SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER
20

Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Zauberfeder (Dunkle Geheimnisse)

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:

Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Dunkle Geheimnisse

(Von Zauberfeder)

Kapitel 7: Kashroks Schmiede

Brombar, Fatana, Rantakh und Carina verschließen mit einem Ritual das Tor zu der Feenwelt, das Gulrams Fest bewacht. Brombar opfert sich, um dem steinernen Wächter des Tors wieder Leben einzuhauchen. Ansgar und Turstan lassen die Gruppe im Stich und fliehen in der Zwischenzeit mit den geernteten Geisterlilien.

*

Es war spät am nächsten Morgen – oder dem was sie dafürhielten – als sie zusammen in Speisesaal der Festung saßen. Dramor war endgültig über den Damm und saß bei ihnen am Tisch, doch der Zwerg war noch schwach und Fatana noch nicht wieder in der Lage, ihn magisch zu heilen.

„Ich denke, es wird Zeit, dass du uns die ganze Geschichte erzählst, Fatana.“, meinte Rantakh. In dem Krieger loderte ein tiefer Zorn, der sich aber nicht gegen die Anwesenden richtete, sondern vielmehr gegen diejenigen, die sie im Stich gelassen hatten.

„Also gut.“, die Zwergin schien nicht mehr die Kraft zu haben, irgendeine Art von Widerstand zu leisten. „Brombar und ich stammen aus Korobrom. Wir haben dort in einem Kloster studiert, waren aber auch viel unterwegs und haben andere Zwergenvölker besucht und Geschichten zusammengetragen aus der Vergangenheit unseres Volkes. Er ist, nein, er war mein Mentor. Vor 7 Monaten hatte er eine Vision. Sie überkam ihn, als wir gemeinsam in der Bibliothek saßen und in alten Schriften lasen:

Bevor das Jahr zu Ende geht, wird ein alter Feind Gulrams Tor öffnen.

Ich habe die Prophezeiung aus seinem Mund gehört. Es war unheimlich. Worte die klangen, als ob sie ein Hammer einem in den Schädel hämmern würde. Ich werde das niemals vergessen. Brombar war danach ein anderer: Er war besessen von dieser Prophezeiung. Als ob ein Gott ihm die Worte in den Geist geschmiedet hätte.

Wir haben versucht, in unserem Kloster Hilfe zu bekommen. Doch die Priester dort wollten mehr Anzeichen und Belege als eine obskure Prophezeiung und das Wort zweier Hammerpriester sehen, bevor sie etwas unternahmen. Sie versprachen, die Angelegenheit zu prüfen. Die Prüfung einer solchen Prophezeiung dauert Monate, wenn nicht Jahre. Immerhin machte sich ein Priester mit Begleitung auf den Weg nach Ioria, um dort um Hilfe bei der Interpretation zu bitten. Derweilen suchten Brombar und ich in den Schriften unseres eigenen Volkes nach weiteren Informationen.

Es war eine mühselige Angelegenheit, doch nach einem Monat fanden wir Hinweise auf die Existenz von Gulrams Feste im Tiefdunkel unter Altfeste, sowie Beschreibungen der Bolycho und die Bestätigung, dass sie Diener der Unaussprechlichen waren. Wir legten die Schriften den Priestern vor, doch diese wollten auf die Bestätigung aus Ioria warten.“

