Tage ~(Prologue)

Vor vielen Jahren, in einen fernen Land, lebten die Menschen in einen Land, dass sie Myrtana nannten. Es war ein blühendes Königreich, die Kornkammern waren von Jahr zu Jahr prall gefüllt und die Minen gaben gutes Erz, Kupfer und Gold her, so dass niemand Not leiden musste. Über allen standen die Priester der drei Götter, deren Macht und Einfluss groß waren. Die Götter waren dem Volk wohl gesonnen, zu Oberst stand Innos, der Gott des Gesetzes und des Feuers, der als erster und höchster verehrt wurde. Dessen Priester sind weither bekannt als die Magier des Feuers. Die Priester des Gottes Adanos, der die Waagschale zwischen Gut und Böse bildet, waren die Magier des Wasserkreises. Nur dem Gott des Todes und der Finsternis, Beliar, waren keine Priester geweiht, denn seine Mächte waren von finsternerer Natur.

In den Städten herrschte Wohlstand und die Magier verstanden einander Welt, Magie und Sterne zu erklären.

Doch dort, wo Zufriedenheit und Sicherheit sind, wuchsen bald Missgunst und Misstrauen. Böse Menschen bereichern sich an den Früchten harter Arbeit und streuen Argwohn und Missgunst unter den Schwachen.

So kam es bald, dass die benachbarten Reiche, Myrtanas Schätze für sich beanspruchen wollten. Allen voran das Reich Varant. Über die Hügel des Reiches kamen Reiterheere, Schiffe aus dunklem Holz zogen am Horizont und hissten die Fahne des Kampfes. Die Armeen Myrtanas zogen aus, um das zu verteidigen was ihre Heimat war.

Es herrschte Krieg.

Die Armada des Königs versenkte Schiff um Schiff, doch erlitt dabei selbst große Verluste. Die Schlachten an Land wurden von Beginn an schnell und mit größter Härte geschlagen, denn beide Seiten beanspruchten den Sieg für sich. Doch so viel Schlachten die Männer Myrtanas gewannen, wurde bald kund dass die varantischen Reiterheere wieder ins Land einfielen. Der Krieg, dessen schnelles Ende herbeigesehnt wurde, zog sich von Scharmützel zu Schlacht und dauerte viele Monde. Und so manch einer, der auszog um sich einen Namen zu machen, sich seinen Sold zu verdienen oder einfach nur seine Heimat zu verteidigen, lag bald mit dem Gesicht im Gras. Zu Tausenden kamen sie und zu tausenden fielen sie. Doch König Rhobar begnügte sich nicht damit, die Grenzen des Landes zu schützen. Um den Feind ein für alle mal zu besiegen, zog er mit seinen Mannen bis tief in die Länder ein und eroberte Grafschaften, Dörfer und Städte. Und alles was seine Truppen nicht zu halten vermochten, wurde dem Erdboden gleichgemacht. Dieser Krieg dauerte länger als vier Sonnenwenden. Sein strategisches Geschick und das Zusammenspiel von Heer und Magie, verhalfen ihm dazu, dass er eines Herbsttages vor dem den Toren der Stadt Varant stand. Als wären sie aus einem Traum erwacht, blickten die Menschen der Stadt auf das Heerlager vor ihnen und ergaben sich.

Die Tore wurden geöffnet, die Waffen gestreckt und an der Spitze seines von Schlachten gezeichneten Heeres, ritt König Rhobar an der Spitze mit Würde eines wahren Herrschers in die Stadt ein. Die Stadt wurde nicht geplündert, Männer und Frauen wurden nicht in die Knechtschaft gezwungen. Der König ließ den Herrscher

von Varant hängen, ernannte einen Stadthalter und einen Rat, der von nun an das Land regieren sollte und kehrte dann nach Myrtana zurück. Er hatte sich die Anerkennung seiner Größe verdient, doch den Preis den er zahlte, war hoch. Viele Männer, Brüder, Väter und Söhne hatten ihr Leben für das Reich gelassen. Zudem waren die Vorräte knapp und der Winter stand vor der Tür. Es herrschte vielerorts Hunger und Verzweiflung. In diesen Winter starb auch König Rhobar, von Wunden des Krieges geschwächt und verzehrt.

Sein Sohn, Rhobar der Zweite, ergriff schweigend das Zepter, ohne Zeremonie und Feiern und rief seine Priester, Berater und die Gelehrten zusammen. Gemeinsam entwickelten sie Pläne, das Reich wieder zu Wohlstand zu bringen, so wie es zu den Glanzzeiten seines Vaters war. Doch als der Winter vorbei war, drohte vom Norden des Reiches her, neue Gefahr. Orkhorden aus den Nordlanden kamen über die Grenzen und plünderten Weiler sowie Landgüter. Wieder sandte der König seine Männer aus, um Grenzen zu befestigen und schickte Schutztruppen in die umkämpften Gebiete. Zahlreiche Schlachten forderten wieder ihre Tribute. Es waren zwar nur kleine und kurze Gefechte aus dem kein Sieger hervorkam aber König Rhobar II wusste, dass die Orks stark genug waren einen Krieg gegen das Reich Myrtana zu führen. Doch seine Armee war klein geworden und die Zahl der Waffen ebenfalls.

Zur Herstellung neuer Waffen brauchte er Erz. Die Lage in den Städten war überall schlecht, besonders in den Minenstädten. Diebe und Deserteure trieben ihr Unwesen und viele Gefangene flohen aus den Minen. Vor allem die Stadt Khorinis, eine der Haupterzlieferanten war zu wichtig, als das der König nicht eingreifen musste. Denn in den Minen von Khorinis wurde besonders seltenes Erz geschürft, magisches Erz.

Dieses Erz, richtig geschmolzen, macht jede Klinge unzerstörbar und verleiht ihr die Schärfe sowie die Härte, der keine Rüstung widerstehen kann.

Der König rief deshalb die 12 mächtigsten Magier des Reiches zusammen, sechs vom Kreis des Wassers und sechs vom Kreis des Feuers. Er erteilte ihnen den Befehl, eine magische Barriere um die Minenkolonie von Khorinis zu erschaffen um die zahlreichen Fluchtversuche der Gefangenen zu unterbinden. Eine Barriere die alles Leben hinein, aber nicht wieder hinaus lässt. Gemeinsam entwickelten die Magier eine Zauberformel die dieses bewerkstelligen sollte.

Als die Formel fertig war, machten sie die Zwölf auf die Barriere zu erschaffen. Mit Hilfe der fünf magischen Foki, die sie nach einem rituellen Muster aufstellten, bündelten sie ihre Kraft und sprachen die magischen Worte des Zaubers.

Dunkle Wolken zogen auf und Blitze zuckten am Himmel, wie ein Wirbelsturm vereinten sie die magischen Ströme. Der Himmel färbte sich schwarz und ein anschwellendes Grollen entlud sich mit einem Mal in einen magischen Blitz.

Und dann war sie da.

Über eine riesige Fläche, viel größer als voraus berechnet, zog sich die Barriere wie eine gigantische Kuppel über dem Landstrich.

Bestürzt stellten die Magier fest, dass sie mit in der Barriere eingeschlossen waren. Die Gefangenen nutzen die Gunst der Stunde und töteten die Wachen, die mit ihnen in der Barriere verweilen mussten. Die Magier rührten sie aber nicht an, zum einen aus Furcht vor ihren magischen Kräften und zum anderen, weil sie erkannten dass sie ohne Hilfe der Magier, niemals die Barriere verlassen konnten. In die Wachhäuser zogen die Gefangenen, an deren Spitze Gomez, derjenige der den Aufruhr angeführt hatte, der sich zuerst gegen die Wachen aufgelehnt hatte. Doch die Freude über den Sieg, wich bald die Sorge über Nahrung und Überleben. Die Gefangenen wussten, dass

sie auf die Güter und Waren des Reiches angewiesen waren. Ebenso wie dass der König das magische Erz brauchte.

So fassten sie schnell einen Plan, der beiden Seiten zufrieden stellen sollte. Für die Erzlieferungen bezahlte der König mit Lieferungen, so dass die Gefangenen überleben konnten. Doch nicht alle Gefangenen wollten weiterhin für den König in den Minen schufteten. Einer von ihnen sprach es laut aus und verlies das Lager. Sein Name war Lee. Ihm folgten einige der Männer. Sie gründeten ein eigenes Lager, nahe einer anderen Mine, dass sie von da an nur noch das neue Lager genannt wurde. Auf seiner Seite standen die Magier des Wassers, die an dem Plan forschten, die Barriere zu vernichten. Dafür sammelten die Schürfer des neuen Lagers das magische Erz, damit die Magier dran forschen konnten, mit dem Ziel einen weg nach draußen zu finden.

