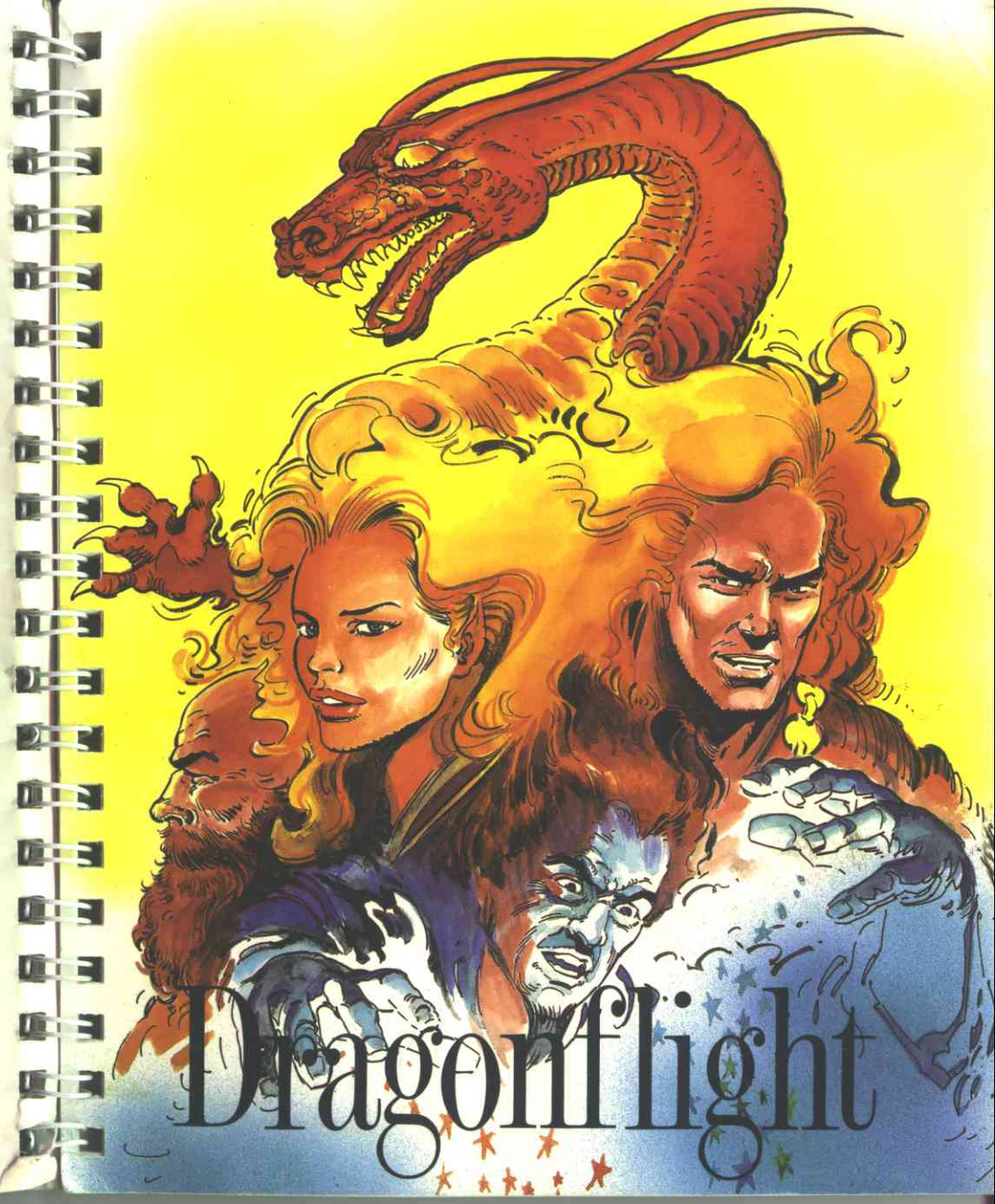


EmuMovies

DRAGONFLIGHT

von Richard Karsmakers

Miranda gewidmet, die mich gesund und munter gehalten hat

INHALT

Morgendämmerung in Pegana	1
Das Ziel	5
Die Ermordung Guams	7
Olastags Ende	11
Von Drachen und anderen Völkern	14
Nimraviel	18
Brindil–Bun	21
Eine Art Magie	24
Am Vorabend des Krieges	25
Zum Tal der Drachen	28
Die Nacht des Todes	30
Schwärzester Fluch	32
Die Folgen der Magie	35
Dragonflight – die Aufgabe	37

1. Kapitel

Morgendämmerung in Pegana

Bladus betrachtete seinen Körper ehrfurchtsvoll im Spiegel. Er tat dies jeden Morgen, und jedesmal war er wirklich überwältigt von dem was er sah: die ziemlich breitschultrige Erscheinung eines offensichtlich sehr kraftvollen, großen Mannes mit langem blonden Haar und leuchtend blauen Augen.

Er spannte die Muskeln seines Oberarmes und seufzte tief. Die Bilder seines wüsten Alptraumes hatten sich wieder einmal nicht als schreckliche Wahrheit erwiesen; seine mächtigen Bizepse waren noch immer da, um von jedem - und ihm selbst - bewundert zu werden.

Bladus Hafsted-son war in Port Pylon geboren, auf der südöstlichen Halbinsel von Ontaflareth am südlichen Meer. Er hatte dort nicht lange gelebt, weil seine Eltern in seiner frühen Kindheit von Piraten getötet worden waren. Danach wurde er von einem Tutor der Pegana Universität, namens Dambrano, aufgezogen - einem weisen Zwerg, der schon ein würdiges Alter hatte, als er diese Aufgabe übernahm.

Er öffnete das Fenster und nahm einen tiefen Atemzug von der Morgenluft. Die Luft schien seine Lungen mit einer Kraft ohnegleichen zu erfüllen. Hinter den anderen Universitätsgebäuden begann die Sonne aufzugehen, und dunkle Wolkenstreifen wurden von der frischen Morgenbrise zerstreut, als ob sie von Armeen gejagt würden. Sie wurden von einem klaren blauen Himmel ersetzt mit Spuren von purpurner und roter Glut, als ob Heerscharen die Spitzen der Dächer bestürmten.

Unten im Hof sah er eine gebeugte Gestalt stehen, die in ein ockerfarbenes Gewand gekleidet war. Mit einem Schreck erinnerte er sich plötzlich.

"Sei bei Sonnenaufgang im Hof," hatte Dambrano am Abend vorher gesagt, "komm nicht

zu spät, denn ich habe dir etwas sehr wichtiges zu sagen." Verflixt.

Er wusch sich schnell, zog ein paar Sachen an und stürmte die Treppen hinunter.

"Leckie nee thuneb ey." Leckie nee thuneb ey? Rinakles Savorlin-son erwachte erschreckt, als er diese Zeile las und wunderte sich, wie dies das erste sein konnte, das er an diesem Tag sah.

Er entdeckte, daß er auf einem alten Buch lag, das in einer der älteren Sprachen der Elfen, in denen er unterrichtet wurde, geschrieben worden war - offensichtlich war er letzte Nacht darüber eingeschlafen. Wahrscheinlich war das auch der Grund, weshalb sein Unterkiefer schmerzte.

Rinakles wurde in Port Pylon geboren. An seine Kindheit und seine Eltern erinnerte er sich nur wage. Er wußte nur noch, daß sie während einer schrecklichen Beulenpest, die Port Pylon heimsuchte umkamen. Danach war er von Dambrano aufgenommen worden. Aber immer wieder wurde er, während seiner Zeit des Aufwachsen, von plötzlichen Schlafanfällen überrascht. Seine Mitschüler bezeichneten es scherzhaft als "ein Nickerchen machen". Sein Leben erschien anderen wie ein immerwährender Traum, und wirklich konnte man ihn die meiste Zeit dabei beobachten, wie er in der Pegana Universität herumwanderte, in tiefe Gedanken über Magie und Poesie versunken.

Rinakles war ein etwas schmächtiger Mann, mit großen Augen, die beständig voll begeisterter Lebensfreude zu strahlen schienen. Ungeachtet seines jugendlichen Alters begann sein Haar, grau zu werden. Als er dann aufrecht saß und sich den Spitzbart strich, faszinierte ihn augenblicklicher Anblick der Sonne, die nun die ersten Strahlen schwachen Morgenlichtes über die Dächer einiger anderer Universitätsgebäude schickte, gefesselt.

Ah... wie einfach und doch so schön erschien ihm jeder Sonnenaufgang. An diesem Morgen besonders; die Wolken schienen die Sonne auf ihre eigene bescheidene Weise zu verzieren, und sie mit Fetzen von violett, pink und rot in allen Schattierungen behutsam zu umarmen. Dieser Anblick erfreute Rinakles Herz und gab ihm das Gefühl, daß er mit jedem Problem fertig werden würde, das ihm am heutigen Tag begegnete. Es lag etwas magisches in der Luft, es war schon immer etwas an der Magie gewesen, etwas das er liebte - auf eine Art sogar mehr als die reine Freude beim Anblick eines so schönen Sonnenaufgangs wie heute. Sonnenaufgang?

"Sei bei Sonnenaufgang im Hof," hatte sein Lehrer am Abend vorher gesagt, "komm nicht zu spät, weil es etwas sehr wichtiges gibt, das ich dir zu sagen habe."

Dieser schöne Sonnenaufgang hatte seinen ersten Hauch von Mißklang. Er machte sich schnell daran, sich zu waschen und sich ein Gewand anzuziehen. Dann nahm er seinen Stab und stürzte die Treppen zum Hof hinunter, wo der zwergische Lehrer vermutlich schon ungeduldig wartete.

"Wehe dir, verfluchter Dämon! Hebe dich hinweg von mir, oder ich werde deinen widerlichen Schädel mit meinen bloßen Händen spalten!" Diese recht grobe Aufforderung schallte durch die ziemlich kahle Unterkunft von Dobranur Gymli-son. Der lag auf seiner Pritsche und kämpfte anscheinend mit einem durchlöcherten Stück Tierhaut, das er normalerweise nur benutzte, um sich damit zuzudecken.

Als das Stück, neben einem für diesen Raum typischen Steinmöbel zu Boden fiel, öffnete er die Augen und setzte sich auf. Sofort legte er sich wieder hin, wie von einem Schwindelanfall geschlagen und schüttelte seinen Kopf, als müßte er unsichtbare Schläge abwehren.

Als er sein volles Bewußtsein erlangte, was in ihn zu fließen schien, wie ein Maß Bier, das durch die Kehle läuft, verließ seine Lippen ein tiefer Seufzer, beim Erkennen der vertrauten Umgebung - seinem eigenen Zimmer in der Pegana Universität.

Dobranur war ein stämmiger Zwerg mit einem struppigem Bart, der ihn trotz seines Alters - er war gerade erst erwachsen - alt aussehen ließ. Er war etwa zwei Drittel so groß wie ein normal gewachsener Mann, hatte aber eine fast genauso breite Statur und war zweifellos sehr stark. Seine Augen erschienen immer seltsam trübe - nur wenn jemand von seiner Sippe sprach oder von Dingen, die aus der Erde hervorsprießen, nahmen seine Augen ein durchdringendes Funkeln an, das irgendwo tief in ihm entsprang. Dobranur, geboren in einer kleinen Siedlung in der Nähe von Brindil-Bun, wurde der Obhut seines entfernten Onkels, einem Tutor der Pegana Universität namens Dobranur, unterstellt, als seine Eltern entschieden, in Abgeschiedenheit irgendwo in der Nähe von Luthag leben zu wollen, und wünschten, daß ihr kleiner Sohn angemessen erzogen werden solle. Von seinen Eltern hörte man nie wieder etwas, und es wurde befürchtet, daß sie in einem der vielen Überfälle, die jenen Teil von Ontaflareth in den letzten Jahrzehnten überfluteten, niedergemetzelt worden waren.

Er schloß seine Augen wieder beim Klang der Schwerter und Schilde, die vor seinem Fenster rasselten. Der erste Kampfunterricht im Hof der Universität hatte offensichtlich begonnen. Diese Stunden fingen immer direkt nach Sonnenaufgang an und...

"Sei bei Sonnenaufgang im Hof," hatte sein entfernter Onkel und gleichzeitig auch sein Lehrer am Abend zuvor gesagt, "komm nicht zu spät, weil es etwas sehr Wichtiges gibt, was ich dir zu sagen habe."Es war bereits gut nach Sonnenaufgang, da die Sonne schon Kraft hatte und sich zu einem strahlenden Gelb am schmucklosen hellblauen Himmel entwickelt hatte.

Er sprang aus dem Bett, wusch sich schnell, legte seine lederne Kampfausrüstung an und rannte die Treppen hinunter.

Andariel erwachte durch Donnergeräusch, daß in ihre Träume einzudringen schien. Ihre Träume beschäftigten sich hauptsächlich mit der Anwendung von Waldkunde und dem

Schwelgen auf grotesken Elfenfesten. Als sie ihre Augen öffnete, erblickte sie die Decke und bedauerte, daß sie jemals aus ihrem offenbar himmlischen Schlummer erwacht war. Das Donnern erwies sich als schwere Schritte in der Halle vor ihrem Zimmer, die sich nun zu den Treppen hin entfernten. In ihren Träumen hatte sie fast den Geschmack von Beeren auf ihrer Zunge empfunden und beinahe gelernt, wie der Wald zu heilen war, was sie sich so sehnlichst wünschte. Andariel war in jeder Beziehung ein schönes Elfenmädchen: Sie hatte eine schöne Gestalt und langes blondes Haar, das so auf ihre Schultern fiel, als würden sie mit golden schimmernder Seide bedeckt. Ihr Lächeln hatte die Kraft, selbst die schlimmsten Gemüter aufzuhellen, und das ständige Licht, das in ihren Augen leuchtete, ließ sie zu einer Verkörperung von Freude und Glück werden.

Ihre Gedanken schweiften oft zurück zu der Zeit, die sie damit verbracht hatte, den Wald von Gandomil mit ihrem Vater Traveliel zu durchstreifen. Er wurde von einem wilden Eber getötet, als sie sechs Jahre alt war. Danach hatte ihre sterbende Mutter bestimmt, sie in die Obhut eines berühmten alten Lehrers namens Dambrano zu geben. Sie konnte sich noch fast jeden Tag vor dem traurigen Ereignis ins Gedächtnis zurückrufen. Oh, wie hatte sie die Wälder geliebt - und tat es immer noch! Sie hatte in letzter Zeit nicht viel Zeit gehabt, dorthin zu gehen, hauptsächlich wegen ihres Studiums an der Pegana Universität. Wie gern würde sie noch einmal die Sonne zu einer schönen Morgendämmerung über den großen Bäumen von Gandomil aufsteigen sehen...

Sonnenaufgang?

Morgendämmerung?!

Sie fluchte auf sich selbst, als sie nach draußen sah und die Sonne schon frei über den anderen Universitätsgebäuden stand, hell und gelb strahlend, auch die Vögel ließen bereits ihren Gesang vom frühen Morgen ausklingen.

Soll doch das Heilen der Bäume niemals wieder dem Volk der Elfen offenbart werden! Soll doch der Geschmack von Beeren niemals wieder die Zunge einer Elfe besänftigen!

"Sei bei Sonnenaufgang im Hof," hatte sie der alte Zwergentutor am Abend zuvor erinnert, "komm nicht zu spät, weil es etwas sehr wichtiges gibt, was ich dir zu sagen habe." Sie beeilte sich. wusch sich und kämmte ihr langes Haar. Danach schlüpfte sie in bequeme Kleidung und rannte aus ihrem Zimmer, um Dambrano und die anderen zu treffen, die wahrscheinlich schon gespannt auf dem Hof warteten.

2. Kapitel

Das Ziel

Das gütige Gesicht von Dambrano, gezeichnet durch unzählige, unfehlbare Linien reinen Alters, zeigte trotz allem kein Anzeichen von Verärgerung oder Ungeduld, als Andariel zu den anderen in die warme Morgensonne trat und sich für ihr Zuspätkommen entschuldigte. Bei einem schnellen Blick spürte sie mit einiger Erleichterung, daß sie nicht die einzige war, die verschlafen hatte.

Ein schwaches Flackern von Besorgnis erschien in den Augen des alten Zwerges, als er sprach. Im Moment schien sein Benehmen darauf hinzudeuten, daß er Schwierigkeiten hatte, den Drang zu unterdrücken, die Elfe zu tadeln, aber es gelang ihm, und er begrüßte sie auf seine gewohnte Weise.

"Sei gegrüßt Andariel, Tochter von Galadrol, Gefährtin des Traveliel, und sei willkommen bei diesem Zusammentreffen. Bitte setze dich, und mache es dir bequem."

Andariel nickte, und mit einem leichten Erröten ließ sie sich auf dem weichen Gras nieder, das noch etwas feucht war vom Morgentau. Als sie schließlich saß, wechselte Dambrano den Platz, und mit einem strengen Blick wandte er sich auch den anderen zu.

"Ich habe euch alle nicht umsonst hier zusammengerufen. Für mich ist die Zeit gekommen, euch einiges von dem zu erzählen, worauf ich euch vorbereitet habe,seit ihr unter meine Obhut gestellt worden seid und begonnen habt, hier an der Universität von Pegana zu lernen."

Er machte eine kleine Pause, um abzuschätzen, welchen Eindruck seine Worte gemacht hatten. Bladus, der große Kämpfer, schien den Kampf schon zu fühlen und hatte ein vertrautes Glitzern in den Augen. Wenn er eine gehabt hätte, hätte er zärtlich seine Schwertscheide gestreichelt. Rinakles schien wieder einmal in tiefe Gedanken versunken zu sein, aber an der Schärfe seines Blickes konnte man sehen, daß er jetzt nicht an Magie oder Poesie dachte. Er versuchte vorauszusehen, was Dambrano erzählen würde - oder zumindest abzuschätzen, in welchem Ausmaß es ihn und seine Freunde betreffen könnte.

Dobranur spielte wie gewöhnlich an seinem Bart, während er versuchsweise dem

zuhörte, was sein entfernter Onkel und Lehrmeister zu sagen hatte. Er wechselte Blicke mit Bladus und knackte genüßlich abwechselnd mit seinen starken Fingergelenken.

Der Ausdruck in Andariels Augen schien widersprüchlich - es gab darin noch eine Spur von Wohlbefinden, weil sie trotz ihrer Verspätung so gut empfangen worden war, wohingegen aber auch Anzeichen deutlicher Beunruhigung zu sehen waren, als sie auf Dobranur und Bladus bickte, die beide ruhig mit ihren Fingern knackten. Gewalt war ihr immer schon verhaßt gewesen, und etwas tief in ihr ließ sie ahnen, daß es davon noch mehr als genug geben würde, bevor die Angelegenheit, die Dambrano ihnen gerade mitteilte, beendet war. Sie würde sich lieber der Waldkunde widmen und Welten und Feinde nur mit dieser besonderen Elfenmagie erobern.

Der alte Zwerg fuhr fort.

"Ihr wißt, daß ich euch immer als meine Kinder betrachtet habe, seit ihr alle eure Eltern verloren habt, und ich war bestrebt, euch allen mein Wissen zu vermitteln - sogar die Dinge, die offiziell nicht mehr gelehrt werden, seit der Trennung von Weißer und Schwarzer Magie. Ich habe euch dies je nach euren individuellen Fähigkeiten gelehrt. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, dieses Wissen anzuwenden. Ihr seid jetzt erwachsen, und die Zeit ist herangekommen, in der eure Studien beendet sein werden, und ihr bereit sein werdet, die fernen Länder zu erkunden, über die ihr bisher nur in Büchern gelesen habt - so daß ihr euren Hunger, die Welt mit euren eigenen Augen zu sehen, stillen könnt."

Ein Lächeln schien im Gesicht des Lehrers aufzugehen und formte das Fleisch seiner Lippen zu einer irgenwie beunruhigenden Furche. Es verschwand im nächsten Augenblick wieder, als ob er sich plötzlich an einen alten Schmerz oder verlorene Freuden erinnerte. "Ihr kennt mich und meine langen Reden," fuhr er mit einer leichten Spur von Traurigkeit in seiner Stimme fort, "aber ich wünsche, daß ihr der Geschichte, die ich euch erzählen möchte, und die der Grund war, weshalb ich euch alle zusammenkommen ließ, Beachtung schenkt. Vieles von dem, was ich euch mitteilen will, ist euch sicher schon bekannt, aber jetzt möchte ich euch einige Zusammenhänge zwischen vielen dieser Geschichten, die ihr gehört oder auch zuvor noch nicht gehört habt, enthüllen. Dambrano schloß die Augen, und es schien, als hätte er sie geschlossen, um sie nie wieder zu öffnen; der tiefste aller Seufzer entströmte seinem Wesen, als ob es der letzte gewesen wäre. Heftige Augenbewegungen hinter seinen geschlossenen Lidern ließen erkennen, wie sich Bilder in seinem Geist formten, und Schauer sein Rückgrat entlang schickten.

Nachdem er so einige Zeit gesessen hatte, öffnete er plötzlich die Augen, als ob ihn etwas, was er erblickt hatte so sehr erschreckte, daß er das Furchtbare nicht ertragen konnte - etwas, das die anderen nur vermuten konnten.

Der alte Zwerg atmete tief und begann mit seiner Geschichte.

3. Kapitel

Die Ermordung Guams

Vor vielen, vielen Jahren, als alles noch jung und im Anfang begriffen war, und Menschen, Elfen und Zwerge noch ursprünglich und unwissend waren, wurde das Land von Drachen bewohnt. Sie sahen Echsen ähnlich, nur waren sie gewöhnlich viel größer.

Meistens war ihre Farbe rot bis orange, sie hatten enorme Klauen und lange Schwänze und waren außerordentlich intelligent, obgleich sie es nicht für nötig hielten, ihren Verstand zum Erfinden von Geräten oder Formen irgendwelcher Art einzusetzen. Außerdem besaßen sie die bemerkenswerte Fähigkeit, heißen Atem auszustoßen, der, alten Überlieferungen zu Folge, Bäume in Brand setzen konnte. Doch die bedeutsamste Erkenntnis über diese Lebewesen war, daß sie sich wie Vögel in die Luft erheben und weite Strecken fliegen konnten - zu diesem Zweck hatten sie auf ihrem Rücken riesige Schwingen.

Die Augen der beiden Menschen, der Elfe und des jungen Zwerges blickten ihn ungläubig an. War nicht das Durchstreifen des Himmels nur den Vögeln allein vorbehalten? Es war schwer vorstellbar, wie eine gewaltige Echse durch die Luft flog, und sie fröstelten bei dem Gedanken, tatsächlich einem dieser mystischen Wesen zu begegnen.

Der Blick des alten Lehrmeisters blieb ernst, so daß ihre Zweifel zerstreut wurden. "Viel mehr," fuhr er fort, "gibt es über diese Lebewesen nicht nachzulesen, nicht einmal in den allerältesten Schriften tief unten in den Gewölben dieser Universität - deshalb fürchte ich, kann ich euch nicht alles berichten, was zu wissen wäre.

Dambrano blickte voll Bedauern, als ob sich ein tiefes Gefühl von Unvermögen in ihm festgesetzt hatte. Seine Schüler fühlten, daß er es als ein Zeichen von Schwäche empfand, nicht alles über das zu wissen, was er mitteilen wollte, über so etwas wichtiges wie die Drachen des Landes - er, der wirklich alles über jedes wußte. "Aber ich kann euch soviel sagen," begann der weise alte Zwerg erneut, "die Drachen durchstreiften die Weite des Landes bereits, bevor es irgendeiner unserer Vorfahren tat. Es gab hunderte von ihnen -

vielleicht sogar tausende. Es heißt, daß diese Erde tatsächlich nur für sie in alter Zeit geschaffen worden war, obwohl man dies nur annehmen kann, ohne es wirklich zu wissen. Aber eines ist sicher: Die Drachen waren keine bösartigen Bestien, wie viele Leute heutzutage glauben wollen.