Sie schüttelte traurig den Kopf. Ich habe Brombar niemals so wütend gesehen. Am nächsten Tag machten wir uns alleine auf den Weg. Es war uns klar, dass wir alleine niemals zu der Feste gelangen würden. Wir brauchten Hilfe. In Arwingen gelang es Brombar, Ansgar zu ködern. Er ist eine zwielichtige Persönlichkeit, aber ein Abenteurer und er erkannte den potentiellen Wert der Geisterlilien, auf die wir Hinweise in den alten Schriften gefunden hatten. Er ließ seine Kontakte spielen und holte Hennis Velhorn mit ins Boot. Der Zirkelmagier war begeistert von der Aussicht, einen Trank zu brauen, mit dem man die Jugend wiederherstellen konnte und hinterfragte den Rest der Geschichte nicht.
Ansgar wusste, dass er in Arwingen keinen guten Ruf hatte. Deswegen heuerte er die Eisernen Schilde erst in Caltentrutz an. Er hat Carinas Hauptmann bestochen, damit er in eine gewisse Klausel einwilligt und ihm eine besondere Prämie bei Erfolg versprochen. Außerdem gab ihm der Hauptmann einen Tipp, welche Einheit geeignet wäre. Seine Methoden gefielen zwar weder mir noch Brombar, doch was sollten wir tun? Wenn die Prophezeiung richtig war, dann stand sehr viel auf dem Spiel.
Bis wir in Westergrom waren, hatten wir schon den ersten Verlust zu beklagen. Carlon, einer der Eisernen Schilde starb im Kampf gegen Piraten. Wir haben dann versucht, in Altfeste Hilfe zu bekommen oder wenigstens die Erlaubnis ins Tiefdunkel vorzustoßen, doch wir wurden noch nicht einmal zum Bergregenten vorgelassen. Erst in Tiefenschacht hat uns der Bergregent freundlich empfangen und ernst genommen. Und er hat zugelassen, dass wir Ortsansässige anheuern dürfen, die uns den Weg in die Tiefe zeigen und uns beschützen. Den Rest der Geschichte kennt ihr."
Rantakh nickte.
„Man kann sich seine Verbündeten nicht immer aussuchen.", sagte er ruhig. „Immerhin steht nicht zu befürchten, dass die beiden uns absichtlich Steine in den Weg legen. Sie werden versuchen, irgendwie wieder lebendig an die Oberfläche zu kommen und dann das Weite suchen. In unserem Zustand kommen wir so schnell nicht hinterher. Die Frage ist, was wir jetzt tun."
„Wir werden noch wenigstens einen Tag Rast brauchen.", überlegte Carina. „Kommt die Patrouille der Bolycho bis dahin zurück, dann haben wir Pech gehabt und müssen wir unser Leben so teuer wie möglich verkaufen. Ab morgen ziehen wir in kurzen Etappen und mit langen Pausen zurück. Selbst diese Wesen werden es schwer haben, uns in dieser Dunkelheit aufzuspüren."
Rantakh nickte. „Ein guter Plan."

*

Am nächsten Morgen packten Rantakh und Dramor ihre Ausrüstung zusammen. Carina und Tralbart warteten bereits. Fatana fehlte.
„Sie ist am Tor.", sagte Carina zu Rantakh. „Du solltest dich um sie kümmern."
Rantakh ging los, um die junge Hammerpriesterin zu holen. Sie kniete im Garten vor einer der Geisterlilien.
„Diese ist neu.", sagte sie ehrfürchtig. Dann deutete sie auf die Statue.
„Den alten Schriften nach ist Gulram ein ewiger Wächter Kashroks. Wenn ich alles richtig deute, dann hat Kashrok Brombar zur nächsten Inkarnation seines Wächters erwählt."
Rantakh hielt inne, verneigte sich vor der Statue und sprach ein schlichtes Gebet.

„Der Wächter wird uns schützen, so lange, bis wir uns selbst schützen können. Daran will ich glauben. Und nun lass uns gehen. Wenn niemand zurückkommt, um die Geschichte zu erzählen, dann war alles umsonst."
Fatana nahm seine Hand. „Wir werden es schaffen."

*

Obwohl sie das Risiko eingingen, von der Patrouille auf der Straße leichter entdeckt zu werden, reiste die Gruppe in kurzen Etappen auf der Kristallstraße zurück. Weder Fatana noch Dramor wussten, wo diese Straße hinführte. Fatana vermutete, dass sie sich weit durchs Tiefdunkel zog und andere Straßen dieser Art kreuzte, von denen eine weitere nach Korobrom führen mochte, doch sicher war sie sich nicht. Sie rasteten im Dunkel abseits der Straße und hofften, keine unheimlichen Begegnungen zu haben.
Am „Morgen" der zweiten „Nacht" meldete Carina, dass die Patrouille der Bolycho in Richtung der Festung zurückgezogen war. In ihren Reihen fehlte einer der Krieger.
„Sie wurden offensichtlich aufgehalten.", bemerkte die Albin trocken. „Das erklärt, warum ihre Rückkehr so lange gedauert hat."
Zwei weitere Etappen später fanden sie schließlich die Abzweigung zum unterirdischen Reich der Furgand. Carinas Steine lagen noch da, wo sie den Weg markiert hatte. Sie nahm sie und warf sie in die Dunkelheit. Die Zwerge blendeten ihre Lampen auf so weit wie es ging und Carina verstärkte ihrer aller Sicht mit ihrem Zauber. Dennoch war es schwierig, den Weg nicht in der Dunkelheit zu verlieren. Die Gruppe war froh, als sie schließlich einen rötlichen Schein durch das Portal schimmern sahen, das von den beiden Zwergenstatuen bewacht wurde.
Vor dem Tor war ein verbrannter Fleck auf dem Boden. Etwas abseits sah Rantakh einen der seltsamen Säbel der Bolycho.
„Ich glaube, wir wissen nun, was aus dem einen Krieger der Feinde wurde."
Fatana nickte grimmig. Als sie das Portal durchquerten, schlug ihnen Hitze entgegen. Sie machten noch einmal Rast. Das Tiefdunkel lag hinter ihnen.