Die Magier des Feuers blieben bei Gomez im Alten Lager. So waren die Magier in beiden Lagern vertreten und hielten zudem die Gefangenen davon ab, sich gegenseitig umzubringen. Mit den Gütern aus dem Königreich, war das Überleben der Gefangenen gesichert und Gomez ernannte die Stärksten zu seiner Garde und so regierte er bald sein eigenes Reich, in dem zwar alle gefangen waren, aber während die einen in den Minen schufteten, lies Gomez sich immer besser vom Königreich bezahlen. Alsbald standen Wein, gutes Essen und viele Bücher für die Magier auf der Liste der Handelsgüter.

Viele Monde zogen ins Land, als ein Mann in der Kolonie anfing, Visionen der Freiheit zu verkünden. Er nannten sich Y'Berion, der Erleuchtete, und seine Worte waren von tiefem Glauben und Macht. So geschah es, dass er sich mit einer Schar von Anhängern in den Sumpf auszog, wo sie ihr eigenes Lager gründeten. Von seltsamen Mächten wurde bald berichtet, von Zauberei und Beschwörungen, die selbst den mächtigen Magiern unbekannt waren. Und eines besonderen Krautes, Sumpfkraut. Dessen Rauch war sehr begehrt, denn er schenkte den Menschen besondere und angenehme Träume. Mit diesem Kraut betrieben sie Handel, lebten aber weiterhin karg doch zufrieden.

Das Königreich erholte sich indes allmählich von den Wunden der Vergangenheit. Der Weizen gedieh auf den Feldern und neue Verträge wurden geschlossen. Nur die Barriere kündigte von jedem Scheitern sie zu zerstören oder zu verlassen.

Und dann kamen die Orks.

Wie ein Sturm fegten sie über die Länder Myrtanas, schlugen die Armeen des Königs nieder und töteten jeden Mensch, der ihnen in die Hände fiel. So rüstete sich König Rhobar II wieder zum Krieg und jeder Mann wurde zu den Grenzen geschickt. In diesen tagen, wurde jeder der sich eines noch so kleinen Verbrechens schuldig machte, in die Minenkolonie von Khorinis gebracht...

# Kapitel 1: Geschichte Nr. 1 – Grinchs Tagebuch

## Tag 1

Heute bin ich in der Minenkolonie angekommen, ach was red ich da, sie haben mich hierher verfrachtet, als Gefangener soll ich hier leben. Sie haben mich zusammen mit ein paar Waren und einer Hand weiter Männer in die Barriere gebracht. Das alles bloß weil ich ein paar Äpfel von Onars Hof geklaut habe.

Sie haben uns mit einer hölzernen Plattform runtergebracht und unten warteten bereits solche Typen mit roten Uniformen, einer von Ihnen nannte sich Diego. Ist wohl so was wie ein hohes Tier, glaube ich. Er hat uns von der Situation dort im Minental erzählt, dass es 3 Lager gibt, eines voll mit Sektenspinnern und ein anderes mit Kerlen die einen für ein Stück Brot gerne die Kehle durchschneiden. Alle bis auf einen namens Netbeek, haben den Rat von diesen Diego angenommen und dann gingen wir alle zusammen ins sogenannte „Alte Lager“. Dieser Netbeek hat uns ein Stück begleitet, auf halben Weg dann nahe eines Baumes mit einem aufgeknöpften Skelett warn da so ein paar Viecher. Einige Echsen auf 2 Beinen, scheint fast so als ob sie im Rudel jagten, hatten uns überrascht und einen Kerl der mit mir und den anderen gerade angekommen war, regelrecht zerfleischt. Wäre Diego nicht dabei gewesen, hätten wir alle sein Schicksal geteilt. Er nannte diese Viecher Snapper oder so ähnlich, ich kannte sie bis dato nicht, denn in meiner Heimatstadt Khorinis gab's solche Kreaturen nicht. Aus Angst war dann dieser Netbeek, letztendlich doch mit ins Alte Lager gekommen. Dort angekommen, klärte uns Diego weiter auf. Die dortige Währung innerhalb der Barriere ist nicht wie außerhalb Gold, nein sie handeln mit Erz. Den wertvollen Schatz was sie dort in den Minen zu Tage fördern um den König für seine Krieg zu unterstützen. Um dieses zu verdienen kann man als Buddler in der Mine schuften, oder als Schatten bzw. Gardist im Lager oder in der Mine für Ordnung zu sorgen. Nachdem wir das alle verdaut hatten, verbrachten wir den Rest des Tages damit, an einen Feuer gemütlich ein Bierchen zu drücken und lauschten dem Klang eines Lautespielenden Buddlers.

## Tag 2

Der Morgen begann nicht so berauschend wie ich es mir am gestrigen Abend vorgestellt hatte. Einer der Gardisten kam und verlangte von uns Schutzgeld, eine Gebühr die jeder zahlen muss, wenn er ein einigermaßen ruhiges Leben im Lager führen will. Da ich aber kein Erz hatte, nahm dieser Nek mein gesamtes Hab und Gut, darunter mein schönes Amulett. Dies war ein wertvolles Erbstück und als ich versuchte mir es wiederzuholen, gab's prompt was aufs Maul. Alle lachten und ich ging als Verlierer mit einem dicken Schädel aus der Schlägerei. Aber vielleicht kann ich es mir irgendwann für ein gewisses Sümmchen Erz bei ihm auslösen.

An diesen Tag sah ich auch Netbeek zum letzten mal, er hatte am gestrigen Abend lange Zeit mit so einen Glatzkopf, der voller Tätowierungen war, am Feuer gelabert und dabei so genanntes Sumpfkraut geraucht. Das hat ihn wohl den letzten Rest seines Verstandes geraubt, denn heute, sah ich ihn mit einem der Glatzköpfe das Lager verlassen. Man hat mir später erklärt, das das einer dieser Sektenspinner war, der innerhalb des Lagers neue Leute anwirbt.

Am Nachmittag dann, kam Diego auf mich zu. Er sagte dass ich mich im Lager beweisen muss um voran zu kommen und erteilte mir prompt eine Aufgabe zu. Ich sollte morgen zusammen mit ein paar anderen Jungs einige Waren in die alte Mine schaffen. Ein paar Gardisten sollten den Konvoi beschützen, während ich mit noch ein paar anderen Leuten Packesel spielen duften. Um uns vor eventuellen Gefahren zu schützen, bekam jeder noch ein einfaches Schwert sowie eine Buddlerhose. Ich glaube aber kaum dass der Flicker uns wirklich vor Verletzungen behüten kann.

### Tag 3

Es war schrecklich. Auf den halben Weg durch den Wald, wurden wir überfallen und alle sind tot. Mit gellendem Kampfschrei sprangen einige Typen in graublauen Rüstungen ausm Gebüsch und erschlugen gleich zwei der Gardisten. So ein dunkler Typ mit Schnauzbar und einer riesigen Axt schlug den nächsten Gardisten kurzerhand klein. Ich nahm sofort die Beine in die Hand, sowie andere der Männer, als sie erkannten dass es keinen Sinn hat sich zu verteidigen. Ich kann nicht genau sagen, wie ich es geschafft habe zu entkommen, die anderen hatten es wohl nicht geschafft. Denn auf der Flucht, flogen die Pfeile nur so um unsere Ohren. Die anderen wurden wohl erwischt, ich entkam zum Glück mit einem kleinen Streifschuss am linken Bein. Im Lager dann folgte die Ernüchterung, statt um die Toten zu trauern wurde ich gedemütigt. Selbst Diego war von mir enttäuscht. Dieser stämmige Bulle von Mann, der Thorus genannt wird, war sichtlich wütend und schickte einen Trupp, unter der Führung von Diego voll mit Gardisten und Schatten sowie Buddlern los um eine neue Lieferung zu bewerkstelligen. Ich war auch wieder dabei, denn ich sollte sie nebenbei an die Stelle führen, zumindest war das ihr Vorwand. An der Stelle des Überfalls angekommen, nahm Diego alles kurz ins Augenmerk und dann ging's weiter. In der Mine angekommen, luden die Buddler und Schatten alles ab und verstauten die Waren in die Lagerschuppen. Diego ging zum Chef der Mine, der glaube ich Ian heißt. Wir alle waren ziemlich geschafft, aber Diego bat uns in der Mine nur mal kurz mit anpacken. Da einige der Buddlern von solchen Minecrawlern entweder verletzt oder bi lebendigen Leib gefressen wurden. So nahm jeder eine Spitzhacke in die Hand und klopfte das Erz aus dem Leib der Erde.

### Tag 5 - 11

Die zwei Tage waren vorbei und Diego längst mit seinen Leuten verschwunden. Ich war neugierig zu erfahren wann wir wieder gehen durften, doch Ian verwehrte dies uns. Er meinte wir sind der Ersatz für die verloren gegangenen Buddler. Ein Scheiß, man hatte uns nur hierher gelotst um kräftig für Gomez die Spitzhacke in der Mine zu schwingen. Zur Wehr setzen können wir vergessen, denn die Gardisten mit ihren Schwertern haben schlagendere Argumente als wir mit unseren Hacken. So hieß es nun Steine klopfen Tag für Tag, für ein bisschen Erz im Monat sowie den ekelhaften Fraß aus Fleischwanzen.

