

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Feuer und Metall

Autor: Christoph Kling
in Zusammenarbeit mit Andreas Kälber



Glockengleich echote gleichmäßig der Hammerschlag eines schweren Schmiedehammers durch die dunklen Gänge. Funken sprühten und versengten feuerrote Barthaare. Immer wieder leuchteten die kahlen Steinwände blitzartig im Rhythmus des Hammers auf. Das Feuer der Esse verbrannte Kjall die Haut, doch es kümmerte ihn nicht. Er hatte überall am Körper Brandnarben, die er mit Stolz trug. Das Feuer war ein Teil von ihm. Er schlug mit voller Wucht auf das glühende Metall ein, so als sei dieses Schuld an allem Schlechten, das den Zwergen widerfahren war. Und doch war er sich bewusst, dass er nichts daran ändern konnte, was seine Schläge allerdings nur noch heftiger und sein Gesicht noch zornesverzerrter werden ließ. Kram! Ausgerechnet Kram! Fürst Hallgard hatte einen einfachen Zwerg aus den Tiefminen zu seinem Nachfolger ernannt! Nicht, dass Kjall die Tiefminen, in denen er den Großteil seines Lebens verbracht hatte, für keine ehrwürdige Herkunft hielt, wie es einige Zwerge der oberen Ebenen taten. Doch Kram konnte sich selbst nicht auf eine lange Ahnenlinie in den Tiefminen Caverns berufen. Sein Vater Drak war damals als Flüchtling mit den Menschen über das Gebirge gekommen. Und so jemanden sollte er nun als seinen Fürsten akzeptieren? Niemals! Doch Kjall wusste, dass er allein nichts ausrichten konnte. Radan, ebenfalls ein erklärter Gegner Krams als Fürst, hatte mit ein paar anderen Zwergen einen Putschversuch unternommen, der allerdings damit endete, dass Kram Radan in einem Duell besiegte und ihn sowie seine Schar daraufhin aus Cavern verbannte. Damit hatte er sich des wohl einflussreichsten Widersachers in der gesamten Mine entledigt. Kjall war sich bewusst, dass er seine Antipathie nicht offen zeigen konnte, wengleich einem Zwerg aus den Tiefminen ohnehin kaum Aufmerksamkeit geschenkt wurde. Es gab unter den anderen Zwergen der Tiefminen auch solche, die den Umstand feierten, dass jemand aus ihren Reihen zum Fürsten aller Schildzwerge aufgestiegen war. Doch nicht Kjall. In seinen Augen war Kram keiner der Seinen. Schließlich konnte er keine annähernd so weit zurückreichende Ahnenlinie vorweisen wie Kjall selbst.

Überhaupt verlor die Tradition im gesamten Zwergenreich immer mehr an Bedeutung. Altehrwürdige Werte wie Blutlinie und Erbrecht zählten nichts mehr. Die Tiefminen waren schon lange eine eigene Welt innerhalb des Zwergenreiches gewesen. In den oberen Hallen stolzierten Fürsten und Soldaten. Doch das Fundament, auf dem Cavern fußte, waren die Minen in den Tiefen. Dort schaufelten und hackten die Kumpel. Dort hämmerten die Schmiede. Ohne die schweißtreibende Arbeit, der unmittelbaren Hitze des Tiefenfeuers ausgesetzt, wäre Cavern nichts. Die Altvorderen hatten das gewusst. Einst war das Zwergenreich prächtig und stolz gewesen. In den Bergen des Grauen Gebirges hatte es

Festungen der Zwerge gegeben. Doch selbst die mächtige Festung Karulzar war seit den Kriegen gegen Drachen und Riesen verlassen und wurde nur noch „Die Winterburg“ genannt. Nicht nur in südliche Richtung war das Zwergenreich weiter ausgedehnt gewesen, auch tief in den Westen reichte es. Ein weit verbreitetes Netzwerk aus Gängen hatte das gesamte Land bis zum Fahlen Gebirge hin untergraben. Viele versteckte Zwergentüren hatte es gegeben, die den Zugang an die Oberfläche ermöglichten, sowohl im Wachsamem Wald, als auch auf der weiten Ebene, die heutzutage als das Rietland bekannt war. Dort hatten damals nur vereinzelte Menschen gelebt. Die vorherrschende Spezies waren die Trolle gewesen, die durchs Land zogen und die Zwerge, die sich stets schnell in die unterirdischen Gänge zurückziehen konnten, nur selten behelligten. Mit den Bewahrern des Wachsamem Waldes lieferten sich die Trolle mitunter unerbittliche Kämpfe. Doch die Zwerge mischten sich nicht ein. Ihr Reich lag im Berg und unter der Erde und für das Geschehen an der Oberfläche interessierten sie sich kaum.