Diese bemerkenswerten Lebewesen wurden von Guams regiert, einem sowohl von Geist und Wesen her gewaltigen Drachen, der Wissen und Magie beherrschte, wie wir es uns kaum vorstellen können. Es hieß, daß seine stärksten Zaubersprüche Erdbeben und Plagen verhindern konnten, man erzählte, daß er sogar wußte, wie man Vulkane zum Schweigen brachte. Er war sehr alt - mindestens fünftausend Jahre, als er zum Herrscher über das Land wurde - und jedes seiner Lebensjahre stand für wenigstens hundert Zaubersprüche, die er beherrschte. Guams war von allen Drachen bestimmt der weiseste, hochgeschätzt für seine Weisheit und Klugheit, und alle aus seinem Reich - sowohl Drachen als auch andere Lebewesen - kamen, um Rat zu erbitten, sobald irgendein Problem entstand, zu ihm in seinen königlichen Wohnsitz: Das Drachental auf der Insel Walronia. Er leitete sie darin, eigene Lösungen zu finden, lehrte sie zahlreiche Zaubersprüche und brachte ihnen bei, wie man wirkungsvolle Zaubertränke zur Heilung von Krankheiten und zur Abwehr böser Mächte herstellte. So verbreitete sich viel von seinem Wissen und brachte dem Land Wohlstand.

Das Drachental war ein Ort unfaßbarer Schönheit. Im Gegensatz (oder vielleicht gerade wegen) der im allgemeinen häßlichen Erscheinung dieser großen Kreaturen konnte ihre Liebe zum Wald, den Steinen, dem Himmel und den anderen Kreaturen, nicht einmal von der Liebe übertroffen werden, die ihnen das Land zurückgab. Im Frühjahr war das Drachental in das frische grüne Licht und der Bäume mit ihrer großen Artenfülle getaucht. Der Boden war bedeckt mit Millionen von Blumen in tausend Farben, süß duftendem Heidekraut, dichtem Gebüsch mit wohlschmeckenden Beeren, die häufig heilende Kräfte besaßen und anderen Pflanzen - wie Getreide wovon sich die Drachen ernährten. Ja, die Drachen waren Vegetarier - übrigens pflegten das alle zu sein in jenen Tagen, von denen ich jetzt spreche, während sie in der Zeit davor noch Raubtiere gewesen waren.

Im Sommer wurde das Tal von zahlreichen jungen Tieren bevölkert; Rehkitze sprangen auf frischen unberührten Wiesen hin und her, gemeinsam mit jungen Wölfen, Luchsen und Füchsen, die kein Verlangen verspürten, zu jagen oder zu töten. Es herrschte vollkommenener Friede. Dann zog der Herbst ein und färbte die Blätter in vielfältigen Schattierungen von braun, rot und gelb, und alle diese Tiere machten sich auf, Gefährten zu suchen und ihre eigenen Heimstätten in anderen Tälern, Bäumen und Höhlen außerhalb dieses Tales zu bauen. Die Bäume verwandelten sich zu stolzen Gerippen, wie Skelette von Rittern aus alter Zeit, bereit zur Wiederauferstehung, mit Knospen, die bereit waren, sich im nächsten Jahr zu öffnen. Die Blumen verwelkten friedvoll inmitten des dicken Teppichs von Blättern und alten Zweigen, die von den vielen alten Bäumen fielen.

Von der alten Schönheit des Tales der Drachen hat sich nicht viel bis heute erhalten, aus Gründen, die ich später in meiner Geschichte erklären werde. Aber ich bin sicher, das bloße Betrachten jenes Ortes würde ausreichen, uns die meisten hinreißenden Wälder, Heidelandschaften und Wiesen, die es immer noch hier gibt, vergessen zu lassen. Einer der uralten Bäume steht noch mitten im Tal, wie ein entkörperter Geist vor einem blauen Himmel - stolz seine Krone emporhaltend wie ein in der Schlacht sterbender,stolzer König seine Krone halten würde: Eine Eiche, die die Menschen Don-I-werdas nennen, was so viel bedeutet, wie "Baum vieler Jahrtausende". Er ist zur Hälfte weiß und immergrün; die andere Hälfte schwarz und verdorrt.

Andariel traten Tränen in die Augen, als sie diesen Teil der Geschichte hörte. Es war für sie unbegreiflich, daß solche Schönheit verschwinden durfte; daß die Drachen mit ihrer enormen Kraft nicht fähig gewesen waren, diese zu erhalten; daß nur noch ein Baum übrig geblieben war, zur Hälfte böse, zur Hälfte gut. Es zog ihr das Herz zusammen, als sie verstand, wie falsch das alles war, und sie schien sie die Qualen zu fühlen, die durch Don-I-werdas' altes Holz strömten.

Rinakles legte seinen Arm um die Schultern der Elfe, die von unterdrücktem Kummer sichtbar geschüttelt wurde. Warum erzählte Dambrano so etwas? Konnte er nicht sehen, daß seine Geschichte sie alle schmerzte?

Andariel duldete Rinakles' Geste für ein paar Momente, dann schob sie den Arm von den Schultern, straffte ihren Rücken und schluckte die Tränen hinunter. Der alte Zwerg schien auch etwas zu schlucken - als ob ihre Trauer ihn selbst berührte. Zitternd schloß er seine Augen, um sie ein paar Sekunden später wieder zu öffnen, als er seine Geschichte fortsetzte.

Doch dieser paradisische Zustand blieb den Drachen nicht lange erhalten. Üble Kräfte erwachten allmählich im Lande, und nicht einmal Guams bemerkte es - bis es zu spät war. Das Böse wurde verkörpert in Form einer jungen Drachin mit dem Namen Shetryp. In den ersten Jahrhunderten ihres Lebens hatte sie nach einer Gelegenheit gesucht, mehr Kraft zu erlangen, mehr überliefertes Wissen zu erlernen und Magie so zu benutzen, daß es hauptsächlich ihr selbst zu Gute kam und weniger dem gesamten Land. Sie hatte ein Geburtsmal auf ihrem Bauch, das wie ein Heptagramm aussah - das Zeichen des Bösen - und wurde deshalb als die Wiedergeburt Garganoz angesehen.

Dobranur erschrak bei der Erwähnung dieses Namens. Es hieß, daß seine Eltern bei den Unruhen, die die Regionen im Süden von Luthag überfluteten, dahingemetzelt worden wären - dort wo schurkische Anhänger des Bösen hauptsächlich herumstreiften. Er mahlte mit seinen Zähnen und hörte weiter zu - mit sichtbar großerer Aufmerksamkeit. Die Überreste seiner Eltern wurden nie gefunden, deshalb hatte er noch Hoffnung, obwohl er fürchtete, daß diese umsonst war.

Nach den Idealen der Drachen war Shetryp eine wirkliche Schönheit. Sie nutzte diesen

Vorteil sehr wirkungsvoll auf ihrem Weg auf der Leiter von Ansehen und Macht. Und schließlich kam sie zu Guams in sein Lager in der Nähe des Drachentales. Das Urteilsvermögen des alten Drachens wurde sofort von rosafarbenen Schleiern verhüllt, als er sein Herz an diese fatale Drachenschönheit verlor. Bald lehrte er sie jeden einzelnen Zauberspruch, den er kannte, und sie wurde allmählich genauso mächtig wie Guams selbst.

Obwohl der alte Drache es nicht bemerkte, begann das Tal der Drachen, langsam zugrunde zu gehen. Jedes Jahr wuchsen weniger Bäume. Hin und wieder wurden Rehkitze von jungen Füchsen, Wölfen oder Luchsen erjagt und gefressen. Weniger Blumen wuchsen. Nur ein Baum blieb standhaft und gesund: Don-I-werdas. Der Baum sah, was um ihn herum geschah und trauerte tief und still. Aber seit er König des Waldes geworden war, mußte er Stolz ausstrahlen, anstatt andauernder Trauer - die Hälfte von ihm starb vor Trauer, und die andere Hälfte wurde heller, so daß die Rinde dort fast weiß wurde.

Es war zu dieser Zeit, als Shetryp das Herz eines jungen und kräftigen Drachens namens Drocir stahl. Ihn nannte die Drachendame meistens Olastag, was in einer der alten Drachensprachen "Kaiser" bedeutete. Sie fütterte und erfüllte ihn mit bösartigen Ideen und verdorbenen Gedanken - voll von Mord, Verzweiflung und Haß.

Sie überredete ihn, Guams zu töten, mit dem Versprechen, daß er sie besitzen könnte,"sobald der alte Drachen aus dem Weg wäre."

"Es war eine dunkle, mondlose Nacht als sich Drocir entschloß, den weisen alten Herrscher des Landes, zu ermorden. Er schlich sich mit seiner üblen Absicht zum Lager in der Nähe des Tales - sein Atem war heiß und bereit, das einzigartig weise Lebewesen des Landes zu verbrennen. Shetryp hatte ihm versichert, daß Guams bei Mondaufgang tief schlafen würde, da es der alte Drachen vorzog, seinen Geist lange auszuruhen, um jeden Morgen früh aufzustehen und mit seinem guten Werk zu beginnen.

Etwa eine halbe Stunde, nachdem sich der Mond über dem Tal erhoben hatte und sein bleiches Licht über Guams Lager floß, wurden Drocirs schändliche Umrisse sichtbar, wie er über die Felsen kroch und im Innern des Lagers verschwand.

Es gab einige gedämpfte Geräusche und dann einen Todesschrei, der die ganze Erde, jedes Blatt an den Bäumen und Büschen, jeden Grashalm, jede Beere im Unterholz zu erschüttern schien. Dann war da der Geruch von brennendem Fleisch.

Dann war nichts mehr, nur noch Stille, nachdem die Echos in der schwülen Dunkelheit der Nacht verklungen waren, so wie ein ahnungsloses Wesen von trügerischem Treibsand aufgesogen wird. Derselbe gemeine Schatten verließ wieder das Lager und hinterließ eine Blutspur.

Einer der größten und ältesten schwarzen Äste brach aus der gekrümmten Gestalt Don-

I-werdas', und fiel zu Splittern zerschmettert zu Boden.

4. Kapitel

Olastags Ende

Bladus knirschte jetzt auch mit den Zähnen, erbost über die brutale Tat, die so lange vor seiner Zeit begangen worden war. Wenn er nur hätte dort sein können...

Dambrano bemerkte die Gefühle des Kämpfers. Er wußte, daß er sicherlich die gleichen Gefühle gehabt hätte, wenn er nicht schon viel zu alt und zu weise für solche Emotionen gewesen wäre, die sich vorrangig auf Gefühlen wie Haß und Rache aufbauten. Als er in Bladus Alter gewesen war, war er viel zu unschuldig und wußte nichts über die Zusammenhänge von denen er gerade sprach.

"Der Tod des weisen alten Drachens verursachte einen Krieg zwischen den anderen Drachen. Shetryp hetzte verschiedene Drachenfamilien gegeneinander auf, indem sie jede anklagte, "ihren geliebten Guams" ermordet zu haben. Sie hörten nicht auf, einander abzuschlachten, bis einige Drachen entdeckten, daß in Wirklichkeit die Drachin das Gehirn hinter allem, und Drocir der Mörder war. Aber dann war das Schlimmste schon geschehen: Von den vielen hunderten, vielleicht tausenden von Drachen, waren nur noch etwa hundert übriggeblieben. Die anderen waren beim grausamen Blutvergießen törichterweise erschlagen worden. Die Überlebenden mußten nun diejenige vernichten, die für das Unglück, das sie befallen hatte, verantwortlich war: Shetryp. Sie mußten einen Weg finden, ihre Schuldgefühle für das Abschlachten ihrer Sippen, loszuwerden. Aber Shetryp war stark, da Guams ihr praktisch alle Zaubersprüche beigebracht hatte, die er wußte. Und sie beherrschte die Handhabung der Magie zu ihrem eigenen Wohlergehen ganz ausgezeichnet. Außerdem war Drocir - er wurde jetzt meistens mit seinem Pseudonym, Olastag, genannt - ein schrecklicher Kämpfer, der jeden anderen Drachen besiegen konnte, falls einer von ihnen erschien.

Erdbeben, verursacht durch Shetryps Bosheit, verheerten das Land, und die Pest tötete noch mehr alte Drachen. Große Teile des Landes lagen verödet da, und das Drachental wurde zu einer unfruchtbaren Ebene, wo nichts überlebte - keine Tiere, keine Pflanzen. Nur

Don-I-werdas stand dort mit unermüdlichem Stolz, auf einem kleinen Hügel balancierend, der zu seinen Füßen verrottete.

Aber er blieb unermüdlich.

Die Elfe fühlte, wie ein wenig Stolz in ihre Liebe zum Wald und zu den Bäumen zurückkehrte. Wenigstens eine stolze Eiche wußte sich diesem Bösen zu widersetzen, wußte zu kämpfen gegen diese schlechte Art und seine Umgebung, obwohl sie sich immer unbeschreiblich traurig fühlte, wegen all der Tiere und Pflanzen, denen es nicht möglich gewesen war, zu überleben.

"Shetryp und ihr Diener Olastag, denn ich würde es vorziehen, ihn ihren Diener zu nennen, flohen zum Hauptkontinent von Ontaflareth. Sie lebten dort einige Jahrzehnte und wehrten Angriffe sowohl von Drachen als auch anderen Tieren ab, die sie für das verabscheuten, was sie Guams angetan hatten - ihm, der einmal verantwortlich war für so viel Freude und Wohlergehen im Land.

Aber die Kraft der Drachin wurde schwächer. Sie vergaß Zaubersprüche, vergaß, wie sie ihre Magie für ihre Zwecke benutzen konnte. Sie war außerordentlich intelligent, aber wesentlich geringer als der alte Drache. Bald regierte Olastag das Land für sie - Shetryp begann sich zu hassen. Er lernte es, ihr viele Zaubersprüche, an die sie sich noch tief in ihrem Gehirn, das jetzt vom Bösen verdorben war, erinnern konnte, zu entlocken.

Olastag war ein noch schlimmerer Herrscher, als sie es gewesen war; sie, die nun so schnell erniedrigte Wiederauferstehung des Bösen. Er fing an, sich von Tieren zu ernähren, statt von Pflanzen und wurde bald zum Fleischfresser - dies bildet die Grundlage für die wilden Freßgewohnheiten, die jeder heute von Drachen annimmt. Wilde Todesschwadrone von Wölfen, geführt von kleineren Drachen, die Olastag treu ergeben waren, sorgten für ständigen Nachschub an lebendiger Beute. Diese wurde dann in seinen eigenen Verliesen brutal gejagt und verschlungen. Er benutzte die knöchernen Überreste seiner Mahlzeiten, um damit mitten im Wald von, wie es damals hieß, Glandifil zu bauen - heute die Wüste des Bösen, westlich von dem, was wir den Wald von Gandomil nennen. Das Schloß war grotesk und häßlich, stank entsetzlich und strahlte auf schauerlich Weise die reinsten Formen des Bösen aus. Der Wald, der dort gestanden hatte, verschwand zu dieser Zeit völlig, weil kein Lebewesen im weiten Umkreis an diesem ungewöhnlich schwarzen Ort existieren konnte, wo das Böse lauerte und so viele unschuldige Tiere ihr Leben lassen mußten. Dies erlaubte den Drachen, die Burg zu vergrößern und in der Umgebung das verdorbene Land weiter auszudehnen. Der Himmel war ständig schwarz von dem bedrohlichen Rauch, der von den teuflischen Feuern aufstieg, die die ungenießbaren Überreste der gefangenen Beute aufzehrten. Wenn es regnete, litten selbst die Bäume von Gandomil und die kleineren Wälder des Festlandes sichtlich und waren kaum zu heilen. Noch Tage später, wenn Tiere irgend etwas von diesen Bäumen fraßen, wurden sie ernstlich krank und starben meistens einen schrecklichen, schmerzvollen Tod. Andariel hatte Mühe, ihre Tränen zurückzuhalten, als sie noch mehr von dieser greulichen Geschichte hörte und schüttelte Rinakles Arm ab, der sie wieder zu trösten versuchte. Bladus und Dobranur sahen fürchterlich aus, Feuer von Haß und Wut loderten hell in ihnen und waren kurz davor, hervorzubrechen. Der letztere saß still da und nestelte an seinem Bart - jetzt allerdings ziemlich heftig.

"Eines Abends, die Sonne schien trübe, da sich das Jahr zu einem kühlen Herbst neigte, wanderte einer der übriggebliebenen Drachen, der auf der Insel von Walronia lebte, durch das Tal, das anscheinend verzweifelte Versuche anstellte, wieder fruchtbar und schön zu werden," fuhr Dambrano fort, "und seine Augen erblickten einige kleine Blumen und ein paar spärliche kleine Bäume. Aber er sah auch etwas anderes.

Etwas, das sein Herz voll froher Hoffnung schlagen ließ. Don-I-werdas schwarze Hälfte trug kleine Knospen in frischem Grün.

Das Weiße der anderen Seite färbte sich langsam zu einem natürlichen Braun um, und als der Drache länger hinsah, überzog sich der Baum mit einer wie übernatürlich wirkenden Blütenfülle. Auf beiden Seiten.

Der Drache flog zu seinen Artgenossen zurück und berichtete, was er gesehen hatte. Am späteren Abend, als die Sonne in tief violetten und roten Wolkenschichten am sich unaufhaltsam verdunkelnden Himmel unterging, entzündeten sie ein großes Freudenfeuer nahe beim Baum der vielen Jahrtausende. Denn sein Erblühen konnte nur eines bedeuten: Galganoz der Böse hatte sich zurückgezogen oder war vielleicht ganz verschwunden - Shetryp und ihr verdorbener Knecht Olastag waren tot. Nur einige Tage danach hörten die Drachen die Neuigkeiten vom Festland: Alle beiden üblen Führer waren tatsächlich gestorben. Sie waren an ihrer Gier zugrunde gegangen - die Burg, die Olastag immer noch größer und gewaltiger machen wollte, war schließlich über ihnen zusammengestürzt. Er wurde erschlagen von den Skeletten der vielen tausend unschuldigen Opfern, die er ermordet hatte.

Tiere, erfüllt von Rache und Haß, hatten die Todestruppen des Bösen niedergeschlagen - sowohl die grimmigen schwarzen Wölfe als auch die kleineren Drachen.

Das Böse hatte das Land nicht länger im Griff, und obwohl der Wald von Glandifil niemals wieder erstehen würde und zu dem wurde, was noch heute die Wüste des Bösen genannt wird, war der Himmel doch wieder klar - blau an sonnigen Tagen und von gewohntem trüben Grau an den wenigen Regentagen. Die Tiere brauchten nicht länger den ätzenden Regen zu fürchten; die Pflanzen würden nicht mehr verseucht werden und vergiftete Früchte hervorbringen, die unachtsamen Tieren den Tod brachten. Das Freudenfeuer brannte bis tief in die Nacht, und die Drachen, die sich sich um Don-I-werdas zusammenscharten, fielen in einen tiefen traumlosen Schlaf - nicht länger verfolgt von

Verderben und Tod durch die Hand von Galganoz üblen Schergen.

Dies war der Neubeginn für ein zweites Zeitalter.

Obwohl die Drachen selbst später unfruchtbar blieben, also nicht fähig waren, irgendwelche Nachkommen hervorzubringen, wurden sie doch sehr alt und sehr weise.

Die Schönheit kehrte in das Land zurück - wenn auch nicht in dem Überfluß wie im ersten Zeitalter.

5. Kapitel

Von Drachen und anderen Völkern

Bald erstrahlte das Drachental vor Blumen und Bäumen, was wie die Verkörperung Guams' Geist erschien, als die Jahreszeiten das Land bereits in einen frühen Herbst versetzten. Es war, als ob die Natur es ablehnte, in dieser Zeit der Freude düster und tot zu sein. Es war das erstemal, in der bekannten Geschichte des Landes, daß sowohl Herbst als auch Winter von einem unnatürlich langen Sommer verdrängt wurden, der bis zum Frühling des folgenden Jahres reichte. Erst als der Frühling begann, gewannen die wenigen Drachen, die überlebt hatten, ihre Sinne zurück. Sie lebten ihr Leben, wie sie es zu der Zeit, die anscheinend schon ewig zurücklag, getan hatten, bevor sich die grausame Ermordung Guams, ihres geliebten Führers, ereignet hatte.

Dambrano seufzte tief vor Erleichterung, daß dieser schlimme Teil seiner Geschichte vorbei war. Aber seine Zuhörer entnahmen seinem Seufzer nichts was ihnen deutlich sagte, daß die schlimmen Teile jetzt zuende waren. Zweifellos würden noch mehr folgen.

"Viele tausend Jahre lang lebten die Drachen glücklich. Obwohl ihre Zahl gering war und sie unfruchtbar blieben, erreichte ihre Magie Höhen, die nie zuvor denkbar gewesen wären, selbst von von Guams nicht. Ihre Kraft wuchs mit ihrem Alter, und selbst als ihnen alle nur erdenklichen Zaubersprüche bekannt waren, lernten sie im Laufe der Zeit immer noch mehr dazu.

Die Drachen bevölkerten hauptsächlich Walronia, und waren selten anderswo im Land anzutreffen. Nur wenn sie reisten oder Forschungen betrieben, konnte man einige von Ihnen sehen, wie sie in Gruppen zu zweit oder dritt durch die Luft zogen.

Jetzt regierte König Dori - und er tat es weise. Auch er wurde von seinem Volk geliebt und beherrschte das Land auf eine Art, der Wohlstand und Freude entsprangen. Doch sogar ihm war es nicht möglich, den Zauberspruch zu finden, den die Drachen sich verzweifelt wünschten: Der Zauberspruch, der die Unfruchtbarkeit besiegen und durch Fruchtbarkeit ersetzen konnte. Die Suche nach diesem Zauberspruch war vielleicht der einzige Grund, weshalb die Drachen immer noch durch Walronia streiften und danach trachteten, Teile des Landes zu erkunden, wo weder sie noch ihre Vorfahren jemals einen Fuß hingesetzt hatten."

"So entdeckten sie unsere Völker, primitive Stämme der Elfen, Menschen und Zwerge. Die ersten Kontakte waren natürlich erfüllt mit Furcht. Man kann sich leicht vorstellen, daß sich einer unserer Vorfahren nicht sehr zuversichtlich gegenüber solch riesigen Lebewesen wie den Drachen gezeigt hat. Besonders, seit diese in der Lage waren, mit ihren mächtigen Flügeln die Lüfte zu durchqueren und Zaubersprüche beherrschten, die verblüffend waren.

Es ist überliefert, daß vor Jahrhunderten die erste, die näheren Kontakt mit den Drachen hatte, eine Elfe mit dem Namen Elgarond, Tochter von Wimrofel war. Ihre Geschichte wird heutzutage unter den Elfen meisterlich erzählt, aber sie ist anderen Völkern ziemlich unbekannt."

Der alte Zwerg blickte zu Andariel, die sich anscheinend freute, in diesem unglaublichen Bericht über die Geschichte des Landes, von ihrem Volk und Elgarond zu hören. Stolz flackerte in ihren Augen, wie Lichter, die zögerlich in der Tiefe eines gefährlichen Sumpfes leuchteten. Sie bewegte sich verlegen, als ob sie sich nicht sicher wäre, wie sie mit den Blicken der übrigen, die mit Bewunderung vor dem Mut der Elfe Elgarond auf sie gerichtet waren, umgehen sollte.

Sie stammte direkt von Elgarond ab.

"Sie war wie viele ihres hellen Volkes, von großer Schönheit. Ein wunderschönes Elfenmädchen, unserer Freundin Andariel nicht unähnlich," begann Dambrano erneut, ohne den Blick von seiner Schülerin abzuwenden, erst als er bemerkte, daß sie errötete, sah er die anderen an, "und auf einer ihrer zahlreichen Wanderungen durch den Wald von Gandomil stieß sie einmal auf einen kleinen silbernen See, weniger als eine halbe Meile breit.