Am Abend dann setzen sich die, besser gesagt wir Buddler uns auf den Hosenboden und saufen unseren Frust mit Bier herunter. Einer der Buddler, ein alter Mann namens Grimes und einer der ersten in der Kolonie, erzählte uns die fantastischsten Geschichten aus den frühen Jahren der Kolonie. Von einen Magier namens Xardas der die Feuermagier verließ um von fortan Beliar zu huldigen, dem Gott der Dunkelheit. Ein anderer Buddler namens Snipes sorgte hingegen oft für Gelächter unter uns

Steineklopfen, indem er den Gardisten oft Streiche spielt und Schlüssel für ihre Kisten klaut.

An einen Tag dann tief im Stollen erlebte ich das Grauen was diese Minecrawler verbreiteten. Auf der untersten Ebene, kamen aus dem Stollen einige dieser Viecher herbei und fielen über uns her. Ich sah wie einer der Buddler bei lebendigem Leib gefressen wurde, es war schrecklich. Ich höre heute noch die verzweifelten Schreie, jenes Mannes. Und wo waren diese scheiß Gardisten? Sie nahmen lieber ihre Beine in die Hand um ihren eigenen Arsch zu retten. Zum Glück waren diese Templer noch da und machten aus diesen Viechern kurzen Prozess, sonst wär's viel schlimmer ausgegangen für uns, insbesondere mich. Diese Templer mit ihren Zweihändern sind die rechte Hand der Gurus um diese zu beschützen. Aber hier in der Mine solln sie uns alle schützen und dürfen im Gegenzug die Zangen dieser Crawler behalten. Das brauchen sie für irgend so ein Elixier was diese Gurus zusammenbrauen. Aber näheres konnte mir mal so ein Templer nicht darüber erzählen.

### **Tag 13-21**

Ich kriege langsam den Koller hier, Tag für Tag wie verrückt auf die Steine kloppen. Zu allem Überdruß ging heut auch noch der Stampfer auf der untersten Ebene kaputt und dieser elende verfluchte Orksklave kann sich nun die Sonne auf den Bauch scheinen lassen. Oh wie gerne würde ich dies Viech die Kehle durchschneiden. Hätten seine Orkbrüder diesen Krieg doch nie angezettelt, säßen wie nicht alle in diesen Schlammassel. Toni, einer der Buddler hatte dies auch schon mal versucht. Toni, besorgte sich von Snipes ein Schwert, welches dieser zuvor in dessen Auftrag geklaut hatte. Er schlich sich leise zu der Schlafstätte des Orks wo er angekettet seine Ruhe verbringt. Beinahe hätte er es geschafft, doch das Unglück war mit ihm. Er war zu laut und der Ork bemerkte es. Das Ende des Lieds war, das der Ork sich seiner ketten losriss und den Mann den Kopf umdrehte. Einige der Gardisten, versuchten den Orks zu beruhigen aber auch sie mussten mit dem Leben bezahlen. Einer der Templer aber lies Magie auf das Tier wirken, einen Schlafzauber. Sie legte ihn in stärkere Ketten, aus dem magischen Erz geschmiedet und sie hält bis heute. Denn den Ork haben sie nicht getötet, aus Strafe, denn sie brauchen ihn um den Stampfer, wenn er wieder mal in gang kommen würde, zu bedienen. Seitdem bewachen ihn auch mindestens vier Gardisten. Zur Strafe mussten wir alle 2 Tage lang nur von Wasser und Brot leben, selbst ich hatte da den Geschmack von Fleischwanzenragout vermisst.

Einige Tage später kam ein Typ zur Mine und verlangte die Bedarfsliste der alten Mine von Ian, hoffentlich hat dieser Typ mehr Glück, das die Lieferung dann nicht überfallen wird. Ach ich hasse mich dafür langsam selbst, versagt zu haben. Dann wäre ich nicht hier und so schnell wird sich das auch nicht ändern...

### **Tag 26**

Der Kerl, der vor Tagen bei Ian die Liste verlangt hatte, kam heute wieder. Auf der Suche nach dem Nest der Minecrawler ist er, tja was soll ich dazu sagen, der ganze Berg ist ein einziges Nest. In jeder Ecke hört man das Zischen der Minecrawler. Aber dank ihm, hat der Stampfer ein neues Zahnrad und der verdammte Ork arbeitet wieder, wenigstens eine kleine Genugtuung für mich. Ab heute heißt es noch mehr ranklotzen, denn Ian will dass bald ein neuer Tunnel für die Erzgewinnung geschlagen

wird. Ich soll da ab morgen mitmachen. Das alles wird stattfinden unter der Leitung von Grimes, schließlich ist er ja so gut wie mit der Mine hier verheiratet.

### **Tag 33**

Der Tunnel ist fast fertig, zum Glück aber auch. Da ich und ein paar andere Jungs das Ding so schnell geritzt haben, hat uns Ian frei gegeben für heute. Dazu noch ein Kasten feinstes Starkbier und das Leben wird langsam viel besser für mich hier. Eine andere Gruppe von Buddlern macht derweil unsere Arbeit im neuen Stollen. Außerdem gibt's keine Gefahr mehr durch die Minecrawler, denn das Nest wurde gefunden und eine Minecrawlerkönigin hat zum letzten Mal Eier ausgelegt. Ich will mir ja nicht mal annähernd vorstellen wie dies Viech aussah, denn die Crawler sind normalerweise hässlich genug. Die Templer hatten derweil auch noch die restliche Gefahr durch die Viecher ausgerottet und lassen es sich auf der untersten Ebene gut gehen. Vielleicht gehe ich heute auch noch dahin und lasse mir die neusten Neuigkeiten von Gor Na Vid berichten. Ich muss leider Schluss machen, denn Aleph kommt hochgerannt, mal sehen was so wichtig ist.

### **Letzter Eintrag**

Wir werden alle sterben...

Derjenige der mein Tagebuch mal finden sollte, bekommt hier ein Zeugnis der Geschehnisse. Vor knapp 2 Tagen, im neuen Tunnel, haben wir einen unterirdischen Fluss angegraben, der folgende Wassereinbruch hat die Stützbalken unterspült und die gesamte untere Ebene ist verschüttet, alle sind tot. Ich war zu der Zeit leider nicht dort, dann müsst ich mich jetzt wenigstens nicht herumquälen... Reiß dich zusammen. Also ich konnt mich mit ein paar anderen Jungs in einen der Stollen gerettet, die von den Minecrawlern besetzt waren, ehe die Templer kamen. Ach ja die Templer, von denen lebt auch keiner mehr, denn alle warn zu dem Zeitpunkt des Einsturzes auf der untersten Ebene. Grimes hat es auch geschafft, aber er hat sich wieder von uns getrennt, er meint er will einen Weg hier raus finden, anstatt auf den Tod zu warten wie wir das tun. Vielleicht hat er ja Glück, aber ich glaube es kaum. Im Moment denke ich daran, was ich hätte besser machen sollen, damit ich nicht so ende. Ich hab schon über Selbstmord nachgedacht, so wie es Snipes gemacht hat. Der Kerl hat sich einfach in das Schwert eines Gardisten gestürzt. Aber Selbstmord würde nur dazu führen, dass man ins Reich Belians kommt, oh man jetzt wird ich auch noch im Hinblick meines Todes religiös, wo mich der ganze Scheiß vorher nicht interessiert hat. Unsere Vorräte gehen zur Neige, alles was wir noch haben, sind ein paar Moleratkeulen und etwas Wasser. Bald werden sich hier einige die Köpfe einschlagen für den letzten Rest an Nahrung. Wobei einer der Typen erzählt hat, dass man länger überleben könnte, wenn man das Fleisch der Toten verspeist. Ich bin da hoffentlich schon tot und noch mehr hoffe ich das ich nicht derjenige bin der als erstes auf der Speisekarte landet.

Da meine Tinte alle geworden ist, schreib ich diese letzten Worte mit meinem eigenen Blut. Möge mir meine Mutter verzeihen, dass ich ihr kostbares Amulett verloren habe. Hoffentlich ist sie im Augenblick des Todes bei mir und zeigt mir den Weg zu Innos. Möge Innos meiner Seele gnädig sein....

## Kapitel 2: Geschichte Nr. 2 – Die Reise zum Dämonenbeschwörer

Das neue Lager, unter der Führung der Wassermagier, ist das einzig wahre Lager wo man eine Art Freiheit genießen kann. Hütten wurden in den Stein gehauen und boten Platz für Banditen und Söldner. Die Wassermagier selbst haben ihren eigenen Platz zum Leben, oberhalb der Hütten. Dort hüten sie das Erz und erforschen es, damit man einen Weg aus der Barriere finden möge. Ein Damm, der von Homer konstruiert und gebaut worden ist, sorgt, dafür das die Reisfelder ideal blühen und von den „engagierten“ Bauern täglich abgeerntet werden. Eine eigene Mine, vor kurzen in einen Talkessel weit oberhalb des Neuen Lagers gegründet, sorgt für täglichen Erzzufluss. In diesem Lager lebte einst Xavier, ein erst kürzlich aufgenommenener Söldner, der zuvor sich als Bandit verdingt hatte. Und nach einem erfolgreichen Raubzug gegen einen Konvoi des Alten Lagers, unter der Führung von Gorn, hat zur Fürsprache von Lee, dem Anführer der Söldner, geführt.