So war es viele Jahre lang gewesen, bis – Kjalls Miene verzog sich jedes Mal zu einer bösen Grimasse, wenn er daran dachte – eine Schar Menschen über das Graue Gebirge gekommen war und das Land im Westen für sich beansprucht hatte. Die Andori! Pah! Die Zwerge hätten sie gleich daran hindern sollen, das Land überhaupt zu betreten! Doch damals hatte niemand damit gerechnet, dass es diesen mickrigen Menschen tatsächlich gelingen sollte, die Trolle zu vertreiben. Mit Cavern war es seit damals immer weiter bergab gegangen. Der damalige Fürst der Schildzwerge Hallwort hatte sich auf die Menschen eingelassen und ihnen sogar geholfen, die Trolle zu verdrängen. Und so konnten diese Andori, wie sie fortan genannt wurden – irgendein Wort der Bewahrer vom Baum der Lieder – sich das Land zu Eigen machen. Aus dem Lager auf dem Hügel im Westen wurde eine Burg und ihr Anführer erklärte sich sogar zum König!

Von da an war das Reich der Schildzwerge in Kjalls Augen immer mehr verfallen. Die Werte und Sitten Caverns litten – mehr noch als im jahrhundertlang wütenden Bruderkrieg. Damals hatten sich die vier Kinder des Fürsten Horngord um die Thronfolge gestritten und damit einen Krieg ausgelöst. Doch das war lange her. Für Kjall allerdings hatte die Geschichte eine besondere Bedeutung. Denn er war in direkter Linie ein Nachfahre von Boord, dem Meisterschmied, eines der vier Geschwister. So hatte es ihm jedenfalls sein Vater Xoll erzählt, der die Geschichte wiederum von dessen Vater hatte und so weiter. Sein Leben lang eiferte Kjall der Bestimmung seines Blutes als Meisterschmied nach. Sein Vater hatte es in den

Tiefminen bereits zu einigem Ansehen gebracht. Als einer von wenigen war er sowohl ein ausgezeichneter Schmied, als auch ein passabler Krieger gewesen, was ihm den Namen Xoll Hammeraxt einbrachte. Stolz hatte Kjall das Werkzeug seines Vaters, das zugleich in jedem Krieg, zu dem dieser berufen wurde, als Waffe fungiert hatte, über den Torbogen zu seiner Werkstatt gehängt. Dort prangte es seit Xolls Tod und Kjall schlug jedes Mal kurz die Augen nieder, wenn er darunter hindurchschritt, in stiller Anerkennung seines Vaters und des Erbes, das er angetreten hatte.

Er wusste allerdings auch, dass er die großen Fußstapfen Xolls nie ganz füllen würde können – ein großer Kämpfer war er noch nie gewesen. Doch dafür verstand er sich umso besser auf das Gießen, Formen, Biegen und Schmieden von Metallen. Ein bestimmtes Metall hatte er besonders lieben gelernt. Es kam recht häufig in Cavern vor, doch waren die meisten Schmiede und Arbeiter seiner Zeit blind dafür. Keiner hatte sein volles Potential entdeckt, bis auf Kjall. Oben, an der alten Brücke, war an der Stelle, die den südlichen Bereich Caverns über Barathrum mit dem nördlichen verband, eine Felsplattform, die gemeinhin „Roteisenstein“ genannt wurde. Doch wussten nur die wenigsten, woher dieser Ort seinen Namen hatte. Die Macht des roten Metalls im Stein war ein Geheimnis. Ein Geheimnis der Tiefminen. Und selbst dort beherrschten nur wenige Zwerge jenes Metall. Der Roteisenstein, oder auch Blutstein, wie ihn manche nannten, war von dem roten Erz durchsetzt und wurde von den Schildzwerge oft als Baustoff für das Errichten von Sockeln, Mauern und Türmen verwendet. Doch nicht viele vermochten das Roteisen aus dem Stein herauszulösen und in Form zu gießen. Kjall hatte diese Kunst gemeistert. Mit den Jahren hatte er gelernt, das Metall in jede ihm erdenkliche Form zu gießen und allerlei Werkzeug daraus herzustellen, die wiederum für den Abbau von Erzen und Edelsteinen nützlich waren.

Mit dem von Kjall so beklagten Verfall des Zwergenreiches gerieten auch viele Geheimnisse in Vergessenheit. Nur ein Bruchteil des einstmals so weitläufigen Netzwerkes aus Gängen wurde noch genutzt. Doch Kjall hatte vieles herausgefunden. Er war zwar kein großer Kämpfer, aber an Köpfchen mangelte es ihm keineswegs. Und so war er in geheime Kammern eingedrungen, hatte verschüttete Gänge freigeräumt und alte Karten studiert. Sein angeeignetes Wissen wuchs stetig an. Wie besessen saß Kjall manchmal nächtelang über alten Pergamentrollen und schwelgte in Gedanken an vergangene Tage. Er las vom Bau der Festungen, vom Bruderkrieg, von der Allianz mit den Drachen und von Kreatoks gewaltsamem Auflösen derselben. Auch von vielen uralten Artefakten erfuhr er auf diese Weise, was seinen Sammeltrieb weckte. Die