*

Am nächsten Tag waren sie vielleicht eine Stunde unterwegs, als sie vom Portal aus einen Alarm hörten. Es klang, als ob ein großer Hammer auf einen Amboss schlug. Rantakh drehte sich um, doch das Portal war schon zu weit entfernt, um zu erkennen, was dort passierte.
„Ich glaube, dass die übrigen Bolycho hinter uns her sind.", vermutete Carina. „Dadurch, dass wir das Tor geschlossen haben, kommen sie nicht mehr zurück. Wir haben außerdem ihre Leute umgebracht, vermutlich werden sie sich rächen wollen. Sie brauchen auch nicht sonderlich schlau zu sein, um herauszufinden, woher wir kamen und wohin wir zurückkehren."
„Sie sind uns zahlenmäßig überlegen.", überlegte Rantakh. „Wir werden nicht mehr das Überraschungsmoment haben, das wir beim ersten Kampf um die Festung hatten. Wir brauchen einen Platz, wo wir uns verteidigen können."
„Kashroks Schmiede!", sagte Fatana. „Wenn wir uns beeilen, sind wir dort, bevor sie uns eingeholt haben."
„Das Feuer wird uns töten.", warf Dramor ein. „Ich sehe nicht, was das bringen soll."
„Mein Segen wird uns vor der Glut der Schmiede schützen. Doch nicht unseren Feinden."

„Dann machen wir es so.“, sagte Rantakh. „Ich kann mir einen schlechteren Ort vorstellen, um zu sterben.“
Sie eilten, um die Schmiede schnell zu erreichen. Es handelte sich um ein schlichtes Gebäude aus Stein durch das ein Teil des Stroms der Lava floss. Die Hitze war mörderisch, doch Fatanas Magie sorgte dafür, dass sie das Gebäude unbeschadet erreichten.
Die Zwerge beteten und baten um Kashroks Hilfe, beim kommenden Kampf. Dann postierte Carina Dramor und sich an den Fenstern, um die Gegner unter Feuer nehmen zu können, wenn sie sich näherten. Fatana befahl sie hinter dem Amboss in Deckung zu gehen:
„Wenn du stirbst, dann werden wir alle in der Glut hier vergehen.“
Die Priesterin nickte, obwohl es ihr sichtlich schwerfiel. Rantakh packte seine Axt und postierte sich am Eingang gegenüber von Tralbart, der einen schweren Hammer von der Schmiede genommen hatte und probeweise schwang.
„Wenn ich einen Gegner zu Fall gebracht habe, dann schlägst Du zu!“, wies Rantakh ihn an. Der Varg war nervös, doch bedeutete ihm seine Bereitschaft.
Sie mussten nicht lange auf ihre Verfolger warten. Es waren noch 4 Krieger und der Anführer übrig. Ein weiterer Krieger fehlte und der Anführer hatte sein Reittier verloren. Die Gruppe sah nicht gut aus: Ihre Rüstungen wirkten teilweise verbrannt, der Panzer eines Kriegers gesprungen. Rantakh hob die Axt und machte sich bereit. Die Flammen in seinem Geist loderten noch einmal auf.

*

Es war kein guter Kampf, eher ein Gemetzel. Die Bolycho griffen mit einer Mischung aus Fanatismus und Verzweiflung an. Doch die Glut der Schmiede verbrannte sie und Carina und Dramor beschossen sie mit Pfeilen und Bolzen, Rantakh brachte die Angreifer zu Fall und Tralbart schlug mit dem Hammer auf sie ein. Zwei der Gegner waren tot, bevor der Rest Rantakh und Tralbart zurückgedrängt hatte, so dass der Anführer durchbrechen konnte. Er wandte sich Fatana zu, doch Carina zog ihr Schwert und stellte sich ihm in den Weg.
Rantakh kämpfte noch mit einem der Krieger und Dramor eilte Tralbart zu Hilfe, der durch den zweiten verbleibenden Krieger in Bedrängnis geriet. Rantakh wusste, dass es nur eine Frage der Zeit war, bis er seinen Gegner besiegen würde und dieser wusste es wohl auch. Doch noch hielt er stand und Carina geriet in die Defensive. Der Gegner hebelte ihr die Waffe aus der Hand und diese fiel in den Strom aus glühender Lava. Als Rantakh seinen Gegner zu Boden geschmettert hatte, wusste er, dass er zu spät kommen würde. Der Anführer hob seine Waffe, um der entwaffneten Albin den Rest zu geben, doch diese zog blitzschnell einen verborgenen Dolch und rammte ihn dem Gegner durch die Schlitze des Helms in den Kopf. Dann war es vorbei.
Sie säuberten die Schmiede von den Spuren des Kampfes, sprachen ein Dankgebet an Kashrok und reisten erleichtert weiter. Die Glut in Rantakhs Geist war Asche geworden. Er fühlte sich ruhig und befreit. Er wusste, dass das Gefühl nicht ewig andauern würde. Doch im Moment war er dankbar dafür, dass er und seine Gefährten am Leben waren. Er war sich sicher, dass Dramor Wege kannte, um sie zurück nach Tiefenschacht zu führen.