Der junge Mann, Mitte 20, war vor der Zeit in der Kolonie ein Weiberheld, der jeden Rockzipfel nachgejagt ist. Doch dies brachte irgendwann Probleme mit sich, denn einer seiner Mätressen, war eine reiche Frau von einem der Händler aus Khorinis. Als ihr Mann beide erwischt hatte, lies er seine Beziehungen spielen und ehe Xavier sich versehen konnte, lag er mit der Fresse im Dreck des Minental.

Xavier war schon fast vier Monate in der Kolonie und er machte sich nicht aus den Gardisten mit ihren Erpressungen, als er anfangs im alten Lager ein zu Hause fand. Darum hörte er sich um und bekam bei Mordrag die ideale Lösung angeboten, fürs neue Lager zu arbeiten. Seitdem arbeitete er sich hoch und fand viele Freunde innerhalb des neuen Lagers, darunter auch einer der Sektenmitglieder namens Baal Kuno. Sie trieben sich oft abends in der Kneipe am Damm herum, spotteten über Gomez und nebenbei rauchten sie einen „grünen Novizen“ nach den anderen, bei einer schönen Flasche Reisschnaps.

Doch irgendwann, wie so oft, ist die schöne Zeit vorbei und der Alltag des Söldnerlebens tritt zu Tage. Lee schickte Xavier zu seinen ersten Auftrag, was gleich was ganz großes war. Er wurde zu den Wassermagiern geschickt und leicht ehrfürchtig vor den Magiern in ihren blauen Kutten, betrat der junge Mann zum ersten Mal deren Wohnviertel. Doch anders als erwartet gingen die Wassermagier mit einen respektvoll um, auch wenn man nicht ihren Kreis angehört. „Sei begrüßt junger Söldner, wir haben dich schon erwartet. Lee spricht in hohen Tönen von dir.“ Meinte Nefarius, einer der Magier. „Dann wird’s allmählich Zeit, das ich bei Lee eine Gehaltserhöhung verlange!“ meinte Xavier trocken und Nefarius konnte sich ein schmunzeln nicht verkneifen. Er führte Xavier zum Obersten der Wassermagier, Saturas. Ein älterer Mann, mit dunkler Hautfarbe, aber dennoch Ehrfurcht ausstrahlend. Xavier musste kurz überlegen woher dieser Saturas wohl stammt, bestimmt von den südlichen Inseln, aufgrund der Hautfarbe. Aber das ist alles egal, fiel es ihm weiter in den Kopf, denn hier in der Kolonie sind alle gleich, egal welche Herkunft oder Geschichte sie haben. Hier in der Minenkolonie von Khorinis waren alle Gefangene des Königreichs und der Barriere. „Junger Freund, ich habe eine wichtige Aufgabe für dich!“ sagte Saturas und Xavier wurde aus seinen Gedanken gerissen „Verzeiht, ehrwürdiger Magier!“ Saturas sah unter seine grauen, buschigen Augenbrauen zu Xavier, sein Blick war fast durchdringen, als ob er versucht in die

Seele des Gegenübers einzutauchen. „Ich sehe viel Tatendrang in deinen Augen und dein Herz ist am richtigen Fleck. Darum stell ich dir eine schwierige Aufgabe, denn bei Adanos, so scheint es könntest du das richtige Fingerspitzengefühl in einer dringenden Sache besitzen!“ Saturas Worte weckten in der Tat das Interesse von Xavier, doch leicht hochmütig wie junge Menschen nun mal sind, meinte Xavier. „Ich kann alles schaffen, egal ob ich einen Ork das grüne Fell über seine Ohren ziehen muss oder...“ „Jaja euer Tatendrang scheint noch größer zu sein, als ich sehen konnte, aber bitte hört mir zu!“ sagte der Wassermagier, mit dem erhobene Zeigefinger auf der Stimme liegend. Beschämt, senkte Xavier den Kopf und hörte weiter zu. „Wir brauchen einen Boten, der einen Brief zu Xardas bringt.“ Der junge Söldner wurde kreidebleich und stammelte. „Der...der Dämonenbeschwörer? Ein Brief...ich soll da hin?“ „Ja junger Freund, durch die vielen Übergriffe auf die Konvois des alten Lagers habt ihr eine recht gute Ortskenntnis über die Wege und Abzweigungen im Minental.“ „Aber, warum ich? Ich meine Gorn kennt sich min genauso gut hier aus...!“ „Der Söldner Gorn wird hier benötigt, aber ich habe mich in euch getäuscht und Lee wohl auch.“ Sagte Saturas mit enttäuschter Stimme und appellierte an Xaviers Stolz mit Erfolg. „Ich werde es tun!“ meinte der junge Mann mit doch recht flauem Gefühl in der Magengegend. „Gut, also hört zu...“

## Kapitel 2

An dem darauf folgenden Abend, saß Xavier in der Kneipe beim Stausee und trank mit seinen Kumpel Baal Kuno einen Reisschnaps nach dem anderen. „Weist du Kuno, wenn ich an Xardas denke, wird's mir mulmig!“ „Wieso, was ist denn mit ihm?“ fragte Kuno stutzend. „Du kennst Xardas NICHT?“ fragte Xavier erstaunt, schließlich war jedem innerhalb der Barriere der Name geläufig. Kuno zuckte mit den Schultern. Xave, wie er von seinen Freunden immer genannt wurde, seufzte kurz und sah leicht abwesend in seine Flasche Reisschnaps rein. „Also hör zu, soweit wie ich es von Lares mal gehört hab, gab es unter den 12 Magiern die Mithilfe der Fokussteine die Barriere schufen, einen weiteren. Den dreizehnten Magier, der die immens wirkenden Kräfte kontrollierte. Dieser jene war Xardas, ein Feuermagier.“ „Ein weiterer Magier des Feuers? Ich kenne bloß sechs an der Zahl, als ich in der Burg im Alten Lager war, um die Sumpfkrautlieferung zu tätigen.“ „Nein, es gab einen weiteren.“ Meinte Xave kopfschüttelnd. Xardas hat sich den Feuermagiern abgewandt, weil er mit Gomez nicht zurechtkam, er war in seinen Augen ein machtgieriger und besessener Kerl, der für Reichtum jeden tötet. Zumindest heißt es so offiziell.“

Kuno hob seine Augenbraue und wollte gerade fragen was er mit offiziell meint aber Xave erzählte schon weiter. „Innoffiziell wurde Xardas aus dem Orden der Feuermagier verstoßen, weil er sich mit Dämonenmagie beschäftigte. In den Augen von Innos Vertretern auf Erden, war dies reine Blasphemie und jeder normale andere Sterbliche, wäre dafür am Galgen gelandet, wenn nicht gar schlimmeres. Doch Xardas war und ist einer der mächtigsten Magier gewesen und wenn man ihn versucht hätte zu töten, wäre zahlreiches Blut vergossen. Darum ließ man ihn gehen. Mitten im Orkgebiet suchte Xardas sich eine Stelle und baute sich mittels der Magie Beliaris einen Turm auf, geschützt von Dämonen und allerlei anderen Wesen Beliaris. Corristo wurde Xardas Nachfolger im Alten Lager.“ Xave nahm den letzten Schluck aus seiner Flasche Reisschnaps. „Und warum ist das alles ein Problem?“ fragte Kuno nach, worauf ihn Xave irritiert anschaute. „Hast du mir nicht zugehört? Der Weg zu Xardas ist nicht

nur durch Orks extrem gefährlich, nein, vielmehr sind die Dämonen die Xardas vor unwillkommenen Gästen schützen. Kein Bote zu ihm wurde jemals wieder gesehen.“ Baal Kuno schaute ungläubig zu seinen Freund aber lächelte dann. „Hm klingt interessant. Diesen Xardas würde ich allzu gern mal kennen lernen. Am besten ich begleite dich.“ Xavier schaute leicht verdutzt aber schien sich dann sichtlich zu freuen. „Und die anderen Baals haben nichts dagegen?“ fragte Xave nach „Nein, ich bin kein großer Gläubiger unserer Gemeinde, sondern vielmehr ein Anhänger vom allseits beliebten Sumpfkraut.“ meinte Kuno grinsend, kramte in seiner Tasche und holte zwei Stengel heraus. „Hier nimm einen, du brauchst kein Erz dafür heute zu blechen.“ Xave nahm dankend an und rauchte mit seinen Freund den letzten Stengel Sumpfkraut in der heilen und sicheren Obhut des neuen Lagers.