Meisterschmiede der Altvorderen hatten teils mächtige Waffen, Werkzeuge und Artefakte unvorstellbarer Wirkweise gefertigt, von denen viele in Vergessenheit geraten waren. Sein gebündeltes Wissen veranlasste ihn, von Zeit zu Zeit durch dunkle Gänge zu wandeln, auf der Suche nach Zwergenartefakten. Bald hatte er für seine gesammelten Schätze eine kleine Kammer eingerichtet. Liebevoll setzte er darin die verschiedenen Gegenstände auf kunstvoll gearbeiteten Sockeln in Szene und hegte und pflegte sie. Dutzende solcher Sockel reihten sich nebeneinander. Es war Kjalls eigenes kleines Museum, das niemand anderes je zu Gesicht bekommen sollte. Neben dem Eingang hing eine runenverzierte Fackel von Cavern, deren Licht böse Kreaturen fernzuhalten vermochte. An einer Wand prangte ein massiver Schild. Bei dessen Fund hatte Kjall sogleich erkannt, dass der Schild aus Roteisen gefertigt war und daher die Eigenschaft besaß, jegliche Form von Feuer und Hitze zu absorbieren, sodass sich sein Träger dahinter in Sicherheit davor wähen konnte. Ein paar wenige solcher Schilde waren durch die Mine verteilt. In der Halle der vier Schilde war mit Sicherheit auch der ein oder andere zu finden. Die vier Schilde... Die wohl bekanntesten Artefakte der alten Zeit und Namensgeber der Schildzwerge... Derer würde Kjall wohl niemals habhaft werden. Und doch hatte sein Ehrgeiz ihn dazu veranlasst, vier freie Plätze in der Kammer einzurichten, einen für jeden der vier mächtigen Schilde. Von diesen und einigen weiteren Artefakten besaß er nur Skizzen aus alten Schriften, die er dann jeweils als Platzhalter an der Front eines eigenen Sockels angebracht hatte. Die Jagd auf jene Gegenstände würde er zu gegebener Zeit noch aufnehmen.

Er tat dies alles stets im Geheimen. Niemand sollte von seinen Unternehmungen Wind bekommen. Und doch war er nicht allein. Denn sein angesammeltes Wissen über die Kunstfertigkeit längst vergangener Meisterschmiede befähigte ihn eines Tages zum Bau von metallenen Helfern. Mithilfe seltener Golemkerne, die er auf seinen Erkundungen erbeutet hatte, und der Macht des Roteisens war es ihm gelungen, bewegte Golems zu fertigen, die er seinen Wünschen nach kontrollieren und steuern konnte. In erster Linie waren die Tiefminen-Golems nützliche Arbeiter und erleichterten den Abbau und Transport von Erzen, Gestein und Edelsteinen enorm. Doch Kjall hatte sie auch so konzipiert, dass sie seine mangelnde Kampfbegabung mehr als nur auszugleichen vermochten.

Seinen ersten Tiefminen-Golem hatte er geschmiedet, kurz nachdem sein Vater Xoll in einer Schlacht gefallen war, bei der die Zwerge gezwungen wurden, den Andori beizustehen. Fürst Hallgard hatte eine mächtige Streitmacht versammelt und zur Rietburg marschieren lassen,

um irgendeinen dunklen Magier von dort zu vertreiben. Kjall selbst war nicht mitgegangen. Von Radan, der für Kjall einem Freund am nächsten kam und der seine Abscheu gegenüber Menschen teilte, erfuhr er, dass dieser Magier versucht habe, mithilfe von Cantharis die Mine zu vergiften – jedoch ohne Erfolg. In der Schlacht kämpfte Xoll Hammeraxt in vorderster Front. Aus Erzählungen hatte Kjall hinterher erfahren, dass sein Vater heldenhaft die Bresche der Trolle durchschlagen und das Burgtor gestürmt habe. Dabei hatte er jedoch sein Leben gelassen, als er umringt von Trollen niedergestreckt wurde. Die Menschen brachten den Zwergen eben nichts als Verderbnis!

In einem wirren Gefühlsgemisch aus tiefer Trauer und loderndem Zorn erklärte sich Kjall nach der Schlacht bereit, mit einem kleinen Trupp von Arbeitern zur Rietburg zu reisen, um bei Reparaturen und Aufräumarbeiten zu helfen. Dabei war sein eigentliches Ziel gewesen, den Leichnam seines Vaters und dessen Hammeraxt zu bergen. Als er das Burgtor durchschritt – welches er im Vergleich zum Eingang Caverns für äußerst mickrig befand – erblickte er einen Findling, in den ein Steinmetz der Menschen gemeinsam mit drei Zwergen die Namen aller Gefallenen einmeißelte. Als ob Xoll Hammeraxt das nötig gehabt hätte, auf einem Stein in einer Menschenburg verewigt zu werden! Kjalls Zorn auf die Menschen wuchs und wuchs. Nachdem er die Waffe seines Vaters geborgen hatte, erfasste sein Blick unverhofft noch etwas anderes, wovon er einmal in einer alten Schriftrolle gelesen hatte: Auf einem Trümmerhaufen, den die Aufräumarbeiter mittlerweile aufgeschichtet hatten, lag ein zerstörtes Stundenglas, das ihn sehr an eine Skizze erinnerte, die er in einer Schriftrolle gesehen hatte. Es musste sich um ein Hadrishes Stundenglas handeln! Damit konnte man die Zeit selbst kontrollieren! Auch wenn es zertrümmert war, konnte Kjall nicht anders, als seinem Sammeltrieb nachzugehen. Ohne dass es jemand bemerkt hätte, sammelte er alle Scherben, die er fand zusammen, griff das Holzgestell und wickelte alles behutsam in ein Stück Leder ein, das er in seinen großen Rucksack packte.