Sie hielt dies für einen ausgezeichneten Ort, ihren Wasserbedarf zu erneuern, und als sie zum Wasser hinabstieg, entdeckte sie sie: Zwei Drachen, die diesen See ebenfalls für eine gute Gelegenheit gehalten hatten, ihren Wasservorrat wieder aufzufüllen. Die untergehende Sonne machte ihre Schatten schon sehr lang, und aus ihren dunklen Silouetten, schienen die Augen ein rotes Licht von sich zu geben. Sie verbarg sich hinter

einem Busch und schlich langsam näher und näher, während sie die Drachen in einer Sprache reden hörte, die ihr vollkommen fremd war. Elgarond fürchtete sich, war aber auch sehr neugierig, bis sie auf einmal zu nahe herangekommen war und von dem größeren der beiden riesigen Ungeheuer erspäht wurde. Trotz der Tatsache, daß sie sich nach Elfenart mit größtmöglicher Vorsicht, getreu ihrer Tradition der lautlosen Bewegung, angeschlichen hatte, mußte sie das Ungeheuer auf die eine oder andere Weise erspürt haben.

"Wir sind es nicht gewohnt, umschlichen zu werden," brummte der Drachen mit einer Stimme, die das hohe Alter ihres Besitzers widerzuspiegeln schien, "und ganz bestimmt nicht von Wesen, von denen wir nicht wissen, ob sie Freunde oder Feinde sind. Ist es nicht so Rutnug?"

Der andere Drachen nahm sie jetzt auch in Augenschein.

"Ja, ja, du hast recht, Nuhcoy," erwiderte er, "sind wir nicht! Ja, ja." Diese Drachenstimme schien etwas zu enthalten, was die Elfe nicht deuten konnte, ob es sich um einen spaßhaften Tadel oder sich ankündigenden Zorn handelte.

Sie versuchte, sich zu bewegen, aber es gelang ihr nicht. Die brennend roten Augen des Drachens namens Nuhcoy schienen sie förmlich festzuhalten. Plötzliche Angst drohte sie zu überwältigen, aber sie rührte sich nicht. Beide Drachen kamen ihrem Busch langsam näher. Elgarond benötigte keine besonderen Sinne, um zu erkennen, daß die beiden Kraft ausstrahlten. Als sie bemerkte, daß die Drachen ihren unsichtbaren Griff von ihr genommen hatten, wich sie nicht zurück.

Elgarond wußte nicht genau, woran sie war, aber ihr war klar, daß diese Tiere sie schon längst verletzt hätten, wenn dies ihre Absicht gewesen wäre.

Sie richtete sich auf und sprach stolz: "Ich bin Elgarond, eine Elfe, Tochter von Wimrofel. Wehe euch, wenn ihr Böses im Sinn habt, ich bin sehr stark , und mein Vater hat mich viel von seinem Wissen gelehrt!"

Die Elfe schluckte und versuchte abzuschätzen, welchen Eindruck sie auf diese enormen Drachen gemacht hatte. Deren Gesichter ließen nichts erkennen, aber ihre roten Augen schienen heller zu glühen - wenigstens kam es ihr so vor.

"Gut, gut," sagte der Drache namens Rutnug nach einer Weile und versuchte, ein Schmunzeln zu unterdrücken, "eine Elfe? Gut, gut." Elgarond fühlte sich beleidigt. Herausfordernd zog sie einen kleinen silbernen Dolch hervor und hielt ihn hoch. Die kleine Waffe reflektierte das Sonnenlicht, aber schimmerte auch von selbst, als ob dies besondere Metall auf etwas in der Nähe zu reagieren schien. "Falls ihr darauf aus seid, mich zu lähmen oder zu töten," stieß sie heftig hervor, "werde ich nicht zögern, Llirk zu benutzen, die stolze Klinge meines Vaters Wimrofel!" Um ihrer Warnung Nachdruck zu verleihen, bewegte sie das kleine schimmernde Messer in der Luft hin und her. Ihre Augen glänzten mit der gleichen Herausforderung, die auch in ihrer Stimme zu spüren war."

Andariel schnappte nach Luft, als Llirk erwähnt wurde, diese legendäre Waffe, von der sich selbst ihr Volk nicht sicher war, ob sie wirklich jemals existiert hatte. Offensichtlich gab es sie, und in ihrem Unterbewußtsein fragte sich Andariel, wo Llirk jetzt wohl war.

Die Drachen schienen für ein paar Augenblicke wie gelähmt zu sein, als ob sie gegen eine unsichtbare Wand gestolpert wären, die sie weder mit ihrer Macht noch mit ihrer mächtigen Statur durchdringen konnten. Elgarond nutzte diese wenigen Sekunden, um ihre Waffe auf einen nahen Baum zu richten und rief: "Nyzno nu daw!", woraufhin der Baum sofort von den Wurzeln bis zur Krone in Flammen stand.

Als sie mit ihrem Dolch in eine andere Richtung deutete, verschwanden die Flammen so schnell, wie sie erschienen waren. Der Baum war unverletzt geblieben - nicht einmal seine Blätter waren versengt worden, und die Vögel, die auf seinen Ästen saßen, sangen, als ob nie etwas geschehen wäre. "Gut, gut," murmelte Rutnug im Flüsterton, "ich bin beeindruckt, gut, gut." Während er das sagte, tauschte er einige bedeutsame Blicke mit Nuhcoy.

Sie sahen beide auf die herausfordernde Elfe, wie sie so dastand - mindestens fünf oder sechsmal kleiner als sie selbst. Nuhcoy deutete mit einer seiner Klauen in Richtung auf den selben Baum und murmelte einen undeutlichen Zauberspruch. Ohne das geringste Rauchwölkchen verschwand der Baum. Alles was übrigblieb, war ein kompliziertes System von Löchern und Tunnels im Boden, wo die Wurzeln gewesen waren.

Die Elfe war im Begriff, einen Schrei der Verzweifelung und Qual auszustoßen, als sie außerdem bemerkte, daß ihr kleiner Dolch sich in dunkelroten Sand verwandelt hatte, der langsam durch ihre Finger rann und auf dem Boden wie eine Blutlache aussah.

Beide Drachen lächelten über ihre vorangegangene Torheit und ihren total verblüfften Blick. Letzterer verschwand schnell, als sie zu ihnen sprach.

"Gandomil mag einen Baum verloren haben, und ich mag den Llirk meines Vaters verloren haben, aber ich habe noch meinen Stolz." verkündete sie, " Tötet mich oder laßt mich leben und dann fort mit euch!"

Nuhcoy schien Rutnug etwas zuzuflüstern, dann murmelte er einen anderen schwierigen Zauberspruch, und der Baum war wieder da, als ob nie etwas geschehen wäre.

Llirk lag schimmernd und unversehrt zu Elgaronds Füßen.

Die Elfe wußte wirklich nicht, was sie jetzt denken sollte, aber es war offensichtlich, daß diese Drachen freundlich waren. Sie hatte alte Geschichten von altertümlichen, roten, feuerspeienden Bestien gehört, die sofort Tod und Zerstörung verbreiteten. Aber sie erkannte, daß diese Geschichten wahrscheinlich nicht der

Wahrheit entsprachen. Sie hob den Dolch auf und steckte ihn unter ihr Gewand zurück - ohne die Drachen aus den Augen zu lassen.

"Danke," sagte sie, als ob sie diese Worte aus ihrem Hals vertreiben müßte, "bitte verzeiht mir meine Dummheit, aber mein Vater Wimrofel hat mir beigebracht, immer stolz und herausfordernd zu sein." "Verzeihen ist nur ein Privileg derjenigen, die es nicht nötig haben, daß ihnen selbst verziehen wird." sagte Rutnug, "Also vergiß es, und erzähl uns mehr von dir und deinem Volk."

Der trotzige Schimmer in Elgaronds Augen war vom stolzen Schein eines pflichtbewußten Elfenmädchens abgelöst worden. Sie führte die Drachen durch die uralten Tiefen des Waldes von Gandomil, während sich die Dunkelheit um sie herum schloß, als wäre es mitten in der Nacht.

Etwas im Verhalten der Drachen ließ sie ihnen vertrauen.

Der rote Schein der Drachenaugen versorgte sie mit genügend Licht, um den Wald zu dieser späten Stunde sicher zu durchqueren. Die furchterregenden Ungeheuer schreckten die nächtlichen Räuber ab und vertrieb ihre Müdigkeit und Schwäche, als sie ihren Weg zurück zur Elfenstadt von Nimraviel fand.

6. Kapitel

Nimraviel

Ah... Nimraviel..."

Der alte Zwerg hob die Augen zum Himmel, als ob ihn etwas schon bei der bloßen Erwähnung dieses Namens in bewunderndes Staunen versetzte. Er blickte die Elfe aus den Augenwinkeln heraus an. Sie schien wieder zu erröten - oder war es noch immer - und Stolz zeichnete sich deutlich auf ihrem Gesicht ab. Nimraviel, die Stadt der Elfen, war vor vielen Jahren im Wald von Gandomil, im südlichen Gebiet von Ontaflareth erbaut worden. Beim Betreten der Stadt wurde man sofort von der heiteren Schönheit jedes einzelnen Hauses, jedes einzelnen Baumes und selbst des kleinsten Geschäftes getroffen. Die Elfen sind ein schönes Volk, und dies wird auch in allen anderen Aspekten ihres Lebens

widergespiegelt - so auch in ihrer Art zu bauen.

Die Elfen waren für die Handhabung der Waldkunde berühmt. Sie liebten den Wald und würden niemals vorsätzlich einen Baum verletzen oder fällen. Sie verbrannten kein Holz und gebrauchten stattdessen komplizierte Zaubersprüche, um ihm Wärme und Licht zu entlocken. Jedes Haus, gebaut aus besonderen Steinen, war mit edlen hölzernen Gegenständen möbliert und erfüllte jeden Besucher mit Herzenswärme und Fröhlichkeit. In der Feuerstelle brannte ein unaufhörliches Feuer - natürlich ohne Holz.

Es war kurz nach Mitternacht, als ein Klopfen an den massiven Eichentoren von Nimraviel ertönte. Nichts geschah. Offensichtlich waren die Wachen eingeschlafen oder hatten nichts gehört. Das Pochen wurde wiederholt, aber diesmal lauter.

Wieder geschah nichts. Nur das Zirpen der Grillen bewahrte die Ruhe vor vollständiger Stille. Nirgendwo in der Stadt brannte Licht. "Hallo!" rief sie so laut sie konnte in Richtung der Wachtürme, "Elgarond, Tochter von Wimrofel, ist mit außergewöhnlicher Begleitung aus Gandomil zurückgekehrt! Bitte hört doch!" Aus dem Wachturm ertönten Geräusche. Es waren hauptsächlich Flüche in einem unverständlichen Elfendialekt, aber schließlich wurden die schweren Stadttore von zwei jungen Elfen mit schläfrigen Augen, die kurze Lanzen und schimmernde Helme trugen, geöffnet.

Sie rissen ihre verschlafenen Augen weit auf, als sie außer Elgarond auch deren Begleiter bemerkten - die zwei riesigen Drachen.

Sie warfen sofort die schweren Tore wieder zu und läuteten die Alarmglocken der Stadt.

Innerhalb einer Viertelstunde war die ganze Stadt Nimraviel hellwach und stand auf den Zinnen. Scheu war in ihren Augen, und ihre Münder hingen offen vor Staunen. Pfeil und Bogen wurden bereitgehalten, für den Fall, daß diese wilden Monster es wagen würden, die stolze Elfenstadt anzugreifen.

Das Tor öffnete sich erneut. In ihm stand Wimrofel, Elgaronds Vater und Bürgermeister der Stadt. Obwohl seine Gestalt im Vergleich sowohl mit den Stadtmauern als auch mit den vor ihm stehenden Drachen zerbrechlich wirkte, blickte er mit demselben herausfordernden Blick um sich, den zuletzt seine Tochter gezeigt hatte.

"Elgarond, meine Tochter, was ist Schlimmes über dich gekommen?" rief er.

"Nichts Vater, ich habe diese Wesen in Gandomil entdeckt und versichere dir, daß sie keine bösen Absichten haben." erwiderte seine Tochter, "Es sind ehrenwerte Drachen!"

Bei diesen Worten ging ein Raunen um den Stadtwall. Die Scheu in den Augen der Elfen verstärkte sich vor dem, was ihnen völlig unglaublich erschien.

"Elgarond, Tochter des Wimrofel, ist verhext!" wurden Stimmen laut, "Sie ist das

bedauernswerte Opfer irgendeines bösen Zauberspruches!" Doch Wimrofel stand anscheinend tief in Gedanken versunken . Er kannte den Ausdruck ihrer Augen. Der Blick, den er sah, war nicht Wahnsinn sondern Stolz. So wie er es seiner Tochter beigebracht hatte.

"Sprich, Tochter," sagte er, "wir werden dir zuhören." "Gut, gut," sagte einer der Drachen mit tiefer warmer Stimme, "gut, gut."

Elgarond sprach von der Zauberei, die sie erlebt hatte, dem Verhalten der Drachen und ihrem hauptsächlichen Interesse an der Kultur und Geschichte der Elfen. Langsam lockerten die Elfen auf den Stadtmauern ihre Bögen und hörten zu."

Dambrano zog eine kleine Flasche aus seinem Gürtel und nahm einen Schluck von der Flüssigkeit. Das viele Sprechen hatte seine Kehle ausgetrocknet, denn Reden ermüdete ihn sichtlich, und manchmal mußte er zwischendurch husten.

Die Sonne stand schon hoch am Himmel. Die Schatten der kleinen Gruppe im Hof verkürzten sich. Der Tau war verschwunden. Während die Flasche unter den Schülern herumgereicht wurde, fuhr der alte Zwerg fort zu erzählen.

"So geschah es, daß die Drachen mit uns "kleinem Volk", wie sie zu sagen pflegten, in Berührung kamen. Es zeigte sich bald, daß sie freundliche Wesen waren, und die Elfen zogen viel Nutzen aus ihrer Bekanntschaft. Einige dieser Wesen, die früherals bösartig galten, besuchten Nimraviel in den folgenden Jahren. Sie lehrten die Elfen Zaubersprüche, von denen diese nicht einmal zu träumen gewagt hätten. Obwohl die Elfen in der Waldkunde erfahren waren, lernten sie noch viele Zaubersprüche über den Wald hinzu und außerdem viele Zaubersprüche aus anderen Bereichen. Ebenso die Herstellung verschiedener Tränke zur Heilung von Wunden und zur Steigerung der Kraft und des Drurchhaltevermögens. Es war für die Elfen der Beginn einer neuen Zeit, sie lebten glücklich und erfuhren einen Wohlstand, den zu erreichen sie nie erwartet hätten.

Magie war ein Teil des Lebens der Drachen - so wie es Essen und Atmen für uns ist - ein Teil ihrer selbst.

Die Drachen verbrachten viele Tage mit dem alten Zauberer der Elfen, der gewöhnlich einen blauen Umhang mit Sternen und Kreisen trug. Nilrem, so war sein Name, hatte einen langen dunkelgrauen Bart, der seiner elfischen Herkunft widersprach. Er konnte nur langsam sprechen und zwar in einer sehr eigentümlichen Sprache, die den Anderen nicht verständlich war. Aber die Drachen schafften es auf irgendeine Weise ihn zu verstehen und sich sogar mit ihm zu unterhalten. Tagelang durchstreiften sie die Tiefen des alten Gandomil, und die Drachen nahmen ihn häufig mit auf die Insel von Walronia, Ihr Zuhause. Nilrem lehrte sie alles, was er wußte und erhielt im Austausch Kenntnisse über Waldkunde, Zaubersprüche und Zaubertränke. Aber auch Nilrem mit all seinem Wissen alter Elfenweisheit konnte ihnen nicht helfen, den Zauberspruch zu finden, den die Drachen so dringlich suchten. Den Spruch, der es ihnen ermöglichte, ihr Geschlecht wieder zu fruchtbaren Lebewesen zu machen.

So setzten die Drachen ihre Suche nach dem "Einen" Zauberspruch fort.

Einige Jahre nach ihrer ersten Bekanntschaft mit den Elfen, trafen die Drachen mein Volk - die Zwerge."

7. Kapitel

Brindil-Bun

An der Ostküste Ontaflareths mündet ein breiter und mächtiger Strom in das Meer - der Ebaren. Er hat seinen Ursprung in magischen Quellen tief in den Bergen im Norden der Hauptstadt der Zwerge: Die alte Stadt Brindil-Bun. Brindil-Bun ist zweifellos keine kleine Stadt, das wird selbst einem flüchtigen Besucher schnell klar, der es am Hang von Brindil liegen sieht. Tatsächlich ist die Stadt niedrig und flach gebaut, um so viel Boden wie möglich zu bedecken. Weil Zwerge, von der Liebe zu all der Schönheit leben, die der Schoß der Erde hervorbringt."

Dambrano sah zu seinem Zwergenschüler, der noch immer an seinem Bart spielte. Dessen Augen strahlten vor Stolz , als er an die reiche Geschichte seines Volkes zurückdachte. An die Erde und an die alten aber denoch liebevollen Erinnerungen, die er noch an die Zwergenhauptstadt hatte. Dambrano empfand selbst diesen Stolz, schien ihn aber zurückzuweisen, als wäre es etwas gefährliches. Etwas woran er nicht denken wollte und konnte.

"In den Jahrhunderten, die nach dem großen Krieg vergangen waren, hatten die Zwerge dort gelebt und sich ganz dem Steinhandwerk verschrieben - anstelle der Waldkunde bei den Elfen.

Sie wußten, wie man Steinen Licht entströmen lassen konnte und sogar wie man das Wetter vorhersagte. Dieses Wissen wurde allerdings weit von ihrer Kunstfertigkeit im Umgang mit Edelsteinen und Felsen übertroffen. Deshalb wurden die Zwerge im Land hochgeschätzt. Das Steinzeug und die geschliffenen Edelsteine, die es in der gesamten Welt gibt, werden bis heute von den berühmten Zwergen hergestellt, die in und um Brindil-

Bun herum leben.

Die Zwerge wurden viele Jahre lang von König Keril Sandowor-son regiert. Zwerge können sehr alt werden, und gleichen damit ihren geringen Kindersegen aus. Ziemlich viele von ihnen können sich sogar an die Zeit vor dem großen Krieg erinnern. Keril war ein guter König. Obwohl er seine Untertanen mit strenger Hand regierte, wurde er wegen seiner Güte und seinem großen Sinn für Gerechtigkeit geliebt. Jedes Jahr gab es zu seinem Geburtstag große Freudenfeuer in Brindil-Bun, denen eine ganze Woche voller Festlichkeiten folgte.

Dann gab es noch seine Königin, Lady Elrywin. Sie wurde von den Zwergen fast genauso geliebt wie König Keril, weil sie das Lächeln aller Lächeln zierte, und sich immer bemühte, den Armen zu helfen. Außerdem besaß sie Kenntnisse von Zaubersprüchen, um viele Krankheiten zu heilen. Trotz ihrer Größe und den zwergischen Proportionen ihres Körpers war sie sehr anmutig. So lebten die Zwerge glücklich unter der Herrschaft ihres Königs und seiner Königin. Sie waren glückliche Leute - zufrieden mit dem Leben. Ständig erweiterten sie Steinwissen und verbesserten ihre Kunstfertigkeit im Umgang mit Mineralien.

Als Brindil-Bun das erstemal von den Drachen in Begleitung des Elfenzauberers Nilrem besucht wurde, verursachte das ziemlichen Aufruhr und Erregungen, wie man sich unschwer vorstellen kann. Die Zwerge dachten, das Ende der Welt wäre gekommen und, daß Galganoz der Böse zurückgekehrt wäre, um das Blut des Landes und seiner Bewohner zu vergießen - einschließlich das der Zwerge.

Weder hatten sie zuvor solche gewaltigen, scheußlich aussehenden Kreaturen gesehen, noch solche Wesen wie Nilrem. Auch wenn der Zauberer eher einem Zwerg als einem Elf glich. Es hatte noch nie zuvor einen Kontakt zwischen Elfen und Zwergen gegeben,und von dieser historische Begegnung wurde noch lange an den Lagerfeuern erzählt."

Dobranur nickte. Er meinte sogar sich an die Geschichten seiner Kindheit zu erinnern, bevor seine Eltern sich entschlossen, in Abgeschiedenheit zu leben. Als er sich an seine Eltern und Brindil-Bun erinnerte lief ihm ein Schauer den Rücken entlang.

"Auch für die Zwerge war jetzt ein neues Zeitalter angebrochen," fuhr Dambrano fort. "Sie lernten viele Zaubersprüche, die ihren Ursprung sowohl bei den Drachen als auch bei den Elfen hatten, und lehrten im Austausch dafür die Elfen und Drachen alles, was sie über die Lehre der Steine wußten.

Während die Elfen eine elegante und gutaussehende Rasse sind, erscheinen die Zwerge eher untersetzt und ursprünglich. Trotz dieser Unterschiede, kamen beide Rassen gut miteinander aus, und es entstanden zwischen ihnen bald feste Freundschaften. Das Land war seit dem Tode Guams auf seinem Höhepunkt, obwohl es einige unbedeutende Geplänkel zwischen den Rassen gab, die von den Drachen geschlichtet wurden. In ihrer Weisheit hatten sie immer Erfolg, beide Parteien von ihrer Dummheit zu überzeugen. So fanden auch die Drachen etwas, was sie nützlich und zufrieden machte, und ihnen die Bestätigung gab, gebraucht zu werden. Dies alles während sie die Suche nach dem "Einen" Zauberspruch fortsetzten, den sie trotz der Hilfe der Zwerge und Menschen noch immer nicht gefunden hatten."

Der teilweise verborgene Stolz in Dambranos Augen verschwand, als ein Anflug von Traurigkeit seine Züge überschattete. Wie die Herbstsonne, die langsam durch Wolken verdeckt wird . In Dobranurs Augen traten Tränen. Er wußte, was sein Lehrer durchmachte und teilte seine Gefühle. Es folgte nun ein weiterer trauriger Teil der Geschichte. "Aber mit der Zeit ging der größte Teil ihres Wissens leider verloren," fuhr Dambrano fort, "und mit ihm eine Menge ihres handwerklichen Könnens. Dies geschah nach dem Kampf im Tal der Drachen - bei dem Zauberer der Schwarzen Magie und der Weißen Magie aufeinander trafen. Wie Menschen und Elfen, so mieden auch die Zwerge seitdem ihr Wissen und die Magie. Es gingen wertvolle Zaubersprüche verloren, die ihnen zuvor geholfen hatten, solch ausgezeichnetes Steinzeug herzustellen. Die Zwerge verloren im Land viel von ihrem hohen Ansehen. Es blieben nur wenige, die ein Grundwissen der Steinkunde und eine durchschnittliche Kunstfertigkeit besaßen. So wie meine Wenigkeit. König Keril und seine Königin waren in die Magie mit hineingezogen worden und waren zum Drachental auf der legendären Insel Walronia im Südlichen Meer gereist, um das Jubiläumsfest der Weißen Magie, das dort veranstaltet wurde, zu feiern.

Sie reisten an einem Tag wie heute, das ist jetzt viele Jahre her. Die Sonne schien in ihrer schönsten Pracht, und eine starke Brise sicherte eine schnelle Schiffsreise. Die Piraten blieben in sicherer Entfernung, als sie die Banner König Kerils erkannten, denn die Kunde seiner gewaltigen Zauberkraft war auch bis nach Scatterbone, der Stadt der Gesetzlosen und Geflohenen, gelangt. In diesen Tagen wagte es nicht einmal der kühnste Pirat, die Magie eines Königs herauszufordern, und es gab niemanden in der Umgebung, der es mit ihr aufnehmen wollte oder konnte.