### Kapitel 3

Am darauf folgenden Morgen ging Xavier zum See und nahm dort ein gründliches Bad. In der Ferne, auf den Weg zur Freien Mine sah er ein Rudel Scavenger zu wie sie am brüten waren. Er schwamm ein paar Züge in die Mitte des Sees und sah den Lurker der Homer immer wieder das Leben schwer macht, doch Xave hatte keine Zeit sich um das Biest zu kümmern, doch er schwor sich es irgendwann zu erlegen und dessen Klaue als Halsband zu nutzen. Als der Morgen langsam graute, schwamm er zurück zum Ufer und zog seine Klamotten an, ging ein letztes Mal in die Kneipe und versorgte sich mit allerlei Sachen für unterwegs, wie Fackeln, Brot, Wasser und Käse. Seinen Kumpel Gorn, ein dunkler Mann mit kräftiger Brust und Axtarm, bat er auf die Hütte aufzupassen wo Xave sein zu Hause hat, denn einer der Banditen namens Shrike hatte es schon längere Zeit auf diesen Wohnsitz abgesehen. Xavier verabschiedete sich und ging Richtung der Reisfarm um dort wie verabredet Kuno zu treffen.

Dieser stand beim Reislord um ihn Reis im Tausch für Sumpfkrautstengel anzubieten, welches sichtlich erfolg hatte. „Hey Kuno, komm endlich wir müssen los.“ Rief Xave seinen Kumpel zu. Er verneigte sich dankend vorm Reislord und ging zu Xave. „Da bist du ja endlich, ich hab schon fast Wurzeln geschlagen“ meinte Kuno grinsend und gab seinen Freund die hand zur Begrüßung. „Lass uns aufbrechen, schließlich wollen wir ja so schnell wie möglich an unser Ziel!“ „Weist du schon welche Route du einschlagen wirst?“ Xavier holte aus seiner Beuteltasche eine Karte von der Minenkolonie heraus und begann Kuno den Weg zu weisen „Hm ich würde sagen wir nehmen den Weg von hier zum Alten Lager, vorbei an Cavalorns Hütte bis wir zum südlichen Ausgang von Alten Lager kommen. „Moment mal, warum verfolgen wir nicht den Pfad in der Nähe deines Lagers, dem Berg hinauf, von dort ist es ein kürzerer Weg.“ Sagte Kuno leicht irritiert. „Bist du vom Sumpfkraut schon so vernebelt? Der Pfad ist sehr gefährlich, denn dort oben in den Bergen wimmelt es von Snapperrudeln! Wir machen es wie ich es gesagt hab und gehen in Richtung Altes Lager. Dort allerdings müssen wir uns vorbei schleichen, wegen der Gardisten natürlich und laufen ein kleines Stück in die Richtung eures Sumpflagers, biegen allerdings nach rechts den Berg hinauf. Wie Gorn mal erzählt hat wimmelt es ab da ungefähr von Orks.“

„Orks?“ fragte Kuno mit weit aufgerissenen Augen, starr vor Angst. „Wie...wie solln wir an denen vorbeikommen?“ „Ganz einfach mein Freund, ich hab den Magier Myxir nach einer Lösung gefragt und dieser gab mir diese besonderen Spruchrollen!“ er

holte 4 Rollen aus seiner Tasche und hielt sie stolz in die Richtung von Kuno. „Das...das sind Rollen zur Verwandlung...die sind ein Vermögen wert!“ Xavier zuckte mit den Schultern und sprach „Die haben mich nur läppische 500 Erz gekostet, sie verwandeln einen in Warge, die Haustierchen der Orks. Mit denen sollten wir unbemerkt durch die Reihen der Orks schlüpfen können.“ „Dann wird ja alles wie geschmiert laufen!“ sagte Kuno freudig. „Davon kannst du ausgehen, aber genug gequatscht, lass uns aufbrechen, mein Freund.“

So begann ihre Reise...

## Kapitel 4

Beide Freunde wanderten dem Morgengrauen entgegen, scherzten und machten immer wieder eine Rast um ihren Durst zu stillen oder den Magen zu beruhigen. Es war dann Mittag als Kuno vorschlug unter einen Baum eine etwas längere Pause zu machen. Xavier war damit einverstanden. Kuno öffnete zwei Flaschen Reisschnaps und gab eine seinen Kumpel. „Auf dein Wohl, Bruder!“ sagte Kuno zuprostend. Ein knacken und rascheln im Gebüsch beendete das kleine Gelage sofort. „Was war das?“ flüsterte Xave Kuno zu, welcher nur mit den Schultern zuckte, aber seine Eisenkeule zog. Xavier tat es ihm gleich und bewaffnete sich ebenfalls. Doch es war zu spät, aus dem Gebüsch sprang ein Snapper von vielen hervor und schleuderte Xavier mit Wucht zu Boden. Leicht benommen versuchte er dennoch den Snapper irgendwie dran aufzuhalten zuzubeißen. Er stemmte die Arme gegen Schnauze des Tiers. Der Snapper versuchte dagegen anzukämpfen und sprang kurz zurück um erneut zum Angriff zu hetzen. Xavier indes schlug schon dem zweiten Snapper den Schädel ein, der sich nun jämmerlich jaulend am Boden sich krümmt. Ein dritter springt von hinten auf Kunos Rücken und zerfetzt mit seinen scharfen Krallen die Novizenrobe. Kuno merkte dass ihm das Blut warm dem Rücken herunterlief und spürte ein brennen der Wunde, doch das hinderte ihm nicht daran, das er seitwärts herumwirbelte und mit der Keule dem Snapper eins überzog, mit solcher Wucht, das dem Vieh der Schädel zerbarst. Kuno sprang nun auf den letzten Snapper zu, der im Begriff war seinen Kumpel anzugreifen. Der Snapper sprang aber schon zum Angriff und entkam so Kunos Keule, doch Xaviers Schwert landete einen so genauen Treffer am Hals des Tieres, das ein Blutstrahl daraus trat, wie eine Wasserfontäne bei heißen Quellen. Besser gesagt, es regnete Blut. „Puh, das wäre geschafft, mein Freund!“ sagte Kuno und wischte sich den Schweiß von der Stirn. „Du bist verletzt!“ meinte Xave zum Novizen, leichte Besorgnis lag in dessen Stimme. „Ach was der kleine Kratzer ist doch nicht so schlimm, nichts was ein einfacher Wundverband nicht heilen kann!“ sagte Kuno lächelnd.

Sie gingen an den nah gelegenen Fluss und Xave wusch seinen Freund den Rücken mit kalten aber klaren Wasser ab. Danach nahm er eine Stoffrolle und umwickelte die nicht mehr blutende Wunde. „Dank dir mein Freund, nach so viel Aufregung haben wir uns etwas Ruhe verdient!“ sagte Kuno und holte aus seiner Beuteltasche zwei Sumpfkrautstängel heraus und reichte davon eine seinen Kollegen. „Nein danke, für mich jetzt nicht, ich hab noch was mit den Toten Snappern vor!“ Xave ging zu den toten Tieren, zückte seinen kleinen Dolch und schnitt quer unterhalb des Zahnansatzes eine Wunde. Danach stach er mit der Spitze der kleinen Waffe jeweils unterhalb der Zähne und hebelte diese heraus. „Snapperzähne sind doch begehrenswerte Handelswaren, auch im alten Lager. Vielleicht können wir die ja noch

gebrauchen!“ meinte Xave und fuhr mit derselben Prozedur bei den anderen Tieren fort. Dann holte er sein Säckchen aus gegerbten Lurkerleder heraus und verstaute dort das Sammelgut.

„Ja schön und gut, aber wenn du jetzt dein Sumpfkraut nicht nimmst, steck ich mir die Fluppe auch noch an.“ Sagte Kuno und drückte seinen Stengel aus. Beide Freunde gingen zurück an ihren Lagerplatz, vergewisserten sich das um sie herum keine weiteren Tiere herumlungern und holten dann ihre Lagermatten heraus, machten es sich gemütlich für den Rest des ersten Tages...