Zurück in den Tiefminen hatte er das Stundenglas so gut es ging hergerichtet und ihm einen Platz in seiner Kammer gegeben, in der er all die gesammelten Artefakte aufbewahrte. Währenddessen kam in ihm ein aberwitziger Gedanke auf: Was wäre, wenn er ein noch intaktes Hadrishes Stundenglas in den Händen halten könnte? Könnte er damit die Vergangenheit verändern? Wäre es ihm dann möglich, seinen Vater zu retten? Konnte er gar die Altvorderen besuchen und ihre Meisterwerke bestaunen? In immer größeren

Dimensionen dachte er. Bis er sich schließlich fragte: Konnte er gar die Besiedlung des Landes durch die Menschen selbst verhindern? Konnte er Andor verhindern?

Nachdem diese Gedanken einmal Besitz von ihm ergriffen hatten, ließen sie ihn nicht mehr los, wie eine Eichel, die langsam gekeimt und herangewachsen war. Kjall stellte weitere Nachforschungen über Hadriscche Stundengläser an und drang dabei sogar bis in den Wachsam Wald und die Archive des Baums der Lieder vor. Seine Tiefminen-Golems sowie weitere kleinere metallene Helfer, die sich durch enge Spalten in verschütteten Gängen zwängen konnten und genauso gut für die Infiltration geeignet waren, hatten ihm dabei große Dienste erwiesen. Denn auch wenn ihn die Geschicke der Menschen nicht interessierten, war er sehr wohl darauf bedacht, keine Aufmerksamkeit zu erregen. Nicht viele solcher waghalsiger Unternehmungen hatte er unternommen. Nur gerade so viele, damit sein Wissen ausreichte, um seine Gedankenspiele weiterspinnen zu können. Doch je weiter er diese spann, desto ernsthafter erschien ihm sein Vorhaben. In den Aufzeichnungen der Bewahrer hatte er vieles über diese Hadriscchen Stundengläser und deren Herkunft erfahren. Aus dem fernen Hadria kamen sie, der Heimat von Eis und Magie. Auch wenn Kjall sich eher auf Feuer und Metall verstand, war er bemüht, alles darüber zu verstehen. Einige Artefakte des Nordens wurden auf diese Weise zum Ziel seiner Begierde und so errichtete er nebenbei einen Sockel für einen Hadriscchen Kompass, der die Macht versprach, das Wetter zu beherrschen. Die genaue Funktionsweise der magischen Stundengläser erschloss sich ihm dennoch nicht. Scheinbar gab es in Hadria einen *Zauberer der Zeit*, der den Umgang damit meisterlich beherrsche. Doch auf diese Distanz reichte Kjalls Einfluss bei Weitem nicht.

Kjall erweiterte seine Nachforschungen und erfuhr einiges über einen Tulgorischen Hüter der Zeit, der einem seltsamen Volk angehörte, das als *Temm* betitelt wurde. Kjall hatte noch nie davon gehört. Auch hier endeten seine Nachforschungen in einer Sackgasse. Es war frustrierend. Doch dann stieß er auf einen kurzen Bericht, der sein Feuer erneut auflodern ließ. Darin wurde ein Artefakt beschrieben, dessen Existenz unter äußerster Geheimhaltung stand. Eine detaillierte Skizze ließ ihn sofort erkennen, dass es sich um zwergische Arbeit handeln musste! Ineinander verschlungene metallene Streben wanden sich umeinander und formten ein Geflecht, das in der Gesamtheit einer ungefähr faustgroßen Kugel nahekam. In dem Bericht wurde die Apparatur nur *die Sphäre* genannt. Der Bericht war kurz und bündig, so als hätte der Autor im Zwiespalt gestanden, die Sphäre einerseits genau beschreiben, ihr Geheimnis andererseits aber unter Verschluss halten zu wollen. In schlichten Lettern war dort