Als das Schiff in den Hafen Negame segelte, erblickten sie sonderbare Fahrzeuge, die anstelle von Segeln mit reiner Kraft vorwärtsbewegt wurden. Furcht befiel ihre Herzen, als sie bemerkten, daß sich auch die Beherrscher der Schwarzen Magie das Drachental für ihr Jubiläumsfest ausgesucht hatten."

Dambrano blickte plötzlich auf, als erinnere er sich gerade an etwas. Für einige Momente schienen ihm die Worte im Hals steckenzubleiben, so als habe er völlig den Faden verloren und wüßte nicht mehr, was er als nächstes sagen solle. "Bitte verzeiht, daß ich etwas abschweife," erklärte Dambrano, "aber ich muß euch erst die Geschichte der Magie erzählen. Der Schwarzen und der Weißen Magie."

8. Kapitel

Eine Art Magie

Menschen, Elfen und Zwerge lernten von den Drachen viele starke Zaubersprüche, und waren bald in der Lage, eigene verwickelte Zauberformeln zu entdecken. Obwohl die Drachen noch alles überwachten, wurden immer mehr Zaubersprüche ersonnen, die sich ziemlich von denen der Drachen unterschieden.

Magie war so weit verbreitet, daß einfache Zaubersprüche im Alltagsleben ganz gewöhnlich waren und die kleinen Probleme erleichterten, denen man regelmäßig begegnete.

Aber es geschah noch etwas anderes.

Diejenigen, die ihr Leben dem Wissen, Zaubersprüchen, Zaubertränken und der Magie im allgemeinen gewidmet hatten, begannen sich aufzuspalten. Während eine Gruppe von Magiern sich der "Weißen Magie", wie die Leute sagten, widmeten und sich mit der Ästhetik und dem tieferen Verständnis innerhalb strikter Grenzen der Kräfte hinter ihrer Macht beschäftigten, zielten die Anhänger der sogenannten "Schwarzen Magie", eher mit weltlichen Dingen im Einklang, darauf, die Grenzen ihrer Macht weiter auszudehnen, um mehr Kraft zu erlangen und stärkere und sogar möglicherweise gefährliche Zaubersprüche dazuzulernen.

Konflikte zwischen diesen Gruppen waren vorhersehbar und ereigneten sich tatsächlich. Aber niemand konnte vermuten, wie ernsthaft die Folgen dieser Konflikte sein würden. Während sich die Streitigkeiten in früheren Tagen auf einzelne Personen beider Gruppen beschränkte, wurden die Zusammenstöße später ständig immer heftiger.

Es ist wirklich nicht möglich, hier einer der beiden Gruppen die Schuld zuzuschieben. Nach so vielen Jahren würde ich nicht allein den Schwarzen Magiern wegen ihrer Machtgier Vorwürfe machen wollen, da die vermeintlich höherstehenden Weißen Magier mit ihrer Besserwisserei auch viel zu den Problemen beigetragen haben. Abgesehen davon, verloren beide Seiten ihren Respekt vor denen, die weitgehend verantwortlich waren für ihre Weisheit und Kraft. Die klugen Ratschläge der Drachen wurden immer öfter mißachtet

oder von jedem nach seinem eigenen Geschmack ausgelegt. Dies mußte zwangsläufig zu noch mehr Konflikten führen, und ich muß leider sagen, daß dies auch geschah. Weiße und Schwarze Magier entfernten sich mehr und mehr von einander, und die Bewohner des Landes schienen sich selbst in zwei Gruppen aufzuteilen. Die einen unterstützten die Anhänger der Schwarzen Magie, die anderen die der Weißen Magie.

Bald begannen die Gruppen, ihre eigenen Feiern zu zelebrieren - wovon das größte Fest die Jahresfeier war, die an einem besonderen Ort, irgendwo im Land an jedem Gründungstag der Gruppierungen abgehalten wurde. Bei solchen Gelegenheiten wurden neue Zaubersprüche ausgetauscht und neue Zauberer und Schüler aufgenommen. Lieder wurden gesungen und es herrschte eine allgemeine Feststimmung, die bis tief in die Nacht hinein reichte."

9. Kapitel

Am Vorabend des Krieges

König Keril und Königin Elrywin fühlten augenblicklich eine sonderbare Beklemmung, die sie niemals zuvor empfunden hatten. Die Konflikte zwischen den Anhängern beider Arten der Magie gediehen schon, wenn sich nur einzelne trafen, so daß diese Ansammlung vieler Schüler und Zauberer beider Seiten etwas war, woran sie nicht zu denken gewagt hätten. So etwas wie dies hier war nicht einmal in ihren schlimmsten Träumen geschehen, aber jetzt war es zur furchtbaren Wahrheit geworden. Einer Wahrheit, die nicht vermieden oder beseitigt werden konnte.

Das Gefühl einer bösen Vorahnung überkam den Zwergenkönig. Warum hatte das Schicksal es für notwendig befunden, dem Land dieses Zusammentreffen zu bescheren? Einem Land, das schon genug Probleme hatte?" "Das Lächeln , das sonst Lady Elrywins Züge schmückte, verschwand, und mit einem Mal schien es, als ob der Himmel über der südlichen See dicht mit dunklen Wolken verhangen wäre. Der Zauber ihres Goldenen Lächelns hatte das Wetter auf ihrer Reise gut und sonnig erhalten, aber als es erlosch, erfüllte sich die Luft mit der Ankündigung von Regen und Donner. Es schien, daß die

Wolken so zum Bersten voll mit Regen und Donner waren, wie es noch von keinem der Völker im Land gesehen worden war. Auf irgendeine Art verstärkten sie ihren Umfang auf übernatürliche Weise.

Sie sahen mit Schrecken, daß von einem der Schiffe, die sich auf unheimliche Weise ohne Segel zu bewegen schienen, ein Orc Zaubersprüche in die Wolken schickte. Zaubersprüche, die zweifellos die gegenwärtige Ruhe vor dem Sturm zu einem Orkan verwandeln würde, der Körper und Seele zerreissen würde, und der die anderen Schiffe versenken konnte.

Orcs wurden - und werden - als gemeine Kreaturen angesehen. Sie sehen wie Menschen aus, sind aber im allgemeinen stärker gebaut und haben struppiges Haar, das den größten Teil ihres Körpers bedeckt. Gewöhnlich stinken sie ekelerregend und besitzen kleine schwarze Augen, mit denen sie durch ihre Ziele hindurchzusehen scheinen. Wie Menschen, Elfen und Zwerge sind Orcs Kreaturen dieser Erde und wurden nicht von boshafter Zauberei oder Ähnlichem ausgebrütet. Sie leben meist im Umkreis ihrer Stadt an der Westküste auf der westlichen Halbinsel von Ontaflaret. Doch viele ihrer Art können überall im Land angetroffen werden.

Die Orcs sind kein friedfertiges Volk, wie die, von denen ihr abstammt. Sie sind notorische Plünderer, und es ist besser, man vermeidet es, mehr über ihre Gewohnheiten herauszufinden. In den Tagen der Schwarzen und Weißen Magie waren sie noch weniger friedliebend und überzeugte Anhänger der Schwarzen Magie.

Die Orcs wurden von einem kleinen unscheinbaren Wesen regiert, das den Namen Lord Avaram Seelenschänder trug. - einem Orc, der sogar im Vergleich mit anderen seiner Art häßlich war und noch widerlicher stank. Seine Kraft war hauptsächlich in einem kleinen Stab von der Länge eines Menschenarmes verborgen, den er Tsercro Machtbehüter nannte. Es hieß, daß Lord Avaram selbst den Drachen Olastag in einigen seiner lasterhaften Angewohnheiten übertraf. Aber es hat für diese Geschichte keine Bedeutung, mehr darüber zu erzählen.

Es war Avaram, der Zaubersprüche zu den Wolken sandte, wie Keril und Elrywin zu ihrem Entsetzen entdeckten. Die kleine häßliche Kreatur stand auf dem Hauptdeck, beide Arme mit dem kurzen Stab hochgestreckt. Feuer schlug aus seinem Ende, das entlang der Schiffsmaste hoch in den Himmel zuckte. Das Feuer schien von den Wolken aufgesaugt zu werden, die immer dunkler wurden, aber innerlich von der Glut des Bösen glimmten.

Lord Avaram fühlte, daß er beobachtet wurde. Er genoß diesen Augenblick sichtlich. Ein lauter Schrei entfuhr der Tiefe seines mißgebildeten Halses, als ein weiterer Feuerstrahl durch die Luft raste und jedermann vor Furcht erzittern ließ.

"Wir müssen ihn aufhalten!" rief König Keril seiner Königin zu, versuchte, daß Getöse, das von Avarams üblen Tun ausging, zu übertönen. "Er gefährdet uns alle!!"

Königin Elrywin nickte, ihr Haar wehte wild im Wind, als ob es die Elemente darauf abgesehen hätten, sie ihrer goldenen Locken zu berauben. Sie trat zu ihrem König und holte eine kleine purpurne Kugel aus ihrem Gewand hervor. In dem Moment als die Kugel etwas von dem spärlichen Licht einfing, schien sie sich aus eigener reiner Kraft zu verstärken. "Hypodrhuf Welruestar Purpurfackel!" rief sie und begann dann, so laut sie konnte, in einer der Zwergensprachen zu singen. Ihr König stand neben ihr und hielt seine linke Faust hochgereckt. An ihr funkelte ein großer Ring mit einer Intensität wie der Nordstern. Auch er ließ ein purpurnes Licht erscheinen - das Licht ihres Banners; das Licht von Brindil-Bun.

"Hypodrhuf Welruestar Sternenkraft!" rief er, bevor er in ihren Gesang einstimmte - auch so laut wie er nur konnte in dem Sturm, der an seinen Kleidern zerrte.

Die beiden Strahlen starken Lichtes, die aus der Kugel und dem Ring strömtem, krümmten sich und verschmolzen dann zu einem dunkelpurpurnen Strahl und bestürmten die weißen und hellblauen Blitze, die sich jetzt aus dem Inneren von Lord Avaram Seelenschänder entluden. Die Kreatur schrie wütend auf und fluchte in einem orcschen Dialekt auf die beiden Beherrscher der Weißen Magie. Er war entschlossen, sich nicht von der Stelle zu rühren. Sein Stab gebar noch weitreichendere Lichtblitze und seine Augen schienen alles Licht auszustrahlen, das jemals von Sonne, Mond und Sternen ausgegangen war. Es stürzte sich auf die beiden Zwergenherrscher, die von der Kraft und dem bösen Willen dahinter fast erdrückt wurden. Aber auch sie waren entschlossen, nicht zu weichen. Stattdessen schlossen sie ihre Augen und sandten einen betäubenden Lichtblitz auf den bösen Orc. Dies forderte von ihnen die höchste Anstrengung jeder einzelnen Faser ihres Körpers.

Aber er brachte den Orc zum Schweigen. Sein Stab schien ihm plötzlich die Hände zu verbrennen. Aller Sinn für Magie sank plötzlich mit ihm zu Boden, und Lord Avaram Seelenschänder floh unter Deck und heulte furchtbar.

Denoch hatte Avarams Bosheit genug angerichtet. Da seine Kräfte sie nicht länger mit Donner und Regen versorgten, öffneten die Wolken ihre Tore, und Regen strömte auf Walronia und den Hafen Negame nieder. Blitz und Donner rissen den Himmel in kurzen Abständen auf, und in Sekunden war jedes Ding und jedes Lebewesen in der Umgebung der Dracheninsel von dem unnatürlichen Regen durchweicht.

Glücklicherweise gab es keinen Sturm. Offensichtlich hatte Avarams Zauberspruch nicht genug Zeit gehabt, ihn hinzuzufügen. Beide Zwergenherrscher zogen sich jetzt auch unter Deck zurück, von den letzten Zaubersprüchen erschöpft, die auch das letzte Quentchen Energie und Geisteskraft verbraucht hatten.

Sie fröstelten bei der Vorstellung, zu welchem Konflikt es kommen würde, wenn noch mehr Anhänger der Schwarzen und Weißen Magie einträfen. Es regnete mehrere Stunden,

und ein Wind kam gerade recht, um die Wolken wegzublasen. Die folgende Dämmerung scheint die letzten Hoffnungen der Völker dieses Landes widerzuspiegeln. Als die große gelbe Kugel zu einem tiefen Rot verblaßt war und hinter den Hügeln von Walronia, eingehüllt in purpur- und orangefarbene Schleier, versank, waren alle eingeschlafen, und wurden von unruhigen Träumen gequält.

Es erschien seltsam, daß in dieser Nacht alle Anhänger der Weißen und der Schwarzen Magie einträchtig nebeneinander auf ihren Schiffen und in den Gasthäusern von Walronia schliefen. Der nächste Tag sollte ihr Leben verändern. Für immer!."

10. Kapitel

....Zum Tal der Drachen

Als sie am Morgen erwachten, stand die Sonne im Osten niedrig an einem klaren blauen Himmel; abgesehen von ein paar kleinen weißen Wolkenflocken, die hier und da verstreut waren. Aber etwas war deutlich verändert.

Die Sonne schien sich über Nacht verwandelt zu haben. Ihr strahlendes Gelb war zu einem fahlen Braun geworden, das die meisten Leute, die es erblickten, mit Elend erfüllte. Nur Lord Avaram Seelenschänder schien erfreut. Eine melancholische Falte verzog seine Lippen zu einer unförmigen Grimasse.

Die Veränderung der Sonne hinterließ bei den Anhängern der Weißen Magie Traurigkeit im Herzen. Dies war das Werk eines Schwarzen Magiers, und sie waren erschrocken von der augenscheinlichen Kraft, die ihre Gegner besaßen. Sie vermuteten, daß eine furchtgebietende Kraft notwendig sein müsse, um solch eine dramatische Verwandlung der Sonne, die weit entfernt und mächtig schien, zu erreichen.

Schweigend begannen die Gruppen der Weißen und Schwarzen Magie ihre kurze Reise ins Tal der Drachen anzutreten, um ihre Feierlichkeiten dort abzuhalten.

Alle fühlten, daß der kommende Tag ihre ganze Kraft und Durchhaltevermögen erfordern würde. Auf dem Marsch kam es nur zu wenigen unbedeutenden Vorfällen.

Auch König Keril und Königin Elrywin verließen ihr Schiff, kurz nachdem die Sonne über der See aufgegangen war. Auch sie waren von der Veränderung der Sonne wie betäubt, und es hatte in erster Linie ihre Herzen betrübt."

Dambrano schwieg einige Minuten. Sein Gesicht verzog sich, als ob er mit eigenen Augen das helle Braun der Sonne sehen konnte. Einen Augenblick lang dachte Bladus, daß der alte Zwerg zusammenbrechen und sterben könnte, so unmöglich das auch zu sein schien. Aber nach einiger Zeit entspannte sich Dambranos Gesicht etwas und er fuhr mit seiner Geschichte fort.

"Es war eine Schande, daß die Schönheit von Walronia zu dem genutzt werden sollte, was sich als die allerschrecklichste Schlacht, die das Land je gesehen hatte, herausstellen sollte. Die Drachen hatten sich schon im Tal versammelt, um Anteil zu nehmen an den bevorstehenden Feierlichkeiten. Aber auch ihre Herzen wurden von plötzlicher Furcht befallen, als sie sahen, was sie bisher für unmöglich gehalten hatten.

Eine Hälfte von Don-I-wertas, dem Baum der vielen Jahrtausende, der mitten im Tal stand, verfärbte sich zu einem fahlen Weiß. Die andere Hälfte färbte sich langsam schwarz und verlor ihre Blätter, wie in einem stürmischen Herbst. Die Drachen zuckten bei diesem Anblick zusammen. Sie wußten, was das zu bedeuten hatte. Das Böse war wieder in die Welt zurückgekehrt.

Der Zwergenkönig und seine Königin vergaßen fast ihre Anspannung, als sie dem Tal der Drachen näher kamen. Sie konnten keinen Schwarzen Magier entdecken und spürten auch nicht die Anwesenheit des Seelenschänders. Nach einigen Stunden plauderten sie sogar fröhlich mit Leuten ihrer Gefolgschaft - trotz der braungefärbten Sonne.

Das Land um sie herum war in voller Blüte und der Duft schien die mögliche Anwesenheit des Bösen zu unterdrücken, und das stärkte die Zuversicht der Gesellschaft und ihre Kraft, die hinter ihrer Weißen Magie steckte. So wanderten sie einige Stunden, und nur die Landschaft veränderte sich. Von vereinzelt mit Büschen bewachsenen Hügeln zu weiten Ebenen, mit Heidegras und einigen Bäumen. Die Dämmerung brach herein, als die düstere Sonne hinter dem letztem Hügel unterging, und König Keril beschloß, hier das Nachtlager aufzuschlagen und am folgenden Tag weiterzuziehen.

Während der Nacht erwachte die Gesellschaft mehrmals von Schreien, die von jenseits des letzten Hügels zu kommen schienen und von Geräuschen, hervorgerufen von Stiefeln mit Absätzen, nahe an ihrem Zeltplatz. Es war, als ob eine unsichtbare Kraft an ihren Herzen zerrte, und sie wußten sofort, was geschah.

Keril zog sich das Notwendigste an und nahm seinen Zauberring. Er verließ das Lager, ohne die Wachen, die sich mühten wach zu bleiben, zu rufen, und bald hörte er Stimmen, die in der Finsternis flüsterten.

Da war ein schwarzes Pferd mit einer zerbrechlichen Gestalt, die auf ihm saß. Sie war in

ein schwarzes Gewand gekleidet, das ihre Umrisse noch dunkler machte, dunkler noch als der Himmel, der mondlos und ohne Sterne war. Als der Zwergenkönig so leise wie er konnte, näherkroch, hörten die Stimmen sofort zu sprechen auf.

Das letzte dunkle Wort schien in der Luft hängenzubleiben, drohend bereit, tatkräftig über das herzufallen, was immer die Stille verursacht hatte.

Die Gestalt auf dem schwarzen Roß spähte um sich, und voll Entsetzen entdeckte König Keril ein unheimlich erleuchtetes Heptagramm auf dem Banner des Wesens - das Heptagramm von Galganoz dem Bösen.

Nachdem er seine Umgebung mit seinen roten Augen genau erforscht hatte, schien das Wesen befriedigt, daß doch nichts dort war und fuhr fort zu sprechen. Nur Sekunden später verschwanden beide, die Gestalt auf dem Pferd und die andere Kreatur, in die Richtung, in der sich anscheinend ein anderes Lager befand.

Keril wußte nun, daß Lord Avaram Seelenschänder sein Lager direkt neben ihrem aufgeschlagen hatte."

11. Kapitel

Die Nacht des Todes

Am nächsten Morgem war die Sonne verschwunden. Der Himmel war von dunkelsten Wolken bedeckt, die den gewöhnlichen frischen Morgen, wie eine grausame nächtliche Winterszenerie erscheinen ließ. Über Nacht hatten Gras, Heidekraut und Bäume ihre Schönheit verloren und bildeten jetzt einen Anblick des Todes und abstoßender Häßlichkeit. Man mußte kein Weißer Zauberer sein, um zu wissen, daß hinter diesem bösartigen Treiben die Kraft der Schwarzen Magie stand. Doch sogar die wildeste Kraft dieser Schwarzen Magier hatte niemals ausgereicht, ein ganzes Tal zu umfassen - oder vielleicht sogar die ganze Insel von Walronia. Keril wachte auf und sah, daß seine Königin schon das Zelt verlassen hatte. Er ging hinaus, um nach ihr zu sehen und erblickte den krankhaft schwarzen Himmel. Ihn fröstelte, als er die einzig mögliche Erklärung erkannte: Avaram Seelenschänder war die erneuerte Form von Galganoz - des wiedergekehrten Bösen. Nun gab es keinen Zweifel mehr, woher all diese Bösen Kräfte stammten.

Plötzlich überfiel ihn Furcht, als er bemerkte, daß Elrywin, seine Königin, nirgendwo im Lager zu finden war. Er ging zu der Stelle, wo er Avarams Lager gesehen hatte. Es war schon verlassen, und alles, was auf dem verdorrten Boden zurückgelassen worden war, bestand aus Überresten bestialischer Mahlzeiten, Exkrementen scheußlicher Kreaturen und einigen toten Orcs. Die Körper waren entsetzlich verstümmelt und überall mit Maden bedeckt, die ihn durch die leeren Augenhöhlen der Kadaver anzustarren schienen. Fliegen nagten an den Leichen und stürzten sich auf ihn, als ob sie die Eßbarkeit des Zwergenkönigs prüfen wollten.

Die Luft war dick vom Geruch des Blutes und verwesenden Fleisches, der seine Lungen anzugreifen schien. Es drehte ihm beinahe den Magen um, und er hatte Schwierigkeiten, sich nicht zu erbrechen.

Dort wo der Mittelpunkt des Lagers gewesen war, fand er ein großes Heptagramm in den Boden geritzt, vielleicht fünfzehn Fuß im Durchmesser. Rauch stieg noch von den Linien auf, und in der Mitte des Heptagrammes sah er den Körper von Elrywin, seiner Königin."

Dambrano stoppte und schluckte heftig. Tränen erschienen deutlich in seinen Augen, und einige rannen die Wangen hinab, wie hilflose Opfer, die einen unumgänglichen Abgrund hinabstürzten. Dobranur setzte sich neben seinen Onkel und Lehrer und stützte die schluchzende und zitternde Gestalt des alten Zwerges.

Aber der alte Zwerg wies die Geste des jüngeren Zwerges mit dem schwachen Versuch eines hohlen Lächelns zurück und schluchzte erneut. Mit sichtbaren Schwierigkeiten fuhr er mit der Geschichte fort.

"Auf diesem Zeichen von Galganoz dem Bösen lag der Körper seiner Königin. Ihre Glieder waren vom Körper abgetrennt, abgehauen von grausamen Kreaturen. Ihr Kopf hatte an der Rückseite ein klaffendes Loch, als ob er von einem Stein eingeschlagen worden wäre. Weitere Heptagramme waren in ihre Haut geritzt, und andere waren mit ihrem Blut auf Boden und Steine gezeichnet. Ihre weit geöffneten Augen schienen in stummer Qual und Angst zu schreien; ihre blutenden Hände waren in ihrem letzten verzweifelten Griff fest geschlossen.

König Keril kniete neben seiner Königin nieder, schloß ihre matten Augen vor der durchdringenden Dunkelheit des Himmels und schwor demjenigen Rache, der dies getan hatte. Nachdem er sie im verdorrten Schoß der Erde begraben hatte, ging er zu seiner Gefolgschaft zurück, die inzwischen das Lager abgebrochen hatte.

Es war nicht nötig, den anderen etwas zu sagen; der Blick seiner Augen sprach tausend traurige Worte. Mit grimmiger Entschlossenheit begann der Zug den Hügel hinaufzusteigen,

in Richtung des Drachentales.

Im Süden des Tales sahen sie ein großes Lager, das ausschließlich aus weißen Zelten bestand; im Norden stand ein ähnliches Lager. Dieses jedoch bestand nur aus dunkelgrauen und schwarzen Zelten. In der Mitte des Tales, um Don-I-werdas herum, hatte sich einige Drachen versammelt. Sie schienen unruhig und erregt zu sein.

Im Weißen Lager traf Keril mit den Elfenherrschern, Nilrem dem Zauberer, mehreren Zwergen und Menschen und zahlreichen anderen Wesen, die der Weißen Magie anhingen, zusammen. Er fand heraus, daß während der Nacht, alle anderen Herrscher ebenfalls ihrer Gefährtinnen beraubt worden waren. Auf allen ihren Körper waren Zeichen von Garganoz dem Bösen gefunden worden, und alle waren gequält, verstümmelt und grausam getötet worden.

Und alle hatten demjenigen Rache geschworen, der den Tod ihrer Frauen auf dem Gewissen hatte.

Sie zogen ihre Zaubergegenstände hervor und schworen, sie ausschließlich zum Zweck der Ausrottung der Schwarzen Magie und deren Anhänger zu benutzen.