*Fortsetzung folgt...*

## Kapitel 3: Geschichte Nr. 3 – Der Almanach

„Hey schau mal noch so ein Sektenspinner der hier ins Lager will!“ sprach eine Torwache zur anderen. „Lasst den Scheiß, ich bin im Auftrag von Y’Berion hier. Ich soll einen Almanach von den Feuermagiern holen!“ sagte Talas wütend und hielt den Gardisten ein Schreiben unter die Nase. „Auch wenn du ein Schreiben vom König persönlich hättest, hier kommst du nicht rein, es sei denn du hast was zu rauchen dabei!“ Talas schüttelte nur verständnislos den Kopf, kramte in seiner Beuteltasche und gab jeden der beiden Gardisten einen „Grünen Novizen“. „Besten Dank!“ sagte die eine Torwache über beide Ohren grinsend und steckte sich genüsslich den Sumpfkrautstengel an. Talas folgte den Weg in den Außenring des Alten Lagers hinein, wo allerhand Buddler ihre Bretterbuden hatten. Neben den Buddlern gab es auch eine Menge Gardisten und Schatten, aber auch ein paar Anhänger des Schläfers, die in die anderen Lager auszogen um Leute für ihren Glauben anzuwerben. Wie Baal Taran es einer war. Talas sah ihn nicht weit entfernt vom Eingangstor stehen in einer Runde zusammen mit Buddlern. „Ah Talas, der Schläfer sei mit dir! Was führt dich hierher?“ „Anstatt das ich mit Joru neue Substanzen von Cor Kalom ausprobieren darf, muss ich mal wieder Bote spielen und einen Almanach holen.“ „Kopf hoch, der Schläfer hat dich auf diesen Weg geführt und es ist doch eine Ehre diesen Auftrag für die Baals zu erledigen!“ beruhigte ihn Taran. „Sicherlich wird man dich reich entlohnen!“ „Ich hoff nur es ist dann wirklich der letzte Botengang, vom dauernden rumlaufen krieg ich Blasen an die Füße!“ meinte Talas. Er verabschiedete sich von Taran und ging zum Tor der Burg, wo ein großer stämmiger Gardist sich vor ihm aufbäumte. „Wo solls denn hingehen, Kleiner?“ „Ich komme im Auftrag von Kalom und soll einen Almanach holen!“ sprach Talas gelangweilt, kramte seine Botschaft hervor und zeigte sie dem Chef der Gardisten Thorus. Dieser las sich das Dokument durch und nickte den beiden anderen Gardisten am Tor der Burg zu, so das der junge Novize ungehindert hinein gehen konnte. Am Ziel angekommen, stand ein junger Magier in einer roten Robe davor. „Sei begrüßt, du musst der Bote aus dem Sumpflager sein, oder?“ fragte Milten wissbegierig. Der Novize nickte ihm zu. „Es tut mir leid aber Corristo kann dich leider nicht persönlich empfangen da er in einer Unterredung mit einem der Erzbarone ist, aber ich soll dir den Almanach geben!“ Milten reichte ihm das Buch herüber. „Wofür braucht ihr den eigentlich?“ „Keine Ahnung!“ sprach Talas, er bedankte sich und machte sich wieder auf die Beine.

Au halben Weg zum Sumpflager, am Rande des Waldes kehrte der Novize ein für eine kleine Pause. Während er so an einem Baum gelehnt saß, und sich dank dem Sumpfkraut etwas entspannter fühlte, merkte er nicht, dass ihm vom Busch in der Nähe, mehrere Augenpaare anstarrten. Benebelt vom Sumpfkraut blätterte Talas im Almanach drin herum und schnallte zu spät, das ihn eine Horde schwarzer Goblins umzingelt haben. Schneller als er gucken konnte, entriss ihm einer der kleinen Teufel das wertvolle Gut und rannte weg. „Beim großen Schläfer, was soll das?“ Talas sprang auf und griff nach seiner kleinen Handaxt und schleuderte diese hinter dem Goblin her. Der Treffer streckte das Wesen nieder, doch ein weiterer Goblin nahm sich das Buch und rannte Weg! „Du gottverdammtes Viech, wenn ich dich erwische...“ fluchte der Novize und ging schnell zu dem toten Goblin. Er griff nach seiner Handaxt, doch ehe er sie bekam, nahm auch diese einer der kleinen Unholde weg. Talas fluchte erneut, der Goblin drehte sich um und streckte ihm die Zunge raus. Talas griff nach dem

kleinen Kerl, doch geriet ins Straucheln da ihn weitere Goblins ein Bein stellten. Der junge Novize blickte den schwarzen Goblins hinterher wie diese über eine Brücke flüchteten. Er selber hatte nun keine Lust sich noch mehr aufzurappeln und den Almanach zurückzuholen. Vielleicht findet sich ja einer der diesen später für ihn holen geht.

## Kapitel 4: Geschichte Nr. 4 - Der Anschlag

### Kapitel 4: Geschichte Nr. 4 - Der Anschlag

"Bist du lebensmüde?" meinte Jeff und vergaß vor lauter Aufregung seine Moleratkeule in der Hand. Aber Ratzo ließ sich von seinen Vorhaben trotzdem nicht abbringen. "Wie willst du ins Innere der Burg zu den Feuermagiern vorbeikommen? Die Gardisten werden dich bestimmt nicht durchlassen, auch wenn du einer der Schatten bist." meinte einer der Buddler. "Ich denke aber doch!" sprach Ratzo, griff dabei an seinen Gürtel und löste seinen Lederbeutel. Er hielt diesen ein wenig hoch, gut versteckt vor den Augen neugieriger Außenstehener und öffnete die Lasche, die das Geheimnis um dessen Inhalt nun preisgab. "W...wahnsinn...." schluckte ein anderer Buddler. "Das...müssen an die 500 Erz sein!" "Stimmt genau!" sagte Ratzo nickend. "Das ist meine Eintrittskarte zum Inneren der Burg." "Bestechung also..." sprach Jeff, der beim Anblick des Erzes seine Stimme wiedergewonnen hatte. "Aber wird das denn ausreichen?" "Natürlich, ich habe diesen Preis mit den Gardisten der Nachtwache ausgemacht, die anderen 500 bekommen beide wenn ich erfolgreich war." "Du hast...noch mehr davon? Wenn ich dran denke wie lange ich schon allein für 500 Erz in der Mine schuftet muss." meinte der erste Buddler resignierend. Ratzo zuckte mit den Schultern. "Wenn ich erfolgreich bin, bekommt ihr sogar was von der Beute ab!" Dann schloss Ratzo ganz schnell seinen Beutel und heftete ihn an seinen Gürtel, denn Bloodwyn, einer der Gardisten im Außenring kam langsam in Sichtweite. "He ihr Buddler, es ist Zeit für eure tägliche Spende, damit ich auf euch aufpasse!" rief Bloodwyn. Ratzo flüsterte den Dreien noch zu. "Wenn mich einer von euch verpfeifen sollte, dann macht er schneller Bekanntschaft mit Beliar als ihm lieb ist!" Dann ging er fort.

Ratzo ging nun seiner Aufgabe als Schatten nach. Er machte sich auf den Weg zu seinem Mentor Dexter und nahm einen seiner Aufträge entgegen. Dexter ist einer der einflussreicheren Schatten im Außenring. Er hätte ihn viel lieber als Oberhaupt der Schatten gesehen als dieser Diego. "Gut das du da bist!" meinte Dexter und ein breites Grinsen huschte über seine Lippen. "Es geht um was ganz einfaches, du musst mir diesen Zettel zu Mordrag bringen. Aber pass auf das einer von Thorus Leuten das nicht spitz bekommt! Denn Thorus hasst Mordrag wie die Pest und würde ihm am liebsten mehr tot als lebendig hier im Lager sehen!" "Was ist das für ein Zettel?" "Eigentlich brauchst du das nicht zu wissen, aber mittlerweile vertau ich dir. Es ist eine simple Bestellung an Sumpfkrautstengeln. Seit neusten produziert das neue Lager auch solche. Die verkaufen die aber günstiger als die Sektenspinner." "Na gut, so schwierig wird das schon nicht sein!" meinte Ratzo und nahm den Zettel. Er hatte mittlerweile eine Idee wie er es anstellte, schließlich hat Fingers ihm den einen oder anderen guten Trick beigebracht. Der Schatten ging in Richtung Südtor, vorbei an Buddlern die sich auf den Weg zur Mine machten. Er sah Mordrag schon von weiten und peilte genau sein Ziel an. Nur noch ein paar Schritte trennten ihn von Mordrag. Ratzo zählte im Kopf die Schritte ab. Für einen Außenstehenden sah es so aus, als würde Ratzo den Banditen anrempeln. Ratzo aber nutzte dieses Manöver um Mordrag den Brief zuzustecken, der Rest war simple Schauspielerei. "Pass doch auf!" schrie Mordrag und schubste Ratzo von sich weg in den Staub. Der Schatten fletschte die

Zähne, stand auf und zog drohend sein Schwert. "Noch einmal du dreckiger Bandit und du bist Snapperfutter!" Mordrag tat es Ratzonach und zog ebenfalls seine Waffe, eine Keule. Zwei Gardisten sahen das und rannten zum Ort des Geschehens hin. "Steckt die Waffen ein oder es passiert was" riefen beide drohgebärdend. Die Lage "beruhigte" sich wieder und beide gingen ihre Wege. Kurze Zeit später, war Ratzonach wieder bei Dexter. Dieser belobigte seinen Handlanger und beide verbrachten zusammen den Tag bis zum Abendbgrauen in geselliger Runde.