beschrieben, wie man die Streben und Schalter zu betätigen hatte, um die Sphäre zu nutzen und – ja, so stand es tatsächlich geschrieben – ein Portal in Vergangenes zu öffnen! Mit weit aufgerissenen Augen las Kjall sich alles immer und immer wieder durch. Er hatte endlich gefunden, wonach er schon so lange suchte. Und es war immer so nah gewesen! Mitten in Cavern lagerte irgendwo diese Sphäre. Wer mochte sie wohl konstruiert haben? War es sein Ahne Boord gewesen? Oder gar Kreatok? Bei letzterem war immerhin nicht bekannt, was nach dem Ausbruch des Drachenkriegs mit ihm geschehen war. Womöglich hatte er die Sphäre selbst benutzt! Teils freute Kjall sich, seinem Ziel bereits so nah zu sein, doch ärgerte er sich auch, bildete er sich doch ein, nahezu alles über die Meisterschmiede der Zwerge zu wissen. Doch darin lag er mehr als nur falsch. Die Geheimnisse, die Cavern noch zu bergen hatte, konnte kein einzelner Zwerg je ganz erfassen. Wie die vielen anderen Geheimnisse war auch die Sphäre mit den Jahrhunderten in Vergessenheit geraten – oder wohl eher strengstens unter Verschluss gehalten worden, um die Macht, die der Träger der Sphäre hatte, vor den machthungrigsten Augen und Ohren der Welt zu verstecken. Zu derlei Geheimnissen der Zwerge hatte nur einer Zugang: Der Fürst. Kjalls Miene verfinsterte sich um ein weiteres Mal. Mit zusammengebissenen Zähnen presste er knurrend hervor: „Kram!“

*

„Bei Kreatoks versengtem Bart!“, polterte Kjall. Was war geschehen? Einer seiner Tiefminen-Golems war nicht zurückgekehrt. Insgesamt drei Stück hatte er stets im Einsatz. Zumeist sandte er zwei davon alleine los, während der dritte zu seinem persönlichen Schutz immer in seiner Nähe blieb. Diese Konstellation schien ihm am praktikabelsten. Der Golem hinter ihm ratterte und quietschte leise, während Kjall dem zweiten vor ihm gerade eine Schraube anzog, die sich während des Einsatzes gelockert hatte. Eigentlich hätte der dritte Golem längst wieder die Werkstatt erreicht haben sollen, doch es fehlte jede Spur von ihm. Kjall musste dem nachgehen. Es durfte nicht auffliegen, dass er seine Konstrukte nicht nur für die Arbeit in den Tiefminen einsetzte, sondern mit ihnen in den Gängen Caverns herumschnüffelte. Die wenigen anderen Zwerge, die überhaupt davon wussten, waren schon ausreichend skeptisch und mieden jeden Kontakt zu Kjall und seinen metallenen Helfern. Es scherte ihn wenig, doch er wusste auch, dass er sich nicht erlauben konnte, größeres Aufsehen zu erregen. Er packte seinen großen Rucksack mit allerlei Werkzeug, überprüfte noch einmal die Intaktheit der beiden verbliebenen Golems, steckte die Karte ein, die er von den Gängen des Zwergenreichs

angefertigt hatte, und marschierte dann los in die Richtung, in die er das verschollene Konstrukt auf den Weg geschickt hatte.

Einige Stunden marschierte er durch die Gänge der Tiefminen Caverns, immer das sachte Rattern der beiden Golems, die hinter ihm gingen, im Ohr. Seine mechanischen Helfer konnten sich äußerst schnell bewegen. Das war ihre wohl nützlichste Eigenschaft, doch es bedeutete auch, dass er womöglich noch einen weiten Weg zurückzulegen hatte, ehe er den verschollenen dritten Golem aufgespürt hätte. Seine beiden künstlichen Begleiter hatten sich seiner Geschwindigkeit angepasst und blieben hinter ihm. Nach einer kurzen Verschnaufpause und weiteren drei Stunden war er endlich am Ziel: Aus dem Gang hinter ihm flackerte noch das Tiefenfeuer der Mine, und doch hatte er nun einen beachtlichen Weg hinter sich gebracht. Vor ihm stand der verschollene Golem – reglos und erstarrt. Er mutete eher wie eine unbelebte Statue an, als ein bewegliches Konstrukt. Kjall legte seine Hand auf die Hülle aus Roteisen. „Hammer und Amboss!“, fluchte er. „Du bist ja eiskalt! Was ist mit deinem Feuer geschehen?“ Die Golemkerne, die das Herz seiner Konstrukte waren, strahlten stets die Hitze der Tiefminen ab. Sie waren es, die den Golems Leben einhauchten. Doch wie sich herausstellte, war das Feuer dieses Kerns erkaltet. Kjall hatte das noch nie erlebt. Wie war das möglich gewesen? Er stellte einen seiner beiden Begleiter in Wachposition, leerte seinen großen Rucksack, errichtete eine zusammensteckbare Esse und entfachte darin ein Feuer. Der zweite Golem war für das Bedienen des Blasebalgs zuständig.

In dieser provisorischen kleinen Werkstatt hatte er den erkalteten Tiefminen-Golem im Nu in seine Einzelteile zerlegt und ihm behutsam den Kern entnommen. Er war kalt wie Eis. Stirnrunzelnd legte Kjall den Golemkerneln in das Feuer der Esse und wartete, bis die Flammen ihn erneut entzünden würden.