*

Sie mussten 4 Tage lang durch unterirdische Höhlen klettern, bis sie schließlich vollkommen erschöpft die Minen von Tiefenschacht erreichten. Die ersten Zwerge, die sie trafen, waren

Minenarbeiter, die sie freundlich begrüßten, aber etwas seltsam ansahen. Rantakh kümmerte sich nicht sonderlich darum. Er wollte nur wieder nach Hause. Dramor schien es ähnlich zu sehen und nahm ein paar Abkürzungen, die er Fremden unter normalen Umständen nicht gezeigt hätte. Einen Tag später waren sie zurück in Tiefenschacht. Sie verabredeten sich, am nächsten Tag zu versuchen, eine Audienz beim Bergregenten zu bekommen. Dann verabschiedete Rantakh sich von seinen Gefährten und ging nach Hause. Vor der Tür hing ein verrostetes Blatt aus Eisen – das Zeichen von Trauer.

Ich hoffe, dass es Darina und unserem ungeborenen Kind gut geht.

Er öffnete die Tür und trat ein. Darina saß in ihrem Sessel und las in einem Buch. Sie wirkte ruhig und entspannt. Ihre Mutter trug Trauerkleidung und saß ihr gegenüber. Als Rantakh eintrat, erstarrte sie. Darina strahlte ihn an.

„Da bist du ja.", sie freute sich offensichtlich, ihn zu sehen. Mit etwas Mühe erhob sie sich aus dem Sessel. Ihr Bauch war zwischenzeitlich deutlich bemerkbar. Rantakh nahm seine Frau sanft in den Arm, küsste sie und nickte dann seiner Schwiegermutter freundlich zu.

„Alles in Ordnung mit Dir?", fragte er. Darina nickte. „Und unser Kleines?"

Darina strahlte ihn an: „Alles in Ordnung."

„Geht es deinem Vater gut?"

„Natürlich. Du kennst ihn. Er ist tüchtig und umtriebig wie immer."

„Schön, dass du zurück bist, Rantakh.", sagte seine Schwiegermutter. „Ich lass euch jetzt alleine. Ich bin sicher, dass ihr einiges zu besprechen habt. Außerdem muss ich eine Beerdigung absagen."

Rantakh sah ihr fragend nach.

„Wer ist gestorben?"

„Niemand.", Darina lachte schallend. „Deswegen wird die Beerdigung ja abgesagt."

Rantakh sah sie an.

„Wir sind nicht die ersten, die zurückgekommen sind.", riet er. „Sie haben behauptet, dass wir tot seien."

„Ja."

„Und du hast ihnen nicht ein Wort geglaubt."

„Natürlich nicht. Du würdest mich niemals mit einem ungeborenen Kind für immer allein lassen."

Rantakh hielt sie so fest, als wollte er sie nie mehr loslassen.

*

Am nächsten Tag trafen sich die verbliebenen Mitglieder der Expedition im „Klingenden Amboss". Rantakh hatte Darina mitgebracht. Fatana schenkte ihr zunächst einen kritischen Blick, der aber schnell sanft wurde, als sie sah, dass sich Rantakhs Frau in anderen Umständen befand.

Carina berichtete, was sie in der kurzen Zeit hatte in Erfahrung bringen können:

„Ansgar und Turstan sind durch den Schlund geklettert und sind dadurch noch einmal schneller gewesen, als wir. Sie haben eine Audienz bei Dorbran, dem Bergregenten, bekommen und behauptet, dass sie die einzigen Überlebenden der Expedition sind. Dorbran hat sie für ihre Informationen und für die Sicherung der Feste reich belohnt. Vor drei Tagen haben sie

Tiefenschacht verlassen und sich auf den Weg an die Küste gemacht. Wir werden sie nicht mehr einholen, bevor sie ein Schiff nach Heratis oder zu einem anderen Zielhafen erreichen.“, die Albin klang frustriert. „Meine Bemühungen, eine Audienz beim Bergregenten zu bekommen, waren bislang fruchtlos.“

„Nun, ich kenne da jemanden mit guten Beziehungen, der dieses kleine Problem lösen kann.“, Darina lächelte. „Und diese Person ist sehr motiviert, weil auch sie an der Nase herumgeführt wurde.“

Die anderen sahen sie fragend an. Rantakh grinste: „Meine Schwiegermutter. Sie war überhaupt nicht erfreut, dass sie meine Beerdigung absagen musste.“