Es wurde langsam Zeit zum Ausruhen, denn heute Nacht brauchte er all seine Kraft für sein Vorhaben. Ratzonach nahm einen letzten Schluck Bier und verabschiedete sich von der Runde. Auf seinen Weg zur Hütte kreuzte ihm Diego seinen Weg. Dieser war gerade aus dem umgestürzten Wachturm gekommen. Ratzonach grüßte ihn widerwillig. "Ein hervorragendes Theater heute Mittag!" meinte Diego. Ratzonach rutschte ein Kloß in den Hals. "Wie...wie meinst du das?" "Die Sache mit Mordrag. Ich will nicht wissen was Dexter mit zu schaffen hat aber eines lass dir gesagt sein. Pass lieber auf deinen Rücken auf. Manche lassen sich nicht von diesen Schauspiel hinters Licht führen wie die Gardisten am Südtor." Ratzos rutschte fast das Herz n die Hose. Er fragte sich wie Diego das wissen konnte. "Dein Glück..." sprach Diego weiter. "...war einfach nur das Jackal zu diesem Zeitpunkt nicht in der Nähe war. Er ist einer von Thorus Vertrauten." Ratzonach versuchte diese Warnung mit einem Grinsen zu überspielen. "Danke für die Warnung, aber scheinbar war mir das Glück wieder einmal hold." "Du wirst nicht immer so viel Glück haben!" meinte Diego. "Irgendwann verlässt es auch dich!" "Auf das sich dies nie erfüllen wird!" meinte Ratzonach, prostete Diego mit dem letzten Schluck an Bier zu und trank. Diego schüttelte nur den Kopf und ging seiner Wege. Es wurde wirklich langsam Zeit sich auszuruhen, dachte sich ratzoch und ging zu seiner Hütte, nahe der Arena, wo er sich schlafen legte.

Der Mond war aufgegangen und strahlte auf das alte Lager hinab. In der Dunkelheit machte sich Ratzonach ungesehen auf den Weg. Immer wieder musste er sich vor den patroulierenden Gardisten verstecken.Im Schatten versteckt, ahe dem Eingangstor zur Burg, machte Ratzonach das vereinbarte Geräusch einer Eule. Einer der Gardisten am Tor machte ein paar Schritte vorwärts und flüsterte in die Dunkelheit. "Ich hoffe für dich du hast das Erz dabei. Ohne Erz keine Hilfe." meinte dieser. "Na klar hier ist es!" Ratzonach hielt der Wache den prallgefüllten Lederbeutel hin. Diese vergewisserte sich kurz ob der Inhalt auch stimmte und nickte der anderen Wache zu. Der Gardist reichte Ratzonach die Schriftrolle. Dieser zog sich in die dunkle Ecke zurück. Ein kurzes blaues Aufflackern später krabbelte aus der Ecke eine kleine Fleischwanze hervor und bewegte sich langsam durch das Tor. Die beiden Gardisten taten so als ob das Ungeziefer sie nichts angeht. Die Fleischwanze Ratzonach hatte es geschafft, sie war das erste mal im Inneren der Burg und war auch irgendwie heilfroh das Snaf der Koch im Außenring nicht in der Nähe war. Die Wanze bog nach links ab und sah in der Ferne schon den Aufenthaltsort der Feuermagier. Einer der Gardisten innerhalb der Burg kreuzte den Weg von Ratzonach aber kümmerte sich nicht weiter drum. Einige Zeit später, befand sich der verwandelte Schatten vor dem Eingang zu den Feuermagiern. Die Wanze schnaufte verächtlich, als sie die Eingangspforte betrat. An der Wand hingen prächtige Wandteppiche mit den Insignien Innos. Er krabbelte nach links und fand dort die ganzen Feuermagier vor. Allerdings beim näheren betrachten fiel ihm auf, das der höchste von ihnen nicht hier schlief, Corristo. Er musste also ein eigenes Schlafquartier haben. Er wendete sich um und krabbelte in den anderen Eingang.

Dort lag er, der höchste der Feuermagier. Eigentlich, sofern man den Geschichten der Ersten Minenkolonniebewohner glauben mag, war Corristo nicht immer der Ranghöchste. Es gab da einen anderen, Xardas. Aber dieser hatte sich losgesagt und lebt angeblich im Territorium der Orks. Aber seis drum, dachte sich Ratzu und verwandelte sich zurück in einem Menschen. Zum Glück hatte Corristo nichts gemerkt, denn er schlief nicht nur tief und fest, sondern schnarchte auch wie ein Bär im Winterschlaf. Ratzu schlich sich langsam zum Bett von dem Feuermagier, zog aus seinem Holster einen spitzen Dolch. Sein Herz schlug mittlerweile hoch bis zum Hals. Er atmete tief durch, versuchte sich so zu beruhigen und erhob die Hand in der sich der Dolch befand. Dann stieß Ratzu zu.

Es war komisch, irgendwie hörte er in seinen Kopf jetzt an Diegos Worte. "Irgendwann verlässt dich auch mal das Glück!" Und so war es auch. Corristo hatte sich zur Seite gedreht und entging so den tödlichen Dolchstoß. Die Augen des Feuermagiers verfinsterten sich als er Ratzu anblickte. "Wie kann man nur so törich sein und einen Geweihten Innos angreifen?" rief Corristo den Schatten zu. Dies war das Letzte was Ratzu noch zu hören bekam, denn tags darauf fand man seine Leiche an verschiedenen Stellen im Außenring der Burg.

## Kapitel 5: Geschichte Nr. 5 - Das Geheimnis von Stonehenge

Es war bereits Abend als sich die Bauern und Schürfer des Neuen Lagers nahe ihrer Unterkunft trafen. Wie jeden Abend üblich versammeln sie sich um das Lagerfeuer um gemeinsam den Abend ausklingen zu lassen. Sie speisten und tranken gemeinsam, ehe es manche zum Schlafen trieb. Die anderen erzählten sich noch Geschichten. Heute war Senyan, einer der Schürfer der so oft es geht den ganzen Tag in der Kneipe am See haust, dran. Senyan sah kurz ins Feuer um zu überlegen. Es knisterte und loderte als der Schürfer langsam zu erzählen begann. "Also kennt ihr die Geschichte von der Reise zum Dämonenbeschwörer?" fragte er in der Runde. "Ach die haben wir schon ungefähr tausend mal gehört!" meinte ein Bauer. Die anderen prosteten mit ihrem Reisschnaps zu. Senyan zuckte mit den Schultern und überlegte erneut. Einer rief dazwischen. "Wie wäre es mit deinem Abenteuer als du mit heruntergelassener Hose aus der Roten Laterne geflüchtet bist?" Die Menge lachte laut auf, einer der Bauern verschluckte sich an seinem Reisschnaps. Senyan grinste. "Nein die hab ich euch auch schon tausend mal erzählen müssen! Wie wäre es aber mit der Geschichte um das Stonehenge was hier südlich liegt?" Ein Murmeln ging durch die Menge. "Ja erzähl, ich kenn die nicht!" meinte Horatio einer der Bauern der erst vor kurzen in die Barriere geworfen wurde. Der Geschichtenerzähler blickte fragend in die Runde und erntete zustimmendes Nicken. "Also gut, es war zu der Zeit als die Barriere noch jung war und es das Neue Lager noch nicht gab. Die Erzbarone des Alten Lagers hatten ihre Macht schon da allerdings an sich gerissen. Es gab da auf jedenfall einen sechsten von ihnen. Sein Name war Crow...

Crow war ein ausgezeichneter Jäger und genoss daher großes Ansehen bei Gomez. Außerdem hatte Crow eine zweite Leidenschaft, die Orkjagd. Wann immer sich die Gelegenheit bot, ging er ins Orkgebiet. Fast das gesamte Minental kannte er dadurch schon wie seine Westentasche. Nur ein paar kleinere Umgebungen waren ihn noch fremd. Wie das Gebirge nahe des Großen Sees im Westen der Kolonie. Crow ging zu Gomez und bat um dessen Erlaubnis dies Stück zu erkunden. Der oberste Erzbaron willigte ein, allerdings nur weil er sich davon was versprach. Wer die Kolonie kennt, der herrscht auch wirklich über sie. Crow ließ sich beim Rüstmeister Pfeile für seinen Bogen geben. Die Köche bereiteten ihn, auf befehl von Gomez, Proviant vor. Schließlich hatten sie Angst davor, als Futter für die Snapper zu enden. So verließ Crow das Alte Lager und ging seiner Wege. Seine Schritte führten ihn entlang des nördlichen Flusses in Richtung des Waldes, der auch zur damaligen neu erschlossenen Mine führte. Auf den Weg lief ihn ein Rudel Scavenger über den Weg, wovon nur wenige überlebten. Denn Crow übte sich am Bogen als er die Tiere erlegte. Er zog den Tieren die Krallen und schnitt denen das Fleisch von den Knochen. Dann ging es weiter in Richtung seines Zieles. Kurzerhand entschied er sich bei der Mine halt zu machen.