12. Kapitel

Schwärzester Fluch

Aber die Weißen Magier waren nicht die einzigen, die ihre Gegner vernichten wollten. Im Lager der Schwarzen Magie trachtete man danach, die Weißen Magier auszulöschen. Es waren entstellte Orcs, abtrünnige Menschen, einige verstoßene Zwerge und Elfen, sowie andere gemeine Bestien, die sich um Lord Avaram Seelenschänder gescharrt hatten.

Die kleine Kreatur stand hoch und mächtig zwischen seinen Dienern, als ob seine augenscheinliche Stärke inmitten von so vielen Wesen, größer als er selbst, eine rein logische Konsequenz wäre.

"Wehe ihnen!" rief er mit aller Kraft, die seine Stimme aufbringen konnte, "Heute werden wir die Weiße Magie für immer vernichten! Die Welt wird unser Tummelplatz sein; ihre Seelen werden das Öl sein, mit dem wir unsere Feuer anzünden, und das Ende wird schwarz sein!"

Seine Absichten sandten einen lautlosen Schauer durch die Reihen seiner bösen Gefolgschaft. Einer von ihnen, ein großer Mann, vollständig in dunkelbraune Ledergewänder gekleidet, schien protestieren zu wollen. Aber er sagte es allein mit seinen Augen - unbemerkt von Lord Avaram. Der schmetterte seine Faust auf einen kleinen aus Stein gehauenen Tisch, um seine Aussagen zu bekräftigen, und ein ohrenbetäubender Donner röhrte durch die Luft. Gleichzeitig zerriß ein blendender Lichtblitz den Himmel - und der solide Stein zerfiel zu Sand.

Ein erneuter lautloser Schauer. Lord Avaram blickte prüfend mit wild glühenden roten Augen auf die Wesen um ihn herum. Der große Mann begann: "Aber..."

"Sei still! Ihr seid alle zu kläglich!" lachte Avaram rauh, "ich, Garganoz der Böse, werde über das Drachental herrschen, über Walronia, das Land, die Welt...das Universum!!" Das letzte schleuderte er mit unerwarteter Heftigkeit aus den tiefsten Tiefen seiner Kehle, was seine Stimme zu einem gurgelnden, hustenden Gelächter veränderte, als er geendet hatte.

Lord Avaram Seelenschänder entfaltete jetzt seinen schrecklichen Plan vor seiner Gefolgschaft: Mit seiner Kraft und der der anderen, zusammengefaßt zu einer Zauberformel des Bösen, würde es möglich sein, Wesen aus dem leblosen Schmutz der Erde zu erschaffen. Ein grenzenloser Nachschub willenloser Kreaturen, der bereit war, jedes Leben auf der Welt zu vernichten, bereit die Weiße Magie aus diesem und weiteren Zeitalter auszulöschen.

Während er von seinen bösen Plänen sprach, verschärfte sich der absonderliche rote Glimmer seiner heimtückischen Augen zu etwas, was wie eine konzentrierte schmale Flamme zorniger Wut wirkte. Seine Stimme wurde lauter und rauher, während er fortfuhr. Als er aufhörte, von seinen dunklen Absichten zu sprechen, mußte er nach Luft schnappen, da es ihn viel Kraft kostete, seine krankhaften Gedanken in Worte zu fassen.

Nachdem er wieder zu Atem gekommen war, schnalzte er mit den Fingern, und im gleichen Moment ließ die Wache ein Wesen in das Zelt ein.

Die Kreatur war nackt, mit einem gekrümmten Rücken und langen Armen, die scheinbar kraftlos zum Boden hingen. Sowohl seine Vorder- als auch seine Hinterklauen hatten jeweils sieben Krallen - offensichtlich bereit, alles zu zerfleischen, was immer sie trafen. Sein Kopf war sehr schmal und unterproportioniert im Gegensatz zu seinem großen, eckigen und untersetzten Körper. Die Farbe des Wesens konnte mit der von nassem Schlamm verglichen werden, soweit man dies beim dämmrigen Licht der wenigen flackernden Fackeln, die das Zelt beleuchteten, erkennen konnte.

Sein Mund war lippenlos und schien lose mit seinen Kiefern verbunden zu sein. Seine trüben Augen waren groß und sprangen deutlich vom Schädel vor und seine Nase war breit und aufwärts gerichtet.

Das Wesen stand ruhig da, als ob es darauf wartete, zu einer bestimmten Handlung aufgefordert zu werden. Sein Gesicht verriet keine wie auch immer gearteten Gefühle, und seine Augen erschienen von bodenloser Tiefe. "Erlaubt mir, euch Niav vorzustellen," sagte Avaram mit einem Lächeln im Gesicht, das nicht sonderlich den Stolz verhüllte, den er empfand, "den ich durch Experimente geschaffen habe, um euch die bemerkenswerten Möglichkeiten zu zeigen, die diese Art von Zauberformeln, von denen ich sprach, hervorbringem kann."

Das Wesen wußte anscheinend oder vermutete instinktiv, daß über es gesprochen wurde, und fabrizierte eine Grimasse um sein lippenloses Maul, was einige grausame Fänge bloßlegte und einen erneuten lautlosen Schauer der Verblüffung in den Reihen von Lord Avarams Dienern auslöste.

"Aber, Lord Avaram," unterbrach jetzt der große Mann, "ist es nicht unehrenhaft, solche Kreaturen zu haben..."

"Dieses Wesen," fuhr der Orc fort und ignorierte den Mann mit den Ledergewändern völlig, "versteht nichts zu tun - außer diejenigen zu töten, deren Tod ich befohlen habe." Lord Avaram hustete und versuchte jedermanns Aufmerksamkeit auf das zu richten, was ohne Zweifel geschehen würde.

"Es erschlägt jeden, den ich tot sehen will," wiederholte er mit Nachdruck, als ob er damit einem unsichtbaren Feind drohte. Das Feuer seiner roten Augen schien jetzt sogar grell zu leuchten hinter der Enge seiner Augäpfel.

"Dragozal," sagte er, "erheb dich bitte."

Der große Mann, der vorhin protestiert hatte, wurde plötzlich sehr blaß. Er fühlte sich in die Enge getrieben. Er stand auf, einen Hauch von Widerstand in seinen Augen.

"Niav, töte ihn!" befahl Avaram dem Wesen und zeigte auf den Mann. Avaram brauchte seine Stimme nicht zu erheben, das Wesen gehorchte augenblicklich. Der große Mann hatte keine Zeit zu reagieren. Niav sprang dem Mann mit einer furchteinflößenden Geschwindigkeit an die Kehle und durchdrang sie mit mit seinen enorm scharfen Fängen. Seine Augen brannten jetzt im grünen Feuer der Leidenschaft schienen sich völlig an dem zu erfreuen, was ihm befohlen worden war.

Als sein Opfer tot und blutend zwischen den anderen Untergebenen lag, erlosch das grüne Feuer, und wie zuvor zeigten sich auf dem Gesicht der Kreatur keinerlei Gefühle. Seine Augen zeigten wieder die bodenlose Tiefe, die sie zuvor hatten.

Lord Avaram verzog seinen Mund zu einem breiten, boshaften Grinsen. Selbstgefällig blickte er in die Augen der anderen.Er sah Furcht in ihnen Augen. Alle blickten von ihm zu Niav und umgekehrt.

Diesmal enthüllte das Wesen nicht einmal mehr seine Fänge bei seinem krankhaften Versuch eines Lächelns."

13. Kapitel

Die Folgen der Magie

Jetzt sah auch Bladus den alten Zwerg ungläubig an. Sicherlich war es unmöglich, Lebewese wie Niav, aus dem leblosen Schmutz der Erde zu erschaffen? Er war sich nicht sicher, ob er mehr hierüber erstaunt sein sollte oder über die Tatsache, daß dieses Wesen so unglaublich stark, behende und begierig nach kaltblütigem Mord war.

Aber es blieb keine Zeit sich zu wundern, denn Dambrano holte nur einige Male tief Luft, bevor er weiter erzählte.

"Dieser Tag sah eine Schlacht von gewaltigem Ausmaß, wie es noch nicht einmal die frühere Welt gepeinigt hatte. Anhänger beider Arten der Magie nutzten all ihre Kraft, die sie aufbringen konnten, um den Niedergang der anderen herbeizuführen. Die Schwarzen Magier schufen zahlreiche Wesen wie Niav, die leichthin Unmengen an Menschen, Elfen und Zwergen töteten. Die Weißen Magier vereinten die Kräfte all ihrer Zauberdinge und formten ein todbringendes Schild, das viele der durch Magie entstandenen Wesen tötete und vieleicht genauso vielen Orcs, Wölfen, vom Bösen beeinflußte Menschen und anderen üblen Lebewesen den Garaus machte.

Der wiedergeborene Galganoz, der böse Orc Lord Avaram stand bequem auf einem Hügel, und sein Körper schien jetzt in roter kraftvoller Wut entflammt zu sein. Seine Arme machten zaubernde Gesten, und wieder wurden neue Wesen aus dem leblosen Schmutz der Erde geboren und schleppten sich in den Kampf.

Die Drachen waren aus dem Zentrum des Tales geflohen, weil sie fürchteten, in der Hitze des Gefechtes getötet zu werden. Sie gebrauchten jetzt all ihre verfügbaren Kräfte, um Don-l-werdas zu schützen - weil sie wußten, daß dieser Baum nicht zerstört werden durfte. Ihr Zauberschutz schwankte nicht, obwohl viele Angriffe den alten Baumes zielten.

Die Schlacht dauerte einige Tage und Nächte, in denen es keine Ruhe gab. Mit Hilfe verschiedener Zaubersprüche hielten sich die Beteiligten wach und bereit. Nachts war der Himmel von tausend Feuern in rot, orange, grün und purpur erleuchtet. Blitze durchzuckten ihn, und der Geruch von brennendem Fleisch und brennenden Pflanzen beherrschte die Luft. Hunderte, der ausgebrüteten Kreaturen wurden vernichtet, und die Reihen sowohl der Schwarzen als auch der Weißen Magier lichteten sich mehr und mehr.

Nach einigen Tagen verbissenen Kampfes, in dem die meisten Zauberer und Schüler gefallen, und in dem alle Zaubergeräte, außer einigen wenigen verlorengegangen waren, floh die kleine Anzahl der Überlebenden und trugen ihren Kampf mit sich hinaus in die übrige Welt. Avaram war getötet worden, ebenso die besten Zauberer der Weißen Magie.

Während der Schlacht waren, wie auch immer, viele Kreaturen geschaffen worden - Ghoule, Bestien, Balrone, Trolle und Gnolle, um nur einige zu nennen. Viele von ihnen überlebten ebenfalls den Kampf und machten die Welt unsicher.

Diese Kreaturen machen das Leben und Reisen im Land heute noch so gefährlich. Die alten Zentren und Schulen der Zauberei waren weitgehend zerstört und von diesen bösartigen Wesen bevölkert worden. Sie bringen noch heute Furcht und Schrecken über diejenigen, die in der Nähe dieser Orte leben." Dambrano zögerte eine Sekunde, der Ausdruck seiner Augen als auch der Ausdruck der tiefen Linien seines Gesichtes verrieten, daß die schlimmen Teile seiner Geschichte fast - aber noch nicht ganz - vorüber waren.

"Da alle gemeinen Kreaturen, die es auf der Welt gibt, durch Zauberei entstanden waren, dachten die Leute bald, daß Zauberei etwas schlechtes sei - und so ging fast alles Wissen der Magie verloren. Die Leute erstarrten bei dem Gedanken, jemals wieder Magie zu benutzen, die sie als Wurzel allen Übels ansahen. Sogar das meiste der Wald- und Steinlehre der Elfen und Zwerge ging verloren, und das ließ die Welt um viele Stufen zurückfallen. Nur wenige Leute, wie ihr selbst auch, erhielten einige Kenntnisse über komplizierte alte Zaubersprüche - aber sie hüllten sich darüber in Schweigen.

Erst später erkannten die Völker, daß sie etwas Unschätzbares verloren hatten - aber es gab niemanden mehr , der ihnen das, was sie vergessen hatten, wieder beibringen konnte.

Aber noch etwas weit Schlimmeres war während der Schlacht geschehen.

Seit dem Ende des furchtbaren Kampfes der Magie hatte niemand je wieder einen Drachen gesehen, und Don-I-werdas war wieder ungeschützt."

14. Kapitel

Dragonflight - die Aufgabe

Es läßt sich heute nur noch vermuten, was wirklich geschehen war. Auf jeden Fall ist sicher,daß das was im Drachental passierte, sich auf die Drachen auswirkte. War dies doch der einzige Platz, an dem sie ihren Jungen das Leben schenkten.

Nachdem die Schlacht beendet war, kamen viele Leute und Tiere zum Tal der Drachen, um zu retten, was von den Drachen und ihrer Kultur zu retten war. Aber niemand hat bisher es geschafft, das Tal der Drachen zu betreten. Es stellte sich heraus, daß es unter einer Art Zauberbann stand, und diejenigen, die lebend zurückkehrten, erzählten befremdliche Geschichten von einem Einhorn und einer Gestalt, die sie der Schatten nannten.

Man nimmt an,daß die Drachen alle verschwunden sind oder - woran ich gar nicht zu denken wage - daß sie alle getötet worden sind. Die Auswirkungen dieses Verlustes waren auf der ganzen Welt offensichtlich. Alte schwelende Konflikte zwischen Leuten entbrannten zu wilden Feuerstürmen des Zorns. Machthungrige Führer hetzten ihre Artgenossen gegen ihre Nachbarn auf.

Dambrano seufzte wieder tief und sah zu seinen Schülern auf. Man konnte deutlich die Erleichterung in seinen Augen sehen, da das Ende der Geschichte nahte, und er anfangen konnte, ihnen zu erzählen, warum er sie alle hier zusammengerufen hatte, warum er sich mit ihnen Mühe gegeben hatte und sie alles das gelehrt hatte, was sie heute wußten.

"Das ist die Welt, in der wir heute leben," sagte er bekümmert, "und in dieser Welt, sollt ihr eine Aufgabe übernehmen. Auf diese Aufgabe habe ich euch seit Jahren vorbereitet. Sie wird sehr wahrscheinlich den Ausgang der Geschichte verändern.

Diese Aufgabe unterscheidet sich vollkommen von gewöhnlichen Unternehmungen solcher Art. In alten Zeiten hatten solche Unternehmungen im allgemeinen das Ziel, unverheiratete Edelfrauen oder verborgene Schätze zu finden - aber dies hier ist etwas völlig anderes.

Nein - eure Aufgabe besteht darin, Magie zu suchen und zu lehren. Glücklicherweise haben

heutzutage selbst die höchsten Lehrer der Pegana Universität erkannt, daß es schlecht war, die Magie von sich zu stoßen. Sie bemühen sich sogar, eine Magische Fakultät zu gründen. Deshalb sollt ihr die magischen Schulen suchen und betreten, die jetzt hauptsächlich von den Wesen bewohnt werden, die ich vorhin erwähnt habe und alle Schriften zusammentragen, die ihr finden könnt - falls es überhaupt noch welche gibt. Es heißt, daß das Wissen der Alten Weisen noch immer irgendwo verborgen ist. Wir brauchen euch, damit ihr uns die alten Schriften bringt, die ihr selbst nicht benötigen werdet."

Der alte Zwerg blickte vertrauensvoll auf seine Schüler. Er wußte, daß, wenn diese Aufgabe überhaupt erfüllt werden konnte, diese Studenten dazu fähig waren. Aber da gab es noch eine andere Aufgabe - eine Aufgabe, die eigentlich nicht formuliert werden mußte, da sie alle instinktiv kannten. Dambrano kam dennoch darauf zu sprechen.

"Außerdem," sagte er, "und das ist sehr wichtig, müßt ihr versuchen, herauszufinden, was mit den Drachen geschehen ist. Findet heraus, wohin sie verschwunden, oder ob sie wirklich alle getötet worden sind. Ich lehne es einfach ab, zu glauben, daß diese großen und mächtigen Lebewesen der Weisheit und Magie für immer vom Angesicht der Erde verschwunden sein sollen. Es ist unmöglich, sie alle in so kurzer Zeit zu vernichtet.

Das Ziel eurer Aufgabe liegt darin, den schnellen Niedergang des Landes aufzuhalten. Ich weiß, daß das sehr pessimistisch klingt, aber ich fürchte, daß ich keine Gründe habe, die es rechtfertigen, anders zu reden. Ihr müßt wieder Licht verbreiten über das Wissen und die Weisheit der Vergangenheit und die Welt davor bewahren, die gleichen sinnlosen Fehler noch einmal zu begehen.

Aber ich sollte jetzt nicht mehr reden. Ich kann die Ungeduld in euren Augen lesen, und ich weiß, daß ihr eure Aufgabe so schnell wie möglich angehen wollt - auch wenn es den Tod bedeuten kann. Ich möchte euch danken, daß ihr so lange der Geschichte eines alten Mannes zugehört habt. Als Belohnung für eure Geduld und Aufmerksamkeit möchte ich euch allen ein Geschenk machen. Es ist der letzte mächtige Zaubergegenstand, der aus der alten Zeit übriggeblieben ist..."

DRAGONFLIGHT

DIE ANLEITUNG

TECHNISCHE INFORMATIONEN

ATARI ST

NOTWENDIGE TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Sie benötigen mindestens einen Atari ST mit 512 kB RAM, ein doppelseitiges Diskettenlaufwerk sowie einen Farbmonitor. Sollten Sie nur über ein einseitiges Laufwerk verfügen, verzweifeln Sie nicht: Benutzen Sie die beigelegte Karte!

Der Spielablauf gestaltet sich komfortabler, wenn Sie mehr als 512 kB Speicher besitzen, die Ladezeiten werden dann verkürzt.

Sie benötigen zur Steuerung des Programmes eine funktionsfähige Maus. Das Programm wird Sie von Zeit zu Zeit nach einem Wort aus der beiliegenden Novelle (Hintergrundgeschichte) fragen. Hier, wie bei allen anderen Texteingaben, können Sie mit der Taste 'Esc' die gesamte Textzeile löschen.

LADEN DES PROGRAMMES

Legen Sie Diskette A in Laufwerk A und schalten Sie den Rechner ein. Das Spiel startet dann automatisch.

ERSTELLEN VON SPIELDISKETTEN UND BACKUPS

Da im Verlauf des Spiels oftmals Informationen auf Diskette gespeichert werden, ist es erforderlich, vor Spielbeginn eine Spieldiskette zu erstellen. Dies geschieht mit einem eingebauten Kopierprogramm, welches Sie aus dem Hauptmenü (erscheint nach dem Dragonflight-Vorspann) aufrufen können. Folgen Sie einfach den Instruktionen auf dem Bildschirm.

Ein nützlicher Tip:

Normalerweise können Sie nur einen Spielstand auf der aktuellen Spieldiskette abspeichern. Es ist jedoch empfehlenswert, einen 'guten' Spielstand in Reserve zu haben, falls Sie im Fortlauf des Abenteuers einige ungünstige Aktionen unternehmen sollten. Machen Sie hierzu ein (oder mehrere) ZUSÄTZLICHE Backups von der Originaldiskette B und speichern Sie im Spiel hierauf ihren Spielstand. Spielen Sie mit ihrer 'normalen' Spieldisk weiter. Sie können nun jedoch nach Belieben auf den zusätzlich gesicherten Spielstand zurückgreifen (im Spiel laden).

COMMODORE

NOTWENDIGE TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Sie benötigen mindestens einen AMIGA mit 512 kB RAM.

Der Spielablauf gestaltet sich komfortabler, wenn Sie mehr als 512 kB Speicher besitzen, die Ladezeiten werden dann verkürzt.

Sie benötigen zur Steuerung des Programmes eine funktionsfähige Maus. Das Programm wird Sie von Zeit zu Zeit nach einem Wort aus der beiliegenden Novelle (Hintergrundgeschichte) fragen. Hier, wie bei allen anderen Texteingaben, können Sie mit der Taste 'Esc' die gesamte Textzeile löschen.

LADEN DES PROGRAMMES

Legen Sie Diskette A in Laufwerk df0: und schalten Sie den Rechner ein. Das Spiel startet dann automatisch.

ERSTELLEN VON SPIELDISKETTEN UND BACKUPS

Da im Verlauf des Spiels oftmals Informationen auf Diskette gespeichert werden, ist es erforderlich, vor Spielbeginn eine Spieldiskette zu erstellen. Dies geschieht mit einem eingebauten Kopierprogramm, welches Sie aus dem Hauptmenü (erscheint nach dem Dragonflight-Vorspann) aufrufen können. Folgen Sie einfach den Instruktionen auf dem Bildschirm.

Da auf den Spieldisketten der aktuelle Spielstand gespeichert wird, ist es empfehlenswert, von Zeit zu Zeit ein Backup der Spieldiskette auf eine weitere Diskette zu machen. Haben Sie beispielsweise einige ungünstige Aktionen unternommen und dann einen Spielstand abgespeichert, können Sie auf den Spielstand des Backups zurückgreifen.

DRAGONFLIGHT

DAS SPIEL



Wir empfehlen, vor dem Studium dieses Kapitels die DRAGONFLIGHT - Novelle zu lesen, um mit der Welt vertraut zu werden, auf der dieses Spiel stattfindet.

DIE HELDEN DIESER GESCHICHTE

Die Gruppe von Helden (auch 'Party' oder Gruppe genannt), die sich auf den langen Weg macht, besteht aus 4 Wesen (oder sog. 'Charaktern'), die ihre speziellen Eigenschaften und Vorlieben haben. Diese entstehen aus ihren persönlichen Vorlieben und aus den Eigenschaften ihrer Rassen. Stellen wir sie Ihnen nun im einzelnen vor:

BLADUS



Bladus ist ein Mitglied der Rasse der Menschen im Alter von 27 Jahren. Sein kräftig gebauter Körper von schier unglaublicher Stärke (einige Frauen bezeichnen ihn sogar als "Macho") leistet in Kämpfen Hervorragendes. Seine Begeisterung für das Kämpfen wird nur noch übertroffen von seiner Liebe zu seinem Körper, welchen er täglich hart trainiert um in Form zu bleiben.

Zusammen mit seinen Eltern Halfsted und Tremura wuchs er in der Stadt Port Pylon auf. Als sie von einer während eines Überfalls von Piraten getötet wurden, nahm sich Dambrano, ein Tutor der Pegana Universität, des jungen Bladus an.

Jetzt ist er ein nahezu perfekter Schwertkämpfer, der mit allem umgehen kann, das auch nur annähernd nach einer Klinge aussieht. Seine Fähigkeiten in Zaubersprüchen liegt hauptsächlich in "agressiven" Sprüchen, die er mit Vorliebe bei seinen Kämpfen einsetzt.

RINAKLES



Rinakles, ebenfalls ein Mitglied der Rasse der Menschen, ist 28 Jahre alt. Er ist von schlankem Wuchs, und an seinem Gesicht fällt besonders sein Spitzbart auf. Er verfügt über außergewöhnliche magische Kräfte.

Wo andere gewöhnlich zur Waffe greifen, bedient er sich einfach seines magischen Stabes und sendet einer seiner kraftvollen Sprüche. Ständig ist er bemüht, ja geradezu begierig, neue Sprüche hinzuzulernen. Seine Eltern, Savorlin und Savira, brachten ihn ebenfalls in Port Pylon zur Welt. Und ebenfalls wurde er in die Obhut von Dambrano übergeben, als sie vor nun etwa zwanzig Jahren an den Folgen einer schrecklichen Beulenpest starben, die Port Pylon heimsuchte. Wie bereits erwähnt, liegen die Hauptfähigkeiten Rinakles in Zaubersprüchen. Selten nur greift er zu einer Waffe, die er allerdings im Notfall recht sinnvoll zu nutzen weiß.

Neben seiner Magie liebt Rinakles noch die Poesie und seinen Hund mit Namen Ahcsap.