Schlagartig wurde es kalt. Obwohl hinter Kjall im Gang noch immer das Tiefenfeuer und vor ihm die Esse brannten, spürte er einen eisigen Schauer. Ebenso wurde die sacht erleuchtete Dunkelheit des Gangs finster und schwarz. Dann wurde die Flamme vor ihm kleiner, bis sie schließlich erlosch. Und plötzlich peitschten ihm aus der Dunkelheit schattenartige Tentakel entgegen, inmitten derer zwei gelbe Flecken leuchteten. Augen! Es waren zwei Augen, die aus dem Schatten herausleuchteten! Einen Atemzug später wurde er sich der Gestalt gewahr, die sich vage von der umliegenden Dunkelheit abhob. Es war die Gestalt einer Frau mit langen schwarzen Haaren, die in alle Richtungen abzustehen schienen. Zwei Augen starrten ihn direkt an. Kjalls gesamter Körper spannte sich. Die beiden Golems stellten sich schützend vor

ihn. Die Gestalt kam näher, doch mitten in der Bewegung hielt die Schattenfrau plötzlich inne. „Feuer und Spucke!“, stieß Kjall hervor. „Was bist du?“ Doch die dunkle Gestalt antwortete nicht. Etwas schien sie zurückschrecken zu lassen. Scheinbar vorsichtig schwebte sie vor ihm hin und her. Die wabernden Schattenschlieren füllten den gesamten Durchmesser des Gangs. Da ertönte eine flüsternde, und doch durchdringende Stimme: „Was hast du in deiner Tasche?“ Kjall runzelte die Stirn. „Was geht dich das an?“, fragte er, während er langsam eine Hand in Richtung seines Rucksacks bewegte, der neben ihm auf dem Boden stand. Was war es, das der Schatten meinte? Irgendetwas, das er bei sich führte, hielt die dunkle Dame davon ab, sich auf ihn zu stürzen, dessen war Kjall sich sicher. Aber was konnte es sein? Fieberhaft dachte er nach. Die beiden Golems standen ganz still. Auch sie hatte die Kälte erfasst. Doch noch war ihr Feuer nicht erloschen. Blitzschnell griff Kjall in seinen Rucksack und zog hervor, was ihm in die Hand geriet. Es war ein Edelstein, kein besonders wertvoller. Kjall hatte ihn vor einem Tag mit seiner Spitzhacke freigelegt und eingesteckt. Matt schimmerte das Grün in dem kaum noch beleuchteten Gang. Die Schattenfrau wich zurück. „Steck‘ es weg!“, zischte sie. Kjall begriff: Sie fürchtete sich vor dem Stein! Mit ausgestrecktem Arm hielt er ihr den Edelstein entgegen und es hatte den Anschein, als durchbreche er die schiere Dunkelheit mit grünlich schimmerndem Licht, auch wenn der Gang immer noch dunkel war. „Bei der Axt meiner Ahnen!“, rief Kjall. „Sag‘ mir, was du bist und ich lasse ihn sinken!“ Die Schattengestalt wich noch weiter zurück. Dann kreischte sie schrill, machte kehrt und entwich durch den dunklen Gang. Noch einige Augenblicke stand Kjall mit ausgestrecktem Arm da. Dann ließ er den Edelstein sinken und steckte ihn vorsichtshalber in die Innentasche seines Lederwamses. Erneut entfachte er das Feuer in der Esse und beendete, was er zuvor begonnen hatte. Ungeduldig schaute er zu, wie Flammen an dem Golemkerneln leckten und ihn langsam erhitzen. Er wollte schnellstmöglich weiterziehen. Was war das für eine Schattengestalt? Wo war sie hergekommen und wie hatte sie seinen Golem erkalten lassen können? Kjalls Neugier war geweckt. Er wollte dem Schatten hinterherjagen und herausfinden, was es damit auf sich hatte. Als der Golemkerneln in der Esse endlich ausreichend erhitzt war und die Linien darauf mattrot schimmernd flackerten, setzte er ihn hastig in den Korpus des unbewegten Golems ein und baute diesen wieder zusammen. „Bei Boords Bart! Willkommen zurück!“, begrüßte Kjall den wieder erwachten Golem, als dieser ruckartig den Kopf hob. Dann löschte er das Feuer, packte hastig alles zusammen, schulterte seinen Rucksack und marschierte los. Gefolgt von seinen drei Tiefminen-Golems durchschritt er den dunklen Gang in die Richtung, in die der Schatten geflohen war.