Als Crow dort ankam sah er schon wie weit die Leute bei der Mine beim Aufbau waren. Dort angekommen tauschte er die Krallen der Scavenger und ein wenig von deren Fleisch für Fackeln und Bier ein. Crow unterhielt sich mit Ian, den Typen der als Chef der Mine vorgesehen war und erkundigte sich über deren vorankommen. Die ersten Stollen waren bereits geschlagen und mit Balken abgesichert. Aber laut eines

Buddlers, soll es da unten Viecher geben. Aber ob das nun stimmt oder nicht interessierte Crow herzlich wenig. Er ruhte sich aus und ging wieder seiner Wege. Seine Füße trugen ihn nun nach Norden, dem Fluss folgend. Bis er an dem See, dem Ursprung der Quelle ankam. Die Blutfliegen und die Lurker um den See scherten ihn recht wenig, denn sobald eines dieser Viecher ihn zu Nahe kam war es deren Todesurteil. Es war nun Abends und im Feuer seines Lagers brutzelte das Scavengerfleisch. Ein kurzes Knacken im Gebüsch ließ Crow allerdings aufschrecken. War es ein Tier? War es vielleicht sogar ein Späher der Orks? Im Adrenalinrausch zog er sein Schwert und zündete einer seiner Fackeln im Lagerfeuer an. Langsam trat er zum Gebüsch, doch zu seiner Erleichterung war dies nur ein Molerat was quickend vor Angst davonlief. Erleichtert ging Crow zum Feuer zurück und legte sich schlafen.

Der nächste Morgen begann weniger ernüchternd. In der Nähe seines Lagers fand Crow unterschiedliche Fußspuren. Es waren die Spuren eines Orkhundes, einer Unterart der Wargs die als Begleittiere von Spähern dienten und eben eines solchen Spähers. Anscheinend war er vom Lagerfeuer angelockt wurden. Aber warum dieser Crow im Schlaf nicht überfallen hatte, wusste der Erzbaron nicht. Auf jedenfall waren diese Fußspuren ein Grund zu mehr Vorsicht. Er folgte dem See ein Stück weiter gen Westen und betrat dann den Pfad Richtung Norden. Unterwegs entdeckte Crow eine Snapperhöhle, allerdings waren die Spuren deren Besitzer älter. Ein Stück weiter entdeckte Crow auch Blut und ein paar tote Snapper. Sie hatten alle Bisspuren eines Höllenhundes, der wohl in der Nähe gejagt hatte. Noch behutsamer stieg Crow auf, in dieser Gegend konnte jede Unachtsamkeit tödlich sein, denn hier kannte er sich nicht aus. Ein kurzes Brüllen war in der Ferne zu hören - der Ork. Mit behutsamen Schritten bewegte sich Crow in die Richtung wo er den Ork vermutete. Was er dann allerdings entdeckte faszinierte ihn. Eine alte Kultstätte, wohl eine der Orks, bestehend aus vier vertikalen und drei horizontalen Steinblöcken. Im Zentrum dieser Stätte entdeckte Crow eine Art Altar, anscheinend für Menschenopfer. Der Erzbaron meinte außerdem noch sowas wie einen Höhleneingang ausmachen zu können. Allerdings sollte sein Abenteuerdrang noch etwas warten, denn Orks streiften um diese Kultstätte.

"Wie Menschenopfer?" meinte einer der Bauern und musste erstmal kräftig schlucken. "Man pass auf das du keine Alpträume dann bekommst!" scherzte Rufus. "Verzeiht Leute aber ich brauch erstmal einen kräftigen Schluck um meine Kehle zu befeuchten ehe ich weiter erzählen kann.!" sagte Senyan und schüttelte doch recht auffällig mit seiner leeren Schnapsflasche. "Hab verstanden Hier nimm einen Schluck von mir!" meinte Horatio. Unter den Bauern und Schürfern war Reisschnaps eine Art Luxus, den man sich nur sehr selten leisten konnte. Senyan nahm dankend Horatios Angebot an und trank. Dann wischte er sich den Mund ab und begann weiter zu erzählen.

Fortsetzung folgt...

## Kapitel 6: Geschichte Nr. 5 Das Geheimnis von Stonehenge - Fortsetzung

Crow schlich sich langsam durch die Büsche, immer den Bogen im Anschlag. Er beobachtete wie sich die 3 Orks miteinander unterhielten. Einer zeigte auf eine Höhle in der Nähe. Die Orks zogen ihre Waffen und schlichen sich in die Richtung. Crow schlich näher heran um einen besseren Überblick auf die Situation zu bekommen. Etwas schnüffelte und schnaubte in der Höhle, als einer der Orks auf einen Ast getreten war. Ein schwarzes Monstrum sprang heraus, auf den Ork zu und zermalmte mit seinem Kiefer dessen Kopf. Die anderen beiden schrien auf und schlugen nach dem Schattenläufer. Dieser wich den beiden Kriegsächten der Orks aus, indem er einen Satz nach hinten sprang. Dann stieß er mit seinem gewaltigen Horn nach vorn und erwischte einen der Orks mitten in den Bauch. Dieser sackte vor Schmerz nach vorn. Der letzte der drei Orks, drehte sich um und nahm seine Beine in die Hand. Crow spannte aus Sicherheit seinen Bogen, denn es sah so aus als ob der Ork seinen Weg kreuzen würde. Doch soweit kam es nicht, denn der Schattenläufer verfolgte ihn und rammte den Ork letztendlich zu Boden. Er öffnete sein Maul und beendete mit einem Biss in den Hals, das Leben seines Opfers.

Der Schattenläufer nahm sich seine 3 Opfer und schleifte sie zurück in seine Höhle. Das war ein Glücksfall für Crow, denn während das Tier mit seinen Opfern beschäftigt ist, kann man sich ungeachtet in seinem Territorium bewegen, bzw. muss keine Angst haben auf dessen Speiseplan zu geraten. Crow ging also näher zu dem besagten Altar. Die Steine waren überwuchert mit Moos. Inmitten der Steinformation entdeckte Crow einen Höhleneingang. Er trat näher wick aber zurück als ihm ein kalter Schauer über den Rücken lief. Irgendetwas stimmte da nicht. Crow atmete tief ein, schnürte sein Lederwams enger und ging mit dem Schwert in der Hand in die Höhle hinein.

„Und dann?“ fragte einer der Schürfer. Senyan schüttelte den Kopf. „Du meine Güte, hast schon mal was von einer dramatischen Pause gehört, die Geschichten spannender machen?“ Der Buddler schüttelte verdutzt den Kopf. „Na Also, so etwas weiß man aber wenn man aus der Stadt kommt und den Barden zuhört! Die Meisten machen das, damit sie wieder etwas Gold für ihre Mühe bekommen. Aber nun weiter mit der Geschichte, denn schließlich will ich euch nicht um den letzten Erzbrocken erleichtern!“ sagte Senyan und fuhr mit seiner Geschichte fort.

Crow wagte sich zu dem Eingang der Höhle, der schon richtig mit Spinnweben verhangen war. Er schwang mehrmals sein Schwert um dieses fast dichte Netz aus Spinnenseide zu zerkleinern. Dann betrat er mit einem Fuß die Höhle. Ein übler Geruch schlug ihm ins Gesicht, so schlimm das ihm die Augen tränten. Doch Crow wagte sich tiefer rein. Plötzlich bebte der Boden unter seinen Füßen und mehrere Arme von Skeletten brachen aus der Erde heraus und versuchten nach ihm zu greifen. Er schwang sein Schwert und zertrümmerte einige der Arme, doch es kamen immer wieder neue heraus. Ihm packte die Angst er rannte zurück zum Höhleneingang, immer wieder musste er auf dem Weg dorthin einigen der Arme aus. Der Eingang war schon in Sichtweite, da prallte er plötzlich gegen eine unsichtbare Mauer. Eine magische Barriere innerhalb des Grabes. Er hämmerte gegen diese unsichtbare Wand, schrie wie wild. Doch es half nichts. Er blieb gefangen. Crow stürzte sich auf die Knie und betete zu Innos. Aus dem Augenwinkel sah er wie eine schemenhafte Gestalt zu ihm geschwebt kam und sprach etwas in einer fremden Sprache, die fast so wie der

Orks klang. Im seinem Kopf aber verstand er diese Worte, sie ergaben plötzlich Sinn. Sie sagten. „Sterblicher! Da du derjenige bist, der als erster dieses heilige Grab entweiht, soll dich ein ewiger Fluch ereilen. In deiner tiefen Schande, musst du auf ewig der Hüter dieses Grabes sein. Und jeder weitere der diesen Ort betritt, soll auf ewig ein weiterer Diener werden, der den heiligen Schatz unserer Vorfahren bewacht...“

Senyan hustete beiläufig und gab somit zu verstehen dass diese Geschichte nun ihr Ende fand. Einige der Schürfer klatschen Beifall. Haratio kam auf Senyan zu und klopfte ihm auf die Schulter. „Eine gute Geschichte!“ sagte er und reichte dem Geschichtenerzähler einen Krautstengel.