DOBRANUR



Als Mitglied der Rasse der Zwerge wurde Dobranur, vor nun etwas über 50 Jahren, in Brindil-Bun als Sohn des Eldwary Gymli-mate geboren. Während der ersten Jahre entschieden sich seine Eltern dafür, in ziemlicher Abgeschiedenheit in der Nähe der Stadt Luthag zu leben. Kurz darauf übergaben sie ihm der Fürsorge eines entfernten Onkels mit Namen Dambrano. Von seinen Eltern hat er danach nie wieder etwas gehört, und es wird vermutet, daß sie durch Räuberhand umkamen.

Dobranur ist von kleinem Wuchs, trägt einen mächtigen Bart und beweist unglaubliches Geschick um Umgang mit der doppelseitig geschliffenen Kampfaxt (obwohl er natürlich auch mit allen anderen Waffen umgehen kann, die nur annähernd einer Axt gleichen).

Trotz seines vermeintlich hohen Alters befindet er sich gerade erst im Stadium eines Heranwachsenden. Dies wird erklärt durch den Umstand, das Zwerge sehr, sehr alt werden.

In Bezug auf magische Fähigkeiten kann Bladus andere immer nur unterstützen. Auf sich selbst gestellt sind seine Fähigkeiten recht eingeschränkt.

Er liebt sein Land, die Steine und das Kämpfen, sowie alles, was die Erde hervorbrigt.

ANDARIEL



Andariel, ein Elfenmädchen, wurde in der stolzen Elfenstadt Nimraviel geboren. Ihr Vater Traveliel wurde bei einem Aufstand getötet als sie gerade sechs Jahre alt war. Ihre Mutter Galadruil fand es deshalb ratsam, sie von einem Weisen der Pegana Universität aufziehen zu lassen. Der, den sie hierfür fand, nannte sich Dambrano, und war zu dieser Zeit gerade auf der Suche nach weiteren Schülern.

Mit langem, blondem Haar und einer schlanken Gestalt ist Andariel selbst nach Maßstäben des Elfenvolkes eine Schönheit.

Wie alle Elfen, so versteht es auch Andariel, Holz zu bearbeiten und mit Pfeil und Bogen extrem erfolgreich umzugehen. Ihre Fähigkeiten in der Magie schwanken stark. Aber im Heilen von Leuten, oder jemanden in einen Heilungsschlaf zu versetzen, sind ihre Fähigkeiten von überragender Wirkung. Sie liebt das Holz, den Wald von Glandomil und einen gutaussehenden Elfenkrieger mit dem Namen Elstrynd.

STEUERUNG

Sie lenken die Geschehnisse im Spiel im allgemeinen durch ihre Maus. Die Tastatur wird nur in wenigen Ausnahmefällen benötigt. Die Menüstruktur ist so aufgebaut, daß ein Optimum an schneller Bedienbarkeit gewährleistet ist. Bei fast allen Vorgängen wird der Mauszeiger im jeweils relevanten Bedienfeld 'eingesperrt', um Ihnen das Auswählen zu erleichtern. Normalerweise dient die rechte Maustaste zum Abbrechen des aktuellen Vorgangs, wenn kein spezielles Feld zum Beenden des Vorgangs vorhanden ist.

Für gewöhnlich befindet sich das Bedienfeld im unteren Viertel des Bildschirms, das Spiel läuft im Fenster darüber ab. In der Mitte des Bedienfeldes werden aktuelle Texte angezeigt, der Mauszeiger gleitet unter diesem Fenster hindurch. Links sind Portraits der vier Helden des Spieles zu erkennen. Anklicken eines dieser Bilder bringt die Status-Anzeige für den jeweiligen Spieler zum Vorschein (siehe unten). Auf der rechten Seite ist ein Feld mit einigen Icons zu erkennen. Mit Hilfe dieser kleinen Symbole bewegen Sie sich durch das Spiel und geben die Befehle. Mit der rechten Maustaste schalten Sie dieses Fenster zwischen Befehls- und Bewegungsmodus um. Im Bewegungsmodus sind einige Pfeile zu erkennen, die die Gruppe unserer Helden in die entsprechende Richtung lenken. Die Befehlsicons werden unten im einzelnen beschrieben, und wechseln je nach Aufenthaltsort der Party. Bei speziellen Gelegenheiten wird auch der obere Teil des Bildschirms zur Bedienung herangezogen (im Gepäck - und Einkaufsmodus, siehe unten).

REISEN DURCH DIE WELT, ÜBER LAND UND SEE

Um ihre Aufgabe zu erfüllen, muß die Gruppe fast die ganze Welt bereisen. Das übliche, und billigste, Transportmittel sind dabei die Füße unserer Helden. Es gibt jedoch auch elegantere Methoden der Fortbewegung...

Die Gruppe kann in 8 Richtungen bewegt werden, im Bewegungsmenü durch 8 Richtungspfeile symbolisiert. Auch der Zehnerblock der Tastatur kann zum Bewegen der Party benutzt werden. Viele Gefahren und Hindernisse warten während einer Reise auf die Party. Nicht auf jedem Untergrund können Menschen, Zwerge und auch Elfen sich ungehindert fortbewegen. Flüsse, Seen, Meere und hohe Berge sind unüberwindlich für die Reisenden. Berge können außerdem nicht überblickt werden. Erschwert wird das Vorankommen in Wald und Dschungel sowie im Hügelland. Fatal wirkt sich das Betreten von Sumpfgebieten aus. Hier kommt man nur sehr schwer voran, und die üblen Dämpfe dieser nebelverhangenen Landstriche können sogar die Gesundheit der Gruppenmitglieder gefährden. Vorsicht ist außerdem in Wüsten und in Eisfeldern geboten.

Aber nicht nur die Natur gefährdet den Reisenden, auch umherziehende Rotten von Orks, oder schlimmer noch Kreaturen des Magierkrieges, können zur tödlichen Bedrohung werden. Allerdings wagen sich diese Wesen nicht innerhalb von Städten und deren unmittelbarer Nähe aufzuhalten.

Lange Reisen kosten Kraft, und so sollte die Gruppe darauf achten, daß sie immer genug Vorräte bei sich führt. Proviant kann in fast jeder Stadt gekauft werden. Die Landschaftsdarstellung befindet während einer Reise im größten Maßstab, was sowohl Zeit als auch Entfernung angeht. Deshalb ist der Nahrungsverbrauch der Gruppe auf der Oberfläche wesentlich höher als in Stadten und Dungeons.

Gefahren aller Art werden jedoch geringer, wenn man andere Möglichkeiten zur Fortbewegung hat. Zum einen gibt es die Schiffahrt, prächtige Windjammern können die Party zu fernen Ufern befördern. Allerdings ist das Chartern eines Schiffes für die Angelegenheiten von vier Leuten nicht gerade billig...

Es gibt einige Besonderheiten zu beachten, wenn man mit dem Schiff unterwegs ist. Es ist Aufgabe der Party, die Mannschaft mit Nahrung zu versorgen. Man sollte sich also mit genügend Proviant ausrüsten, bevor die Schiffsreise beginnt, ansonsten könnten die Matrosen auf eine alte Seefahrertradition zurückgreifen: sie meutern! Kollisionen des Schiffes mit dem Festland sollten natürlich unter allen Umständen vermieden werden. Das Schiff hält nur drei Zusammenstöße aus und manövriert sich mit jedem Schaden schwieriger, bis beim vierten Aufgrundlaufen die Mannschaft abermals ihre Dienste verweigert. Manchmal ist es sogar empfehlenswert, die nächste Küste anzulaufen und das Schiff aufzugeben, da der Unmut der Mannschaft ein vernünftiges Fortkommen unmöglich macht.

TEMPEL

Mit den richtigen Zaubersprüchen können sich die Helden aber auch aus eigener Kraft über weite Entfernungen bewegen. Die alten Tempel weißer und schwarzer Magie spielen dabei eine große Rolle.

Errichtet an Orten, bei denen sich die magische Energie der Erde konzentriert, waren sie Meditations- und Ritualzentren schwarzer und weißer Magier. Diese Orte stärken auch zur Zeit unserer Geschichte noch die magischen Kapazitäten des Geistes, eine Stärkung der Fähigkeit, magische Energien zu sammeln, tritt ein. Allerdings stärkt ein weißer Tempel nur den Benutzer weißer Zauber, auch der schwarze Tempel reagiert entsprechend.

Außerdem kann hier Dambrano's Geschenk, die Ringe der Stasis, seinem Zweck zugeführt werden (siehe 'WIEDERBELEBUNG VON CHARAKTEREN'). Betritt man einen dieser Tempel, um in ihm zu meditieren, so wird einem der Namen dieses Ortes bewußt. Der Besitz der richtigen Zaubersprüche gestattet das Teleportieren zu einem anderen Tempel, wenn die Gruppe unmittelbar auf einem solchen steht. Ein anderer Spruch versetzt die Gruppe von einem beliebigen Ort der Oberfläche zu einem Tempel. Bedingung dabei ist jedoch immer, daß man den Namen des Zieltempels weiß.

Folgende Aktionen lassen sich auf der Oberfläche der Welt durchführen:

(Achtung! Alle jetzt und nachfolgend aufgeführten Bilderhinweise mit dem Vermerk BILD X finden Sie auf dem Appendix A am Ende dieses Handbuches)

(Bild 1) - MAGIE : Ausführen eines vorbereiteten Zauberspruchs. Nach diesem Befehl muß durch Anklicken das Gruppenmitglied bestimmt werden, welches den Spruch zaubern soll.

(Bild 2) - ATTACKE: Wenn sich ein Angreifer in unmittelbarer Nähe der Gruppe befindet, so kann dieser attackiert werden, bevor der Angreifer wiederum die Gruppe überfällt. Hat man den Befehl zum Angriff gegeben, hat die Party beim Kampf die erste Angriffsmöglichkeit, ansonsten attackieren die Gegner zuerst.

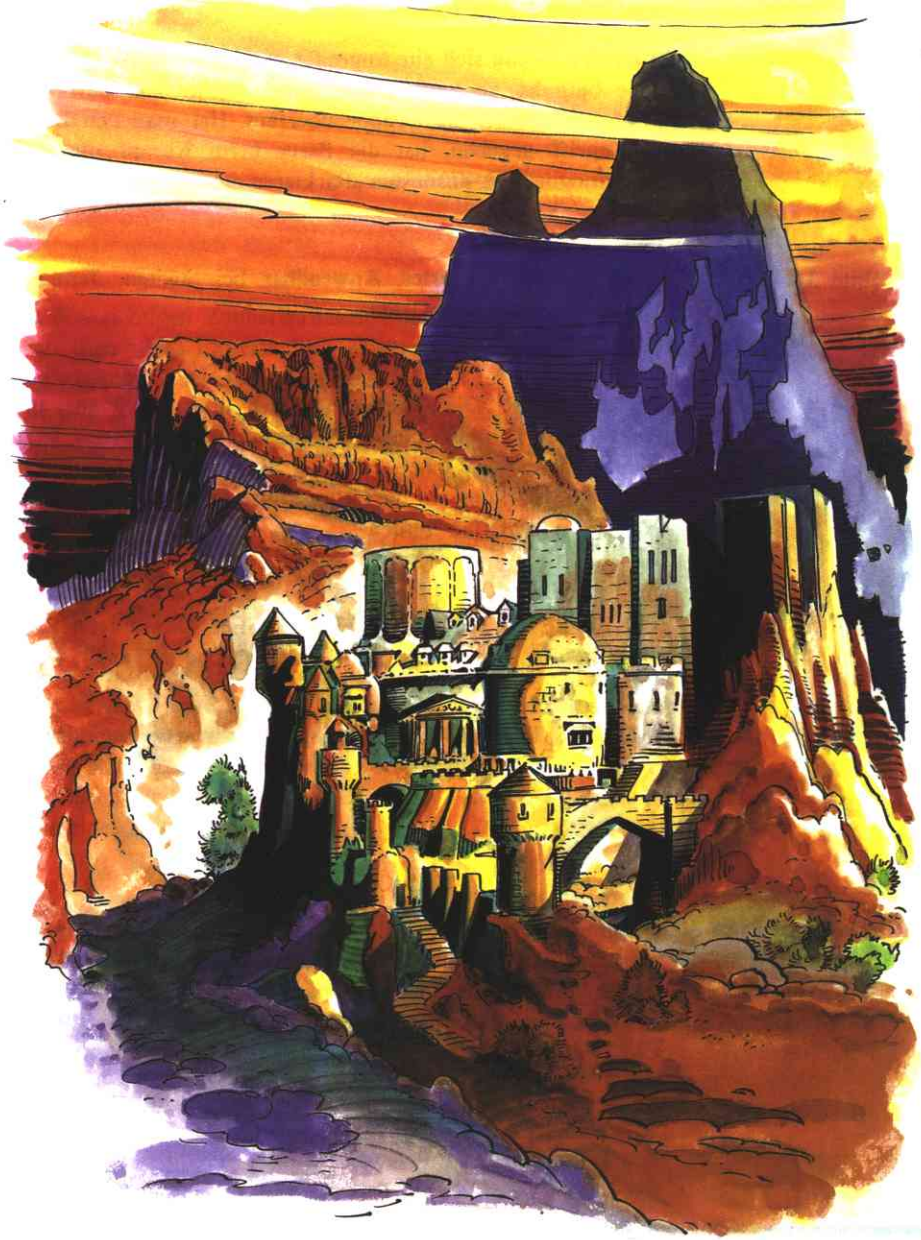
(Bild 3) - BETRETEN eines Ortes. Anwendbar bei Städten, Tempeln, Dungeons und speziellen Orten.

(Bild 4) - NACHTLAGER. Die Gruppe ruht sich über Nacht aus, und gewinnt dabei Hitpoints sowie Magiepunkte. Wenn das letzte Nachtlager kurz vor einer erneuten Ruhepause aufgeschlagen wurde, ist die Wirkung auf die Gruppe nur gering. Die Party kann auch nachts angegriffen werden!

(Bild 5) - SCHIFF BETRETEN UND VERLASSEN. Dieses Icon kann benutzt werden, wenn das Schiff der Gruppe an einer Küste angelegt hat.

(Bild 6) - DISKOPERATIONEN. Laden und Speichern von Spielständen

Das Wissen um die Geographie der Welt und die Kunst der Kartenherstellung sind in der Zeit, in der unsere Geschichte spielt, fast in Vergessenheit geraten. Man spricht jedoch von Bruchstücken einer antiken magischen Landkarte, die auf abenteuerlichen Reisen sicher von unschätzbarem Wert wäre...



STÄDTE UND DÖRFER

Zahlreiche Städte, große und kleine, sind über die Kontinente und Inseln der Welt verstreut. In ihnen sind verschiedene Geschäfte mit nützlichen Ausrüstungsgegenständen zu finden. Fast noch wichtiger für die Aufgabe der Party sind jedoch die Bewohner der Städte, denn manche ihrer Auskünfte und Hinweise sind von großer Bedeutung. Um mit einem Stadtbewohner, der auf der Straße läuft, zu sprechen, genügt es, in seiner Nähe zu sein und auf das 'SPRECHEN'- Icon zu drücken. Die Häuser der Städte haben Hausnummern, die mit dem 'UNTERSUCHE' - Symbol festgestellt werden können. Steht die Gruppe unmittelbar vor einem Hauseingang, kann das 'KLOPFEN'-Icon betätigt werden. Ist jemand in dem entsprechenden Gebäude zu Hause, öffnet er (sie) die Tür für ein Gespräch. Öffnet niemand, so kann ein späterer Versuch nicht schaden.

Im Gespräch mit einer Person gibt es mehrere Möglichkeiten. Die Pfeilicons scrollen Texte von mehr als einer Bildschirmseite hinauf und hinunter. Das 'ZEIGE' - Icon führt in die Liste von Gegenständen, die dem Angesprochenen gezeigt werden können. Eventuell gibt er daraufhin Auskunft. Will die Party ihrem Gegenüber etwas schenken, so geschieht dies mit dem 'GEBE'- Symbol. Bestimmte Gegenstände lösen die Zunge mancher Leute...

Ein Druck auf die rechte Maustaste beendet das Gespräch.

(Bild 7) - MAGIE : Ausführen eines vorbereiteten Zauberspruchs. Nach diesem Befehl muß durch Anklicken das Gruppenmitglied bestimmt werden, welches den Spruch zaubern soll.

(Bild 8) - SPRECHEN.

(Bild 9) - KLOPFEN.

(Bild 10) - UNTERSUCHEN.

(Bild 10a) - ZEIGEN.

(Bild 10b) - GEBEN.

An einem roten Schild über dem Eingang erkennt man Geschäfte. Mehr oder weniger preisgünstig bieten sie (fast) alles, was das Abenteurerherz begehrt. Betritt die Gruppe einen Laden (KLOPFEN), so verlagert sich die Bedienung in den oberen Teil des Bildschirms. Das Fragezeichen in der rechten Ecke zeigt den Status eines Charakters an, wenn man danach auf eines der kleinen Portraits in der rechten oberen Ecke klickt. Durch Anwählen eines dieser Bilder wird auch der jeweilige Käufer eines Gegenstandes ausgewählt. Beim Druck auf das Symbol 'Pfeil nach unten' verläßt die Gruppe das Gebäude.



PROVIANT

Hier gibt es die für die Reise unentbehrlichen Rationen zu kaufen. Mit dem rot/blauen Pfeil wird die Menge der gewünschten Nahrung bestimmt.

DIE SCHMIEDE



Waffen und Rüstung sind für den Kampf unentbehrlich, aber der kluge Abenteurer achtet auf Preisunterschiede!

Der rot/blaue Pfeil blättert durch das Warenangebot des Schmiedes. Um eine Waffe oder Rüstung zu kaufen, klickt man sie an und zieht den Gegenstand auf einer der vier Portraits. Möchte man etwas verkaufen, klickt man direkt auf ein Portrait, eine Liste der für den Schmied interessanten Gegenstände erscheint dann. Anklicken eines Gegenstandes genügt, um ihn (nach einer kleinen Nachfrage) zu verkaufen. Fast alle Schmiede beschäftigen sich auch mit der Herstellung von Schmuck und sind daher an Edelsteinen aller Art interessiert.

DER DRUGSTORE



Allerlei nützliche Reisegegenstände sind hier zu finden. Die Bedienung entspricht der Schmiede.



DER HEILER

Schwer verwundete Charakter werden beim Heiler versorgt und sie (und ihre Hitpoints) werden sich schnell erholen. Heiler sind besonders empfehlenswert, wenn die Party noch nicht im Besitz von Zaubersprüchen zur Heilung ausgerüstet ist. Auch hier entspricht die Bedienungsweise der Schmiede.

DIE KNEIPE



Ein kühles Getränk tut dem durstigen Abenteurer gut, aber noch wertvoller sind die Gespräche, die man manchmal aufschnappt...



DIE REEDEREI

...stellt ein Schiff samt Mannschaft zur Verfügung. Der Bedienungsvorgangs ist unkompliziert; einfach den Charakter anwählen, der genug Kapital für ein Schiff hat.

PALÄSTE

Größere Städte dienen oftmals dem Oberhaupt eines Volkes als Residenz. Diese Paläste können für Abenteurer sehr interessant sein...

Viele der großen Städte sind wirklich einen Besuch wert, auch wenn man keine so wichtige Mission zu erfüllen hat, wie unsere vier Helden. Kommt die Party an die Grenzen der Stadt, dann wird die Frage gestellt: Ort verlassen? Beim Druck auf die linke Maustaste verläßt man die Stadt.

Hier nun eine Beschreibung der wichtigsten Städte:

PEGANA



Pegana ist die zentral gelegene Stadt auf dem Hauptkontinent Ontaflareth. Sie wurde nördlich des gewaltigen Waldes von Glandomil erbaut. In dieser Stadt befindet zugleich die Universität des Landes. Man kann also hier fast alles Wissenwerte vorfinden.

Die Einwohner der Stadt repräsentieren die landesüblichen Rassen: Menschen, Zwerge und Elfen. Sie leben relativ friedlich zusammen. Die Stadt hat ein äußerst aufregendes Nachtleben; hauptsächlich repräsentiert durch eine ungeheuere Anzahl von Kneipen, in denen das Gegröhle der Studenten der Universität bereits in den frühen Abendstunden deutlich hörbar wird. Die Gründung Peganas liegt deshalb auch bereits Jahrhunderte zurück, als sich die Rassen kennenlernten.

BRINDIL-BUN

Die Stadt der Zwerge liegt entlang des Flußes Ebaren, der in den See Ontaflareth mündet. Teile der Stadt wurden an den Hügeln des Berges Brindil gebaut. Die Häuser sind, aufgrund der Größe der Zwerge, natürlich etwas kleiner als die der Menschen und Elfen.



Brindil-Bun wird als die älteste Stadt in dem Land angesehen, obwohl die Elfen dazu neigen, dies auch für ihr Nimraviel in Anspruch zu nehmen. Doch das ist nicht mehr als ein sehr althergekommenes, völlig harmloses Gerangel zwischen den beiden Völkern; es wird aber beharrlich zu allen möglichen Gelegenheiten auf das Heftigste diskutiert.. Das größte Gebäude in Brindil -Bun ist der Palast von König Drilba Keril-son. Er lebt dort immer noch ohne Königin, denn er hat noch nicht das Alter von 250 Jahren erreicht, das es einem Zwerg erlaubt zu heiraten.

NIMRAVIEL



Die Stadt der Elfen wurde seinerzeit in dem Wald Glandomil erbaut.

So, wie die Bauweise Brindil-Buns die direkte, handfeste Art und Weise der Zwerge wiedergibt, reflektiert Nimraviel die Art der Elfen: höflich und schlank. Die Stadt wurde sehr großzügig gebaut, und sie ist reichlich mit Bäumen versehen, denn Elfen sind geradezu vernarrt in Bäume. Einige gingen in ihrer Verehrung sogar soweit, ihre Häuser in Bäume zu bauen.

Obwohl allgemein Brindil -Bun als die älteste Stadt angesehen wird, werden die Elfen nicht müde, dieses Attribut für Nimraviel in Anspruch zu nehmen. Direkt im Zentrum der Stadt, erbaut auf einer uralten Eiche, ließen König Garolys Wimrofel-son und seine Königin Silzay ihren Palast erbauen.

PORT PYLON



Die Stadt der Menschen, gelegen an den östlichen Stränden der Südliche See. In keiner anderen Stadt unterscheiden sich die Gebäude so wie hier. Denn hier herrscht der kreative Geist der Menschen von Beginn an (wann immmer das war). Port Pylon ist berühmt für seine mutigen Seefahrer und die Kunst seiner Schiffsbauer.

Die Einwohner Port Pylons hatten in der Verrgangenheit viel durchgemacht. Da gab es Überfälle durch plündernde Piraten, es grassierte in furchtbarer Weise eine Beulenpest, durch Brandstiftung brannte die ganze Stadt nieder, und einmal verschwand die ganze Stadt für ein paar Wochen, aufgrund eines teuflischen Magiespruches, von der Erde. Übrigens ließ sich nie klären, wer diesen Spruch vollbracht hatte.

Ein etwas obskures Gebäude in einem Randgebiet der Stadt- nicht gerade luxeriös oder gar pompös zu nennen- stellt den Palast von König Drahnreb Sualc-son und seiner Königin Xirtab dar.

SCATTERBONE



Stadt der Räuber, Gesuchten und Gesetzlosen. Des Landes größte Gemeinde der Piraten hat hier ihren Sitz, und auf dem Schwarzmarkt gibt es alles zu kaufen. Von Jungfrauen bis zu Zahnstochern, von Fackeln bis zum Zauberwerkzeug. Die

Stadt wird regiert von König Halfton,dem Jüngeren, Sohn von König Quarterton und seiner hochwohlgeborenen Königin Doubleton, der nicht-ganz- so-Anmutigen. Man sagt, daß König Halfton sehr von einem Wesen gequält wird, und daß er demjenigen, der ihn von diesem Wesen befreit, ein stattliches Honorar zahlt.