Der Karte zufolge, die Kjall im matten Schimmer des Tiefenfeuers betrachtete, musste er mittlerweile näher an die Oberfläche gelangt sein. Die Hitze der Tiefminen nahm spürbar ab. Schnellen Schrittes folgte er der Führung des Minenganges. Wenn er sich nicht vertan hatte, musste er ganz in der Nähe des Verlassenen Turms sein. War der Schatten dorthin verschwunden? Etwas später zog er den Edelstein aus seiner Wamstasche und hielt ihn fest umklammert in der Hand. Die drei Tiefminen-Golems gingen dicht hinter ihm, bereit, ihn zu verteidigen. Der Stollen wurde enger, sodass die Golems bald hintereinander gehen mussten, während ihre Metallhüllen immer wieder an der Felswand entlangschrammten. Da! In der Ferne erblickte Kjall eine Öffnung, die das Ende des Ganges markieren musste. Dahinter schimmerte ein mattes Licht. Vorsichtig schritt er voran. Schließlich erreichte er die Öffnung, ging hindurch und fand sich inmitten des Verlassenen Turms wieder. Doch verlassen war dieser ganz und gar nicht. Ein Lagerfeuer brannte in der Mitte des Raumes. An den Wänden waren Regale angebracht, die mit Fläschchen verschiedener Größe und Form gefüllt waren. Flüssigkeiten unterschiedlicher Farbe und Konsistenz befanden sich darin. Dann erblickte Kjall eine hünenhafte Gestalt. Es war nicht der Schatten, dem er gefolgt war. Diese Silhouette war im Gegensatz zu dem dunklen Umriss klar und definiert. Muskeln türmten sich um weit mehr als das doppelte von Kjalls Körpergröße. Ein massiver Kopf wurde von zwei gewundenen Hörnern sowie einem weißen Bart geschmückt. Zwei kräftige Arme richteten einen hölzernen Stab auf den Zwerg. Und die Augen blickten ihn fest an. „Wie hast du uns gefunden?“, fragte der Tarus. Kjall hatte spärliche Berichte über dieses Volk gelesen. Die Taren kamen von einer Insel des Nordens und unter ihnen gab es mächtige Schamanen. Mehr hatte Kjall damals nicht interessiert. „Ich bin dem Schatten gefolgt“, erwiderte er.

„Soso, dann bist du entweder überaus mächtig oder dumm.“

„Wie nennst du mich?“ Kjall spürte, wie der Zorn der Beleidigung in ihm aufstieg.

„Warum solltest du deinem Verderben selbst nachfolgen wollen?“

„Weil es den Anschein hat, als fürchte sich mein Verderben vor mir“, grummelte Kjall hämisch lächelnd. Sein Gegenüber musternd fügte er hinzu: „Du scheinst diese Schattengestalt mehr als nur zu kennen.“

Der Tarus ließ den Stab sinken, hielt ihn aber auf Kjalls Gesicht gerichtet. „Oh ja, ich kenne ihn gut. Und deshalb weiß ich auch, dass nur Wagemut oder Wahn jemanden veranlassen kann, sich ihm nähern zu wollen.“

Jetzt erst schien der Tarus die drei Golems zu bemerken, die sich hinter Kjall durch die Öffnung gezwängt hatten. Er hob seinen Stab erneut und richtete die Spitze rasch abwechselnd auf jeden davon. Kjall hob den Edelstein empor, deutete mit einem Kinnruck auf die Golems und sprach sachlich und betont: „Wie du siehst, wage ich es durchaus, mich in Sicherheit zu wähnen. Und auch der Schatten konnte mir nichts anhaben. Lass deinen Stab sinken und ich befehle meinen Golems, sich zu entfernen.“ Der Tarus starrte abwechselnd den Edelstein, die Golems und Kjall an. Dann meinte Kjall auf seinem Gesicht so etwas wie Erkenntnis auszumachen. Er senkte seinen Stab wieder. „Das ist ein Edelstein aus Cavern. Kein Wunder, dass Shan dich verschont hat.“ Kjall ließ ebenfalls die Hand sinken. „Was soll das heißen?“, fragte er.

„Du hast keine Ahnung, wie knapp du dem Tod entkommen bist“, begann der Tarus mit einem sarkastischen Schnauben. „Du bist der Dunkelheit in Person begegnet. Sie verschlingt alles, was sich ihr entgegenstellt. Trotz deiner Unwissenheit führst du wohl den einzigen effektiven Schutz dagegen bei dir.“ Er wies auf den Stein in Kjalls Hand. „In jenem Edelstein ist das Licht der Welt gespeichert. Die Pracht der Farben und Strahlen hat dich vor dem drohenden Schatten beschützt. Wenn du vorhast, ihr ein weiteres Mal zu begegnen, dann rate ich dir, den Stein nicht abzulegen, um der Düsternis zu widerstehen. Mich selbst schützt nur der Pakt mit einem weitaus finstere Schatten.“ Der Tarus schlug die Augen nieder. Kjall spürte, dass er nichts von ihm zu befürchten hatte. Und selbst wenn er ihm doch feindlich gesinnt sein sollte, hatte er immerhin noch drei Tiefminen-Golems im Rücken, die sich sofort zu seiner Verteidigung vor ihn werfen würden. „Feuer und Spucke!“, brummte er. „Ich bin nicht hier, um Unruhe zu stiften. Aber sag’ mir, was es mit diesem Schatten auf sich hat.“