Demjenigen der Port Pylon betritt sei geraten, auf seinen Rücken zu achten!

BAGNOL



Eine Stadt ähnlich Peganas. In ihr wohnen ebenfalls mehrere Rassen des Landes. Die Stadt liegt auf der Insel Dorithannon, die sich in der Dorithannon-See befindet. Bagnol, das zu keiner der großen Städte zählt, ist umgeben von Mooren und Sümpfen.

DUNGEONS

Die alten Schulen der schwarzen und weißen Magie sind schon seit langer Zeit nicht mehr bewohnt. Zumindest nicht von Menschen, Zwergen oder Elfen. Sie verwandelten sich im Lauf der Jahre in verfallende Verliese (auch Dungeons genannt), in denen die abscheulichen Kreaturen des KRIEGES umherspuken. Man erzählt sich, daß auch die Einrichtungen der Dungeons selbst dem Abenteurer das Leben schwermachen. Waren sie früher gedacht, um ungebetenen Gästen den Zugang zum geheimen Wissen der Magier zu verwehren, so bilden Falltüren, Geheimwände (erkennbar an ihrer leicht bröckeligen Struktur) und Teleportationsmechanismen heute eine tödliche Gefahr für alle, die das Wissen der alten Zeit wiederzuentdecken hoffen.

Doch die alten Schulen halten große Belohnungen für die Wagemutigen bereit: Schatzkisten können auf Gängen und in Räumen gefunden werden. Und auch die mächtigen Zaubersprüche der alten Zauberer können in den Dungeons gefunden



werden. Fackeln, die an den Wänden zurückgelassen wurden, können für eigene Zwecke benutzt werden. In den feuchten Gängen wachsen Pilze, die bei Heilern sehr begehrt sind. Manchmal findet sich auch eine Karte, die das jeweilige Stockwerk der alten Schule zeigt. Ein nützliches Relikt, meist hinterlassen von einem unglücklichen Vorgänger, desses Überreste oft nicht weit sind...

Wie mächtig die Magie der Alten war, zeigt sich nicht zuletzt an den sogenannten RÄTSELMÜNDERN. Gesprächig, aber doch nicht wirklich lebendig, fristen sie ihr Dasein an einer Wand. Manchmal sind sie einfach nur geschwätzig, oftmals aber ist es lebenswichtig, ihre Rätsel zu lösen. Da sie keine Lebewesen im eigentlichen Sinne darstellen, sollte man ihre Fragen immer nur mit EINEM Wort beantworten. Man sagt, das manche von ihnen sogar verschwinden, wenn sie das Richtige zu hören bekommen.

Die Dungeons werden in 3 D - Perspektive dargestellt, die Räume in diesen Labyrinthen jedoch in der Seitenperspektive des Kampfbildschirms. Für einige Besonderheiten dieser Räume siehe unten, 'Kampfbildschirme in Dungeons'. Folgende Möglichkeiten sind im Dungeon gegeben:

(Bild 11) - Schritt nach VORNE

(Bild 12) - Schritt nach HINTEN

(Bild 13) - Schritt nach RECHTS (ohne Drehung)

(Bild 14) - Schritt nach LINKS (ohne Drehung)

(Bild 15) - Drehung um 90 Grad nach RECHTS

(Bild 16) - Drehung um 90 Grad nach LINKS

(Bild 17) - Ein Stockwerk nach OBEN (Nur wenn Gruppe vor einer Treppe steht).

(Bild 18) - Ein Stockwerk nach UNTEN (Nur wenn Party vor einer Treppe steht).

(Bild 19) - ZAUBERN.

(Bild 20) - NEHMEN. Steht die Gruppe direkt vor einem lohnenswerten Gegenstand, so kann dieser mit Hilfe des Nehmen-Icons ein den Besitz eines Charakters gebracht werden.

(Bild 21) - LAUSCHEN. Direkt vor einer Tür kann jemand aus der Gruppe an einer Tür lauschen, um eventuell zu erfahren ob und wieviele Monster in einem Raumvorhanden sind.

(Bild 22) - TÜR ÖFFNEN. Die Party muß wiederum direkt vor einer Tür stehen, um sie zu öffnen.

(Bild 23) - KISTE ÖFFNEN. Ab und an stehen verlockende Schatzkisten auf den Gängen. Man kann sie öffnen, wenn man direkt vor ihnen steht. Aber Vorsicht, oftmals verderben gefährliche Fallen den Spaß an dem Fund!

(Bild 24) - UNTERSUCHEN. Im Dungeon ist dieses Icon für zwei Dinge gut: Wenn die Gruppe vor einer Wand steht, kann man durch Anklicken des Symbols einen genauen Blick auf die Mauer werfen; eventuell befindet sich dort eine Geheimwand. Außerdem fangen Rätselmünder an zu sprechen, sobald man sie untersucht.

(Bild 25)- AUFSCHLIEßEN. Manche Türen sind verriegelt. Mit Hilfe eines magischen Schlüssels kann man jede Tür aufbekommen, einfach dieses Icon und danach den schlüsselbesitzenden Charakter anklicken. Leider können diese Schlüssel nur einmal benutzt werden!

DIE STATUS - UND GEPÄCKANZEIGE

Beim Anklicken eines der Charakterportraits links unten ergeben sich vielfältige Möglichkeiten, um die Charakter und ihre Ausrüstung zu kontrollieren. Zuerst erscheint...

DIE STATUSANZEIGE



Hier sieht man auf einen Blick alle wichtigen Daten des jeweiligen Charakters. Durch Anklicken der verkleinerten Portraits kann schnell zwischen den vier Abenteuerern umgeschaltet werden. Die Bedeutung der Angaben sind wie folgt:

Anzeigebalken - Gibt das Kräfteverhältnis zwischen schwarzer und weißer Magie wieder. Siehe 'DIE KUNST DER ZAUBEREI', 'Gebrauch von schwarzer und weißer Magie'.

Hitpoints - Gibt die Gesundheit eines Charakters wieder. Die Hitpoints nehmen bei allen Angriffen auf die Körper der Charakter ab (Kampf, Fallen, Teleportieren etc. Erreichen die Hitpoints den Nullwert, stirbt der Charakter! Hitpoints können durch Nachtlager oder Zaubertränke aufgefrischt werden.

Magie - Zaubersprüche erfordern enorme Konzentration und kosten viel geistige Energie. Mit 'Magie' wird angegeben, wieviel Kraftreserven ein Charakter in dieser Hinsicht hat. Erreichen die Magiepunkte einen niedrigen Stand, können aufwendige Zauber nicht mehr ausgeführt werden, bis hin zu völligem Verlust magischer Fähigkeiten. Ruhepausen (Nachtlager) lassen die Magiepunkte wieder anwachsen, aber auch ohne das Campieren geht dieses Punktekonto langsam in die Höhe.

Erfahrung - Mit fortdauernder Spieldauer wächst die Erfahrung der Charakter, vorallem beim Kampf. Viele Dinge sind von diesem Erfahrungsschatz abhängig, beispielsweise Treffererfolg und Bewegungsgeschwindigkeit beim Kämpfen, erfolgreiches Zaubern, gefahrloses öffnen von Schatzkisten und vieles mehr. Unter anderem wird durch den Erfahrungswert auch das erreichbare Maximum von Hitpoints und Magiepunkten bestimmt.

Charakter - Die hier aufgeführte Zahl wird von den Handlungen des Charakters bestimmt. 'Gute' Taten, wie Großzügigkeit gegenüber Bettlern oder das Erfüllen gestellter Aufgaben, treiben diesen Wert in die Höhe. Dagegen führt das Erschlagen von fliehenden Gegnern während des Kampfes genauso zum Verlust von Charakterpunkten wie das fliehen der Party vor den Monstern. Während des Spiels mag der Gruppe jemand begegnen, der in auf moralisch einwandfreie Gesprächspartner wert legt...

Bewaffnung- Die augenblicklich bereitgehaltene Waffe ist hier auf einen Blick zu erkennen.

Rüstung - Zeigt die momentan getragene Rüstung.

Waffenwert- Aus Rasse, Erfahrung, Waffen und Zaubertränken ergibt sich die Gefährlichkeit der Bewaffnung eines Charakters. Dies wird mit dem Waffenwert ausgedrückt: Die Zahl stellt den durchschnittlich angerichteten Schaden der Waffe in HP dar.

Rüstungswert- Auch hier fließen Faktoren wie Rasse, Rüstung, Tränke und

magische Ringe in den sogenannten Rüstungswert ein, eine Angabe wie gut ein Charakter vor Treffern geschützt ist.

Nahrung - Gibt den mitgeführten Proviantvorrat an. Ein Charakter ohne Nahrung verliert Hitpoints bei jedem Schritt, den er ausführt!

Gold - Unschwer zu erraten, dieser Wert bemißt das Vermögen des Charakters.

Von der Statusseite aus können mehrere Untermenüs aufgerufen werden:

(Bild 26) - Der Pfeil nach unten verläßt die Statusseite wieder. Dieses Icon erscheint auch in den Untermenüs, um wieder in die Statusseite zurückzukehren.

UNTERMENÜ 1: GEPÄCKANZEIGE



Alle Gegenstände, die im Besitz eines Charakters sind,werden hier angezeigt. Mit Hilfe des rot/blauen Pfeils kann die Liste auf und ab gescrollt werden. Auch hier ist noch das Umschalten zwischen einzelnen Charaktern durch anklicken der kleinen Portraits möglich. Das Austauschen von Gegenständen, Proviant und Gold zwischen Charaktern ist sehr einfach: einfach das BILD des gewünschten Gegenstandes anklicken und es auf das Portrait des Charakters ziehen, der das Gepäckstück

erhalten soll. Das Menü in der Mitte rechts bietet noch einige Möglichkeiten, um mit den Gegenständen umzugehen:

(Bild 28) - Untersuchen von Gepäckstücken. Eine kleine Hand erscheint. Klickt man mit dieser auf den gewünschten Gegenstand, wird eine Beschreibung ausgegeben.

(Bild 29) - Manipulieren von Gepäckstücken. Einige Fundstücke können auf die eine oder andere Weise behandelt werden, um sie zu laden oder umzubauen...

(Bild 30) - Bereitmachen einer Waffe oder Rüstung. Die Charakter können eine Vielzahl von Rüstungen und Waffen bei sich führen, aber natürlich kann nur eine Waffe oder Rüstung im Kampf aktiv sein, d.h. getragen, bzw. in der Hand gehalten werden. Die Waffe oder Rüstung, die im Kampf benutzt werden soll, klickt man nach diesem Icon an.

UNTERMENÜ 2: ZAUBERSPRÜCHE



Alle Zauber, die ein Charakter gelernt hat, erscheinen nach dem Anklicken dieses Symbols.

(Bild 32) - Bereitmachen eines Zauberspruchs. Der Zauber, der nach diesem Icon angeklickt wird, wird beim Zaubern mit dem Magieicon (im unteren Bildteil) benutzt. Ein Charakter kann also nur einen

Zauberspruch gleichzeitig in seinem Gedächtnis bereithalten.

DER KAMPFBILDSCHIRM

Kommt es zu einem Konflikt mit einer Gruppe von Monstern, wird das Kampfszenario von einer seitlichen Perspektive dargestellt. Am Anfang des Kampfes befindet sich die Party immer an der linken Seite des Bildschirms, die Gegner greifen von rechts an. Abhängig davon, ob die Gruppe angegriffen wurde oder selbst zur Attacke übergegangen ist, beginnen die Monster bzw. die Charakter mit dem Kampf. Bevor wir das Vorgehen im Kampfmodus genau erläutern, sei kurz auf das Prinzip des Kampfbildschirms eingegangen. Der Konflikt wird in sogenannten Kampfrunden ausgetragen. Eine Kampfrunde bedeutet, daß die Charakter einmal agieren und die Gegner einmal entsprechend reagieren. Vor Beginn jeder Kampfrunde wird den Charaktern mitgeteilt, welche 'Züge' sie ausführen sollen. Alle Charakter werden nacheinander mit Instruktionen versehen. Danach kann man das Kampfgeschehen am Bildschirm beobachten: Unsere Helden führen ihre Aktionen aus, dann geraten die Monster in Bewegung. Sind alle Züge getan, gibt man den Charaktern die Befehle für die nächste Kampfrunde. Wie geschieht dies nun im einzelnen?



Jeder Charakter hat eine bestimmte Anzahl von Zügen (Moves) pro Kampfrunde. Dieser Wert hängt von der Erfahrung, der Rasse und eventuellen Zaubersprüchen ab. Maximal kann ein Charakter über neun Züge verfügen. In der Praxis bedeutet dies, daß ein Charakter mit drei Zügen beispielsweise zwei mal laufen und einmal zuschlagen kann.

Die Befehle werden jedem Charakter mittels dem gewohnten Iconsystem gegeben. Die rechte Maustaste schaltet wieder zwischen Bewegungs- und Befehlsymbolen um. Mit den Icons gibt man nun jedem Charakter nacheinander seine Befehle. Hilfestellung leisten dabei die Texte im mittleren Fenster und der kleine Übersichtsbildschirm links oben. Dort ist das Kampfgebiet aus der Vogelperspektive zu sehen, und die eingegebenen Bewegungen werden direkt sichtbar. Die Symbole der Charakter, die noch gezogen werden müssen, blinken. Fliehende Monster werden in der Übersicht ebenfalls blinkend dargestellt.

Über den Portraits der Helden sind zwei Zahlenwerte zu erkennen. HP steht für die verbliebenen Hitpoints des Charakters, MP entsprechend für Magiepunkte. Der Hilfsbildschirm wird während des Kampfgeschehens ausgeblendet. Folgende Aktionen sind im Kampfbildschirm möglich:

(Bild 34) - Charakter läuft einen Schritt nach VORNE (nach rechts aus Sicht des Betrachters).

(Bild 35) - Charakter läuft einen Schritt RÜCKWÄRTS (nach links aus Sicht des Betrachters).

(Bild 36) - Charakter läuft einen Schritt nach LINKS (nach hinten aus Sicht des Betrachters).

(Bild 37) - Charakter läuft einen Schritt nach RECHTS (nach vorne aus Sicht des Betrachters).

(Bild 38) - Charakter dreht sich HERUM.

(Bild 39) - MAGIE. Der gerade aktive Spruch wird ausgeführt.

(Bild 40) - ATTACKE. Greift ein Monster an. Abhängig von der bereitgemachten Waffe kann dies ein Angriff aus der Ferne (Bogen, Dolch, magische Waffe, etc.) oder Nahangriff (Schwert, Axt, usw.) sein.

(Bild 41) - VERTEIDIGUNG. Der Spieler geht für den Rest ALLER noch vorhandenen Züge in Verteidigungsbereitschaft. Abhängig von seiner Rasse und Erfahrung gelingt es ihm, Attacken auszuweichen oder sie abzuwehren.

Nicht möglich ist es, sich während der Hitze des Kampfes einen neuen Zauberspruch einzuprägen. Diese sollten also vor einem Konflikt bereitgemacht werden. Nach Beendigung einer Kampfrunde aktiviert sich das große Textfenster und die Ereignisse der Runde können nachgelesen werden. Dort wird auch der Rest an Hitpoints angegeben, den ein getroffenes Monster noch hat.

FLUCHT

Wenig heldenhaft, aber oftmals vernünftig, ist das Fliehen vor übermächtigen Gegnern. Alles was die Party zu tun hat, ist den Kampfbildschirm durch einen der Ausgänge zu verlassen. Allerdings müssen alle Charakter den gleichen Fluchtweg benutzen, da die Gruppe nicht getrennt werden darf! Das Fliehen führt zu einem leichten Verlust von Charakterpunkten.

Aber auch viele Gegner kämpfen nicht bis zur Selbstaufgabe, sondern ziehen es vor, den Kampf zu verlassen. Ein solches Monster versucht auf kürzestem Weg das Kampfszenario zu verlassen. In der Textauswertung der Kampfrunde wird auf das fliehende Monster hingewiesen. Das Erschlagen fliehender Gegner wird mit Abzug von Charakterpunkten geahndet.



DER LOHN DES KAMPFES



Jedes besiegte Monster bringt für den betreffenden Charakter Erfahrungspunkte. Die Anzahl ist je nach Stärke des Gegners unterschiedlich. Außerdem tragen viele Monster Gold bei sich, welches bei erfolgreichem Kampf in den Besitz des Siegers übergeht.

DAS KAMPFSZENARIO IN DUNGEONS



In den alten Schulen der Magie werden Räume grundsätzlich in der Seitenansicht des Kampfbildschirms gezeigt. Dies bedeutet unter anderem, daß nicht in jedem Raum Monster vorhanden sein müssen. Die Steuerung der Gruppe bleibt gleich, doch gibt es ein paar Besonderheiten, die nun etwas näher beschrieben werden sollen.
In Dungeonräumen können Schatzkisten zu finden sein. Die Kisten können alle Arten von Wertgegenständen beinhalten. Außerdem sind darin manchmal Schriftrollen, auf denen die Zaubersprüche der alten Magier festgehalten sind! Um die Kisten zu leeren, sollte ein Charakter direkt davor stehen, dann benutzt man das schon aus den 3D-Gängen bekannte Icon (Bild 43)- KISTE ÖFFNEN.

Anders als das Kampfszenario der Oberfläche kann es in den Dungeons bis zu vier Ausgänge geben. Eine Tür nach vorne (vom Betrachter aus gesehen) ist durch einen schmalen Holzbalken am unteren Rand des Kampfbildschirmfensters zu erkennen. Mit dem Icon

(Bild 44) - RAUM VERLASSEN

kann die ganze Gruppe auf einmal den Raum in eine bestimmte Richtung verlassen, die nach anklicken des Icons mit den Richtungspfeilen bestimmt werden muß. Dies ist jedoch nur

möglich, wenn sich keine Monster mehr in dem Raum befinden.

Besondere Beachtung sollte ferner der Tatsache geschenkt werden, daß die Räume IMMER so angezeigt werden, daß die Party auf der linken Seite steht. Es erfolgt also quasi eine 'Drehung' der Umgebung, wenn Räume in einer anderen Richtung verlassen werden! Die Flucht ist nur bei den Türen möglich.

BEWAFFNUNG DER CHARAKTER



Aufgrund ihrer Rasse und Profession haben unsere vier Helden unterschiedliche Fähigkeiten und Vorlieben. Nicht alle von ihnen kommen mit jeder Waffe (oder Rüstung) zurecht. Im folgenden wird beschrieben, welche Vorzüge und Abneigungen jeder im Umgang mit Waffen hat.

BLADUS



Als ausgebildeter Kämpfer kommt er mit fast allem Kriegsgerät zurecht. Die einzigen Ausnahmen bilden Waffen, die speziell für Angehörige eines anderen Volkes geschaffen wurden; dies sind:

- magisches Wurfbeil
- Streithammer
- Elbenbogen

RINAKLES

... ist mehr der geistigen als der körperlichen Disziplin zugetan. Viele Waffen sind ihm zu unhandlich oder schwer. Hier die Waffen, die er nicht handhaben kann:



- Schwert
- Langschwert
- Streitaxt
- Kriegsbeil
- magisches Wurfbeil
- Streithammer
- alle Bogen

DOBRANUR

Das Zwergenvolk ist seit jeher bekannt für seine Kraft und Ausdauer. Die meisten Zwerge sind daher gute Kämpfer. Einige Waffen verschmähen sie allerdings prinzipiell oder wegen ihrer geringeren Körpergröße:



- Langschwert
- Kristallklinge
- Stilett
- alle Bogen

ANDARIEL

Wie die meisten Angehörigen des Elfenvolkes ist auch Andariel nicht mit übermäßiger Körperkraft gesegnet. Auch wiederstrebt ihr der Kampf, sie betrachtet ihn höchstens als notwendiges Übel. So kann sie mit vielen Waffen nicht umgehen, hat aber als Elfe gute Fähigkeiten im Bogenschießen. Die Waffen, die Andariel nicht verwendet sind:

- Schwert
- Langschwert
- Kristallklinge
- Streitaxt
- Kriegsbeil
- magische Wurfaxt
- Streithammer



DIE GEGNER

Viele Gefahren werden unsere Helden auf ihren Reisen zu bestehen haben. Nicht nur die Kreaturen des Magierkrieges, auch wilde Tiere können eine Bedrohung darstellen. Es folgt eine Liste der BEKANNTEN Monster, welche die Oberfläche und Dungeons unsicher machen:

ORKS

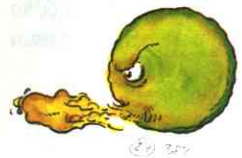


Spärlich gekleidete, meist nur wenige Stücke Tierhaut tragende, Kreaturen. Sie riechen geradezu nach Ärger und haben sehr große Ohren, mit denen sie unglaublich gut hören können. Ihre Haut ist bräunlich und behaart und sie können bis zu der Größe eines Mannes wachsen.

Orks gehören nicht zu den Kreaturen des Magierkrieges, sondern sind ein Volkstamm primitiver Jäger aus dem Westen von Dorithannon.

Sie können Waffen tragen.

ENERGIEKUGELN



Eine abstrakte Erscheinung, von der niemand genau weiß, woher sie kommt, oder woraus sie gemacht ist. Meistens sind sie rund und grün, und innen mit einer Spur von Feuer. Sie versprühen dieses Feuer auf jeden, den sie anzugreifen wünschen. Energiekugeln sind vor allem wegen ihrer Schnelligkeit gefährlich!

SCHLANGEN



Eine gefährliche, tödliche Form grünen Lebens. Es gibt strangulierende als auch giftige Arten. Aber alle haben gemeinsam, daß sie sehr arglistig sind. Drehe ihnen niemals den Rücken zu, und traue ihnen auch dann nicht, wenn sie Dir ihren Rücken zudrehen!!

GEISTER



Bläulich schimmernde, halbdurchsichtige Gestalten. Sie können sich in stinkende Sulfatwolken verwandel, weshalb ihr Annähern auch schon frühzeitig zu riechen ist. Es gibt Geister, gegen die normale Waffen wie Schwerter, Äxte oder Bogen wirkungslos sind! Geister sind überdies recht flinke Gegner.

GHULE



Hohle Gestalten, die bläuliche Kleidung tragen. Sie sind kleiner als Menschen, und können aus ihren Augen Energie auf ihre Gegner schleudern. Tötet man sie, so lösen sie sich in Nichts auf. Die Ghule wenden beim Kämpfen eine Magie an, die auf die ganze Gruppe wirkt! Wie bei den Geistern, so gibt es auch Ghule, die gegen 'physische' Waffen immun sind.

BÄREN



Eigentlich von Natur aus friedliche Tiere, mit braunem Fell und auf allen Vieren laufend. Aufrecht überragen sie jeden Mann , und gereizt kann der Bär zur tödlichen Gefahr werden. Man sagt, daß einige Bären während des Magischen Krieges verzaubert wurden, und nun ständig ohne Vorwarnung angreifen.

SKELETTE



Die Überbleibsel von Verwunschenen, die eines unnatürlichen Todes starben. Ihre Skelette sind verdammt auf der Erde solange herumzuwandern, bis sie nochmals getötet werden. Man sagt, daß es auch Skelette von Elfen und Zwergen gibt, obwohl dies nie bewiesen wurde. Skelette erhöhen ihre Gefährlichkeit durch das Tragen verschiedener Waffen!

BESTIEN



Emotionslose Wesen aus dem Inneren der Erde. Sie bestehen aus purpurner Erde, und ernähren sich auch von dieser. Sie haben Hörner und ihre Augen versprühen einen stechenden Blick, der Vorbeiziehende erstarren läßt. Ihre enormen Krallen verstärken noch ihre tödliche Wirkung. Werden sie getötet verschwinden sie wieder in das Erdreich....

BALRONS



Große, unglaublich stark und muskulös gebaute Wesen, die normalerweise im Kampf nicht zu besiegen sind. Sie besitzen Flügel, und mit diesen überwinden sie natürliche Hindernisse, wie Berge oder Ozeane. Ihre weißen Augen blicken unnatürlich. Sie werfen Feuer und hinterlassen Feuer, wenn sie entschwinden.

Balrons sind extrem gefährlich, sie haben Zauber zur Verfügung, der die ganze Gruppe schädigt. Im

Nahkampf jedoch sind ihre Hiebe noch weitaus fürchterlicher, nur extrem erfahrene Abenteurer überstehen die Attacke eines Balrons.

TROLLE

Schleimige, grüne Wesen, die sich, wenn sie getötet werden, in Kugeln umwandeln. Von ihren Augen sagt man, daß sie wahrlich "bannende" Kräfte besitzen, aber hierfür gibt es keine lebenden Augenzeugen. Man sagt ferner, daß sie nur des nachts umherstreifen. Denn jeder noch so kleine Sonnenstrahl, dem sie sich aussetzen würden, verwandelt sie zu Stein. Vielleicht ist das der Grund dafür, daß Trolle ausschließlich in den unterirdischen Dungeons anzutreffen sind.

GNOLLE



Lebewesen die kleiner sind als Menschen. Sie strotzen vor Dreck und riechen noch ekelhafter als Orks. Man weiß nicht sehr viel über sie. Sicher ist nur, daß Begegnungen mit ihnen tödlich enden, wenn sie es wollen!

Auch sie zählen zu den Dungeonbewohnern.

STATUEN



Sehr starke Erscheinungen aus weichem Granit und praktisch unzerstörbar. Mit ihrer Größe überragen sie sogar die Bären, und den Menschen gar um das Dreifache. Ihre Gegner bewerfen sie mit Feuer und ihren Augen entströmt eine Art boshaftes, rotes Licht. Sie sind Hinterlassenschaften der alten Magier, die mit ihnen offenbar ihre Geheimnisse schützen wollten. Sie sind unbeweglich, aber man sollte sich hüten, in ihre Schußlinie zu geraten! Man sagt es gebe nur eine Waffe, die sie zu zerstören vermag.



KRISTALLWÄCHTER

Niemand existiert, der den Kristallwächter gesehen und überlebt hat. Deshalb bestehen die Beschreibungen vorerst nur in den Legenden. Es soll sich um ein lebendiges Kristall handeln, daß etwa die Größe eines Menschen hat. Auch sie sind fast unzerstörbar.

DIE KUNST DER ZAUBEREI

Lange vor der Zeit, in der unsere Geschichte spielt, gehörte Magie zum täglichen Leben der Elfen, Zwerge und Menschen. Nun weiß kaum noch jemand um diese verlorengegangene Kunst. In den alten Schulen der Magie gibt es jedoch noch Aufzeichnungen von den damals gebräuchlichen Zaubersprüchen. Findet man eine solche Schriftrolle, gestaltet sich das Lernen eines Zaubers sehr einfach: man liest die Schrift, und der Zauber prägt sich in das Gedächtnis ein. Hierzu genügt es in der Gepäckanzeige auf 'BENUTZE' und dann auf eine Schriftrolle zu klicken. Die Spruchrolle allerdings verschwindet nach dem Lesen sofort. Das Lernen einer Schriftrolle muß nicht unbedingt erfolgreich sein. Je nach Veranlagung des entsprechenden Charakters kommt es vor, daß sich der Zauber nicht im Gedächtnis des Lesenden einprägt. Durch Anklicken von 'UNTERSUCHE' kann festgestellt werden, um welchen Zauberspruch es sich bei einer Schriftrolle handelt.

Bekanntlich gab es die Lehre der weißen und der schwarzen Magie, verständlicherweise haben die beiden Arten unterschiedliche Zauber entwickelt. Hier nun eine Aufzählung der alten Zauber, von denen eventuell noch

Aufzeichnungen in den Tiefen der Dungeons verborgen sind:

ZAUBERSPRÜCHE WEIßER MAGIE

LICHT



Erzeugt eine strahlende Aura weißen Lichts um die zaubernde Person. Sehr nützlich in dunklen Dungeons...

Benötigte Magiepunkte: 3

UNTOTE VERTREIBEN



Begegnet die Gruppe untoten Kreaturen (Skelette, Geister und Ghule), so ist dieser Spruch eine Möglichkeit der Gefahr Herr zu werden: Die Untoten, oder zumindest einige von ihnen, werden sich auflösen oder die Flucht ergreifen. Dieser Spruch ist nur einmal pro Kampf wirksam.

Benötigte Magiepunkte: 5

MAGISCHER PFEIL



Ein Kampfzauber. Ein magisches Geschoß wird auf den Gegner geschleudert. Der magische Pfeil richtet allerdings nicht allzuviel Schaden an.

Benötigte Magiepunkte: 8

BLENDEN



Ein imaginärer Lichtblitz blendet alle Gegner, und setzt so ihre Treffsicherheit herab. Auch dieser Spruch wirkt nur einmal pro Kampf.

Benötigte Magiepunkte: 10

SCHNELLIGKEIT



Dieser Zauber erhöht für die Dauer des Kampfes die Schnelligkeit der Party, daß heißt, mehr Züge stehen zur Verfügung.

Benötigte Magiepunkte: 10

SCHUTZ



Gibt dem Zaubernden zusätzlichen Schutz vor gegnerischen Treffern. Der Zauber wirkt den ganzen Kampf lang, kann aber nur einmal pro Kampf benutzt werden.

Benötigte Magiepunkte: 8

SCHUTZ DER GRUPPE

Wie oben, mit dem Unterschied, daß die ganze Gruppe geschützt wird.

Benötigte Magiepunkte: 18

HEILEN



Heilt einen verwundeten Charakter, seine Hitpoints gehen in die Höhe.

Benötigte Magiepunkte: 5

HEILTRANCE



Macht einen verwundeten Charakter wieder völlig gesund, seine Hitpoints gehen auf ihr Maximum.

Benötigte Magiepunkte: 20

TEMPELTELEPORTATION



Dieser Zauber telepotriert die Gruppe zu einem anderen Tempel, vorausgesetzt, daß die Gruppe direkt auf einem Tempel steht, und den Namen des Zieltempels weiß.

Benötigte Magiepunkte: 25

TELEPORTATION

Teleportiert die Gruppe von einem beliebigen Ort der Oberfläche zu einem Tempel. Der Name des Zieltempels muß auch hier bekannt sein.

Benötigte Magiepunkte: 40

ZAUBERSPRÜCHE SCHWARZER MAGIE

LICHT

Dieser Zauber entspricht dem LICHT-Spruch der weißen Magie.

Benötigte Magiepunkte: 2

MAGISCHER PFEIL

Auch dieser Spruch gleicht seinem Pendant in der weißen Kunst.

Benötigte Magiepunkte: 3

FEUERBALL

Ein magisches Geschoß, kräftiger als der magische Pfeil.

Benötigte Magiepunkte: 8

BLITZ

Das stärkste magische Projektil.

Benötigte Magiepunkte: 15

FURCHT

Dieser Zauber schlägt einen Teil der Gegner in die Flucht. Er wirkt nur einmal pro Kampf.

Benötigte Magiepunkte: 12

SCHOCKWELLE

Die Schockwelle bewirkt leichte bis mittlere Schäden bei ALLEN Gegnern.

Benötigte Magiepunkte: 18



BLITZFELD

Ein sehr starker Kampfzauber, er schädigt die ganze Monstergruppe. Benötigte Magiepunkte: 25

DER NAMENLOSE SPRUCH

Das unheimlichste Produkt aus den Kampfsprüchen der schwarzen Magier. Ein Großteil der Gegner verschwindet einfach, niemand weiß, was mit den Opfern dieses Zaubers geschieht...

Benötigte Magiepunkte: 35

DUNGEON VERLASSEN

Ein äußerst nützlicher Zauber in Dungeons: Man kann sich mit ihm jederzeit an die Oberfläche teleportieren.

Benötigte Magiepunkte: 12

ALLTAGSZAUBERSPRÜCHE

Wie bereits erwähnt, gehörte Magie früher zum täglichen Leben. Daher finden sich in den alten Schulen auch Spruchrollen, deren Zauber nicht sehr nützlich für die abenteuerlichen Fahrten unserer Helden sind. Für den alten Lehrmeister Dambrano sind diese Sprüche von großem Wert. Man sollte sie ihm also zum Aufbau seiner Magiefakultät überlassen. Es gibt folgende dieser Alltagszauber:

- Baumheilung
- Holzhärtung
- Fruchtbarkeit
- Steinformen
- Steinglut
- Felshärtung
- Erz spüren
- Konservierung
- Nebel lichten

GEBRAUCH VON SCHWARZER UND WEIßER MAGIE

Schwarze wie weiße Magie bedürfen großer geistiger Kräfte; viel Konzentration ist notwendig, um die Sprüche auszuführen. Doch stellt sich das Bewußtsein schnell auf eine oder andere Art der Magie ein. Jemandem, der oftmals weiße Magie gebraucht, wird es in der ersten Zeit sehr schwerfallen, schwarze Zauber zu gebrauchen. Um dies zu verdeutlichen, befindet sich in der Statusanzeige ein Anzeigebalken. Dieser hat in jede Richtung, schwarz zur Linken und weiß zur Rechten, maximal fünf Stufen. In der Praxis bedeutet dies folgendes: wenn ein Charakter beispielsweise drei Mal 'weiße' Zaubersprüche benutzt hat und er möchte auf einen 'schwarzen' Zauber zurückgreifen, wird dieser Spruch drei Mal versagen, bis der Balken zumindest neutrale Position erreicht hat.

SPEZIALISIERUNG DER CHARAKTER

Nicht jeder der Charakter hat die Veranlagung, beliebige Zaubersprüche lernen zu können. Das magische Talent ist bei unseren Helden recht unterschiedlich ausgeprägt:

BLADUS

... neigt zwar mehr dazu seinen Körper einzusetzen als seinen Geist, doch ist auch er des Zauberns mächtig; besonders Sprüche, die im Kampf nützlich sind, lernt er schnell.

RINAKLES

... ist der talentierteste Magier der Party. Er beherrscht alle Zauber mit Ausnahme der Sprüche, die in der Natur des Elfenvolkes liegen und daher nur ihnen zugänglich sind.

DOBRANUR

Dem Zwergenvolke war Magie, die nicht zum Schmieden und Formen von Metall dient, seit jeher suspekt. Nicht viele aus ihren Reihen sind für die Magie berufen. Für einen Zwerg ist Dobranur jedoch sehr talentiert, wenn auch nicht im gleichen Maße von ihr begeistert wie Dambranor. Manche Zauber wollen nicht so recht in seinem Geiste haften bleiben, andere merkt er sich ohne Probleme.

ANDARIEL

Eine Richtung der magischen Professionen lag dem Elfenvolk schon immer besonders am Herzen: Das Heilen von Lebewesen und Pflanzen. Kein anderes Volk hat diese ausgesprochene Neigung zu einer bestimmten Art von Zauberei. Abgesehen davon ist Andariel von eher durchschnittlicher magischer Begabung, aber einige der weniger kräftezehrenden Sprüche aus Kampf- und Lichtmagie sind auch für Andariel leicht zu meistern.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE UND TRÄNKE

Wenn auch das Wissen über die Magie vor langer Zeit verlorenging, so gibt es doch noch einige zauberkräftige Relikte aus dieser Zeit. Ein gutes Beispiel dafür sind die Ringe der Stasis, das Geschenk Dambrano's an seine Schüler (siehe 'WIEDERBELEBUNG'). Aber auch andere Hinterlassenschaften der Magie sollen in dunklen Verliesen bis in die Zeit unserer Geschichte überdauert haben:

SCHUTZRINGE



Diese unscheinbar wirkenden Ringe haben die Eigenschaft, die Wirkung von Angriffen auf den Träger zu mindern. Es gibt kleine, mittlere und große Schutzringe, ein jeder besser in seinem Schutz. Die Wirkung der Ringe ersetzt Rüstungen nicht, sondern ist als zusätzlicher Schutz zu verstehen. Man kann jedoch nur einen der Ringe gleichzeitig benutzten.

DRACHENRINGE

Ebenfalls eine Art Schutzring waren die Drachenringe. Man erzählt sich, das diese Stirnreife in alten Zeiten von den Drachen an Leute die sie mit gefährlichen Missionen betraut hatten, ausgegeben wurden. Ihre Schutzwirkung ist excellent. Allerdings weiß niemand, ob es noch Exemplare der Drachenringe gibt...



TRÄNKE

Magische Tränke waren ein Spezialgebiet der Magie. Man sagt ihnen alle möglichen Wirkungen nach, von der Stärkung körperlicher und geistige Kräfte bis hin zu tödlichen Giften. Zusätzlich verstärken oder ändern lassen sich die Wirkungen offenbar durch das Mischen der Flüssigkeiten. Die Tränke sollen sehr haltbar sein, und so gibt es warscheinlich noch viele von ihnen in den alten Schulen. Die Bedeutung ihrer Aufschriften gehört allerdings nicht mehr zum allgemeinen Wissen...

ZAUBERSTÄBE

... verschiedener Art wurden zur Verstärkung magischer Kräfte verwendet, oder ermöglichten auch Nichtzauberern die Anwendung übernatürlicher Energien. Niemand ist mehr im Besitz eines solchen Artifakts, doch wäre die Entdeckung eines solchen für unsere Helden sicher sehr nützlich. Man spricht von Zauberstäben, die als schreckliche Waffen oder für vielfältige Anwendungen gedacht waren.

TÖDLICHE VERWUNDUNG UND WIEDERBELEBUNG VON CHARAKTEREN

Wie wir nun wissen, lauern viele Gefahren auf den Reisen der Party. Einige von ihnen mögen sich als tödlich für Bladus, Rinakles, Dobranur und Andariel erweisen...

Um das schlimmste zu verhindern und auch, um ein wenig die Furcht aus den Herzen seiner Schüler zu nehmen, gab Dambrano das letzte ihm vebliebene magische Relikt an die Gruppe weiter: Die Ringe der Stasis. Ein Ring dieser Art vermag zu spüren, ob die Verwundungen seines Trägers tödlich zu werden drohen. Dann entfaltet er seine magische Wirkung und nimmt den Körper des Betreffenden in sich auf. In einem der über das Land verteilten Tempel kann der oder die in den Ring eingegangene Verwundete wieder aus dem Ring befreit werden, geschwächt zwar, aber geheilt.

Dies erfordert jedoch, daß zumindest einer der Charakter überlebt, um die Ringe seiner Kameraden zu einem Tempel zu bringen. Werden alle Mitglieder der Gruppe getötet, gibt es keine Hoffnung mehr, und der Tod kommt zu seinem Recht...



DRAGONFLIGHT - DIE LEUTE, DIE DAHINTER STEHEN...

Die Herstellung von Dragonflight erstreckte sich über mehr als drei Jahre. Eine ungewöhnlich lange Zeit für ein Computerspiel. Zum größten Teil liegt dies an der Entwicklungsgeschichte und der schieren Größe des Programms. Dragonflight wurde als Projekt zweier Privatleute begonnen, die das Spiel anfänglich konzipierten, ohne eine Ahnung zu haben, wieviel Arbeit ein Rollenspiel dieser Größenordung wirklich ist. Anstatt jedoch im Laufe der Zeit immer mehr von den geplanten Features wegzustreichen, blieben sie hartnäckig an der Verwirklichung ihres Traumes. So brauchte 'Dragonflight' also seine Zeit, und das Spiel ist zumindest für einen von den beiden Initiatoren nicht ohne Folgen für seinen Lebenslauf geblieben...

Erik Simon, Graphik, Spielkonzept und Texte.



26 Jahre alt, 2.00 m groß, 106 kg schwer, 'abgebrochener' Elektronik-Student, begeisterter Fantasy-Leser, Computerspieler und Motorradfahrer. "Ich erinnere mich noch recht genau an jenen schicksalhaften Abend im Januar '87. Damals gab es noch unseren Lieblingspizzabäcker in Udo's Heimatort Maxdorf. Dort also geschah es, daß wir feierlich eine Pizza verspeisten, um so den Beginn unseres ersten selbstgemachten Computerspiels zu besiegeln! Noch am selben Abend malte ich die ersten Graphikelemente und Udo begann sein Programm zu schreiben. Vorausgegangen waren diesem Entschluß mehrere Jahre intensiver Beschäftigung mit dem Hobby Computer und dem faszinierenstem Aspekt dieser Geräte: Spiele. Viele davon hatten uns begeistert, doch keines fesselte uns so an den Bildschirm wie Programme aus der Kategorie der Rollenspiele. Deshalb also nahmen wir uns vor, daß unser Projekt ein Rollenspiel sein sollte, daß den amerikanischen Produkten Paroli bieten konnte.

Ein heldenmütiger Entschluß für zwei Leute, die nicht einmal full-time an dem Programm arbeiten konnten! Frohen Mutes gingen wir an's Werk. Nach etwas über

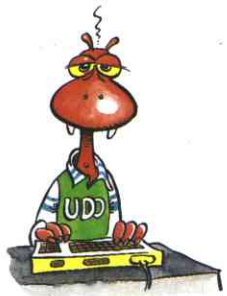
einem Jahr waren wir auch tatsächlich soweit, daß sich am Bildschirm etwas tat, die ersten Schritte in unserer Fantasy-Welt konnten getan werden. Die zugrundeliegende Geschichte hatte mittlerweile Form angenommen: Gelangweilt von dem üblichen 'Erschlage-den-bösen-Herrscher' - Schema entstand eine Welt, in der Drachen zu den 'Guten' zählten, und vielfältige Aufgaben auf den Spieler warteten.

Kurz darauf wurde die 'professionelle' Welt der Computerspiele auf uns aufmerksam. Verschiedene Firmen nahmen Kontakt auf, wir bekamen Einblick hinter die Kulissen der Softwareszene. 'Dragonflight' begann nun mehr und mehr Zeit meines Tagesablaufs zu beanspruchen und eines Tages stand ich vor der Entscheidung, mein Hobby zum Beruf zu machen. Zusammen mit einigen ebenso verrückten Leuten wagte ich den Sprung ins kalte Wasser: Thalion wurde Mitte '88 aus der Taufe gehoben. Nun war mehr Zeit für 'Dragonflight' vorhanden, aber es war noch so viel zu tun...

Jetzt, im Mai 1990, ist es endlich soweit: Mit Hilfe einiger Freunde und Kollegen haben wir es geschafft: 'Dragonflight' ist fertig! Wir alle hoffen, daß Ihnen, der Sie dies lesen, unser Spiel gefällt. Sie werden mit 'Dragonflight' noch mehr Abenteuer beim Spielen erleben als wir beim Schreiben..."

Erik Simon

Udo Fischer, Programmierung



25 Jahre alt, etwas kleiner und etwas leichter als Erik, aber genauso begeisterter Fantasy-Leser und Rollenspiel-Spieler.

"1987 hätte ich noch nicht gedacht, daß es so lange dauert, Dragonflight zu vollenden. Begonnen mit der Anzeigeroutine für die Oberfläche, der Verwaltungsroutine für die Dungeons und der Modifikationen für die Ortschaften, bagann das Projekt doch gut zu starten. Aber viele Details, viele nötige Hilfsprogramme wie Dungeoneditor, Landkarteneditor, Verwaltung der Gespräche und einiges mehr, kosteten viel Zeit. Auch die etwas ungenaue Planung am Anfang unseres 'Hobbyprojektes' kosteten mich einiges an doppelter Programmierung. Auch das Versagen eines Assemblers, der die Größen der Sourcetexte nicht mehr verkraftete, dienten nicht gerade der Beschleunigung der Arbeit.

Jetzt, nach Alles in Allem 1 Megabyte Sourcetext, bin ich froh. Froh, daß es geschafft ist, daß es endlich fertig ist.

Ich glaube zwar nicht, daß sie mehr Abenteuer beim Spielen erleben werden, als ich beim Schreiben (...warum läuft der Wächter auf einmal in der Gegend herum? Er soll doch an seinen Koordinaten stehen bleiben...), aber es werden auf jeden Fall angenehmere Erlebnisse sein.

Und so wünsche ich Ihnen viel Spaß mit diesem Spiel, vielleicht sehen wir uns bei einem weiteren Rollenspiel (wenn ich mich überreden lasse, ein weiteres anzufangen)...

Udo Fischer

UNSER DANK GEBÜHRT...

...den Leuten, die uns mit Rat und Tat zur Seite gestanden haben. Ohne sie wäre 'Dragonflight' für uns wohl immer noch ein Ziel in weiter Ferne.

Erik & Udo

JOCHEN 'DRUMS' HIPPEL

Er komponierte und programmierte die Musik für das gesamte Spiel. Mögen Deine Haare ewig wachsen, Jochen!

RICHARD 'CHAOSMAKERS' KARSMAKERS

Er schrieb die Dragonflight - Novelle.

Mögest Du ewig Deinem inspirierendem Motto folgen: Girls & Games & Heavy Metal!

MICHAEL RAASCH

Er half uns bei der Programmierung von Städten und Dungeons.

Mögest Du Geburtstage in den fernsten Ländern feiern, Michael!

GUNTER 'BBB' BITZ

Er programmierte die Einhorn-Sequenz und tippte viele Tabellen.

Möge Dein viertes Auto länger als sechs Monate bestehen, bevor Du es in Schrott verwandelst, Gunter!

NICLAS 'MEGA' THISELL

Er programmierte einen Großteil des Kampfbildschirmes neu.

Mögen die Wälder Deiner schwedischen Heimat so schnell wachsen wie es dort die Lebenshaltungskosten tun, Niclas!

CELAL KANDEMIROGLU



Er malte und zeichnete das Cover und alle Illustrationen.

Möge Dein Nachname auf immer richtig geschrieben werden, Celal!

FALK 'DUNGEONS ARE CALLING' GÖDECKE

Er tippte alle Dungeons in den geduldigen Speicher seines Rechners.

Möge Dein Nachschub an weiblichen Bekanntschaften niemals versiegen, Falk!

MARC 'CURRYWURST' ROSOCHA

Er programmierte die Sequenzen von Rilldock und King Halfton sowie die Endsequenz.

Möge der ST Dir ewiglich erhalten bleiben, Marc!

JOSEPH 'KING HALFTON' LENARTZ

Er dachte sich (fast) all die Namen aus, die im Spiel vorkommen. Möge Dir das Studentendasein immerwährende Freude bereiten, Sepp!

GÜNTER 'KUNG FU' SCHMITZ

Er half beim Malen der Endsequenz.

Möge Dich der Sportsgeist nicht zum Invaliden machen, Günter!

MATTHIAS 'BENZ' SYKOSCH

Er programmierte die MS-DOS - Umsetzung.

Möge Dich die 'Geschwindigkeit' der PC-kompatiblen Rechner nicht entmutigen, Matthias!

GÜNTHER 'BUGFINDER' WEBER

Er steht als erster Testspieler stellvertretend für die anderen geduldigen Testspieler, und er war der arme Mensch, dem wir manchmal vergaßen, die neuesten Tabellen zum Testen zu geben.

Mögest Du immer 'Up to Date' sein, und Deine Freude an Rollenspielen dich nicht verlassen, Günther!

THORSTEN 'ELFQUEST' MUTSCHALL



Er tat überhaupt nichts an 'Dragonflight'. Jedoch soll er hier stellvertretend für all die Leute erwähnt werden, die uns wenige tausend Male mit einer originellen Frage motivierten: "Wann ist eigentlich euer Spiel endlich fertig?"

Möge Dein Bleistift niemals stumpf werden und Dein Malprogramm niemals abstürzen, Thorsten!

NOTIZEN

APPENDIX A


1
10
17
2
10a
18
3
10b
19
4
11
20
5
12
21
6
13
22
7
14
23
8
15
24
9
16
25
26
34
43
28
35
44
29
36
30
37
38
32
39
40
41

Copyright 1990 Thalion Software G.m.b.H.
All rights reserved.
Printed in Western Germany.