Kjall stellte seinen Rucksack ab, setzte sich ans Feuer und lauschte den Schilderungen des Tarus. Er nannte sich Thogger und gab vor, ein mächtiger Schamane aus dem Norden zu sein, der den Sturm selbst beherrsche. Kjall sei in dem dunklen Gang auf eine Schattenhexe gestoßen. Shan nannte man sie. Ein düsteres Schicksal hatte die beiden zusammengebracht, denn auf jedem von ihnen laste ein Fluch. Doch während Thogger behauptete, seinem Fluch bedauerlicherweise nicht entkommen zu können und Shan sich dem ihren ohnehin vollständig hingeegeben habe, hatten es die beiden noch mit einem Dritten zu tun. Dessen oberstes Ziel sei es, seinen eigenen Fluch zu brechen, schilderte Thogger. Er nannte ihn *den Fahlen*. Verzweifelt versuche dieser, die Dunkelheit, die ihn qualvoll in diesem Leben hielt und ihn doch nicht daran teilhaben ließ, zu überwinden, denn ein *Leben* führe er schon viele

Jahre nicht mehr. Keiner von ihnen wusste allerdings, wie ein solcher Fluch aufzulösen sei, wenn ihn nicht derjenige selbst auflöste, der ihn ausgesprochen hatte. Und genau hier schien das Problem zu liegen. Der Fluch des *Fahlen* war vor vielen Jahren von einem König über ihn gesprochen worden, der nicht mehr lebte und somit den Bann nicht mehr auflösen konnte. Da wurde Kjall hellhörig. „Ein König?“, fragte er. „Du meinst doch nicht etwa Brandur? Den König dieser Andori?“

„Ich glaube, das war sein Name. Doch so genau weiß ich das nicht. Ich verfolge hier mein eigenes Ziel. Wir sind nicht viel mehr als eine Zweckgemeinschaft. Frag‘ den *Fahlen* einfach selbst. Er taucht hin und wieder hier auf. Seit diese Shan zu uns gestoßen ist, durchstreifen sie häufig gemeinsam die Stollen unter dem Berg. Was sie da genau tun, will ich gar nicht wissen. Vermutlich jagen sie die Seelen irgendwelcher Kreaturen.“

Also wartete Kjall. Er hatte eine Chance gewittert. Es konnte sein, dass er hier auf potentielle Verbündete gestoßen war! Nicht sehr lange dauerte es, bis Kjall schlagartig erneut die Kälte spürte, die ihm in dem dunklen Gang bereits entgegengeschlagen hatte. Diesmal erschien sie ihm noch eisiger. Es näherte sich ein weiterer Schatten. Und da waren sie. Nebeneinander glitten die beiden düsteren Gestalten in den Raum des Turms. Kjall hielt den Edelstein fest umklammert und fixierte die finsternen Neuankömmlinge. „Das ist er.“ Die flüsternde und doch durchdringende Stimme der schattenhaften Frau erkannte er sofort wieder. *Shan* hatte Thogger sie genannt. „Er hält das scheußliche Licht in der Hand!“ Der andere Schatten neben ihr hatte seine leeren Augen auf Kjall gerichtet. Reglos musterte ihn das bleiche Gesicht. Kjall war einen Moment lang wie gelähmt, dann schüttelte er sich, vergewisserte sich mit einem Schulterblick der Präsenz der Tiefminen-Golems und ergriff die Initiative. „Ich mach’s kurz: Du willst zu Brandur?“ Der Schatten regte sich nicht. „Nun“, fuhr Kjall fort. „Da gibt es ein Problem. Brandur ist tot.“ Da, eine Regung in der Mimik! Der *Fahle* kniff kaum merklich die Augen zusammen. Kjall lächelte gewinnend. „Doch was, wenn er das nicht wäre?“ Er hatte ihn! Der *Fahle* blickte ihn unverwandt an. Dann sagte er monoton: „Nun, du hast mein Interesse. Fahre fort.“

„Ich bin ein Zwerg aus den Tiefminen Caverns und ich kenne viele Geheimnisse. Es gibt eines, dessen Besitz ich seit einiger Zeit mehr als alles andere begehre. Doch war es mir nicht vergönnt, den Gegenstand meiner Begierde zu erlangen.“

„Plapper‘ nicht so verschwurbelt“, brummte Thogger von der Seite.

„Es handelt sich dabei um ein Artefakt ungeahnter Macht“, fuhr Kjall unbeirrt fort. „Wir nennen es die *Sphäre*. Der Legende zufolge kann man damit in Vergangenes eintauchen.“

„Was soll das heißen?“, hauchte der *Fahle*.

„Nun, auch ich habe ein nicht unbedeutendes Interesse daran, das Vergangene ungeschehen zu machen. Hilf mir, die Sphäre zu erlangen und ich werde dir dabei helfen, Brandur zu begegnen – atmend, lebend und fluchend.“

Und so schloss Kjall einen Pakt mit dem *Fahlen*. Sie beide hatten ein Anliegen, zu dessen Erfüllung sie das Vergangene umzukehren suchten. Dafür brauchten sie die Sphäre. Kjall erklärte, dass es dazu nötig sei, die Zwergenmine zu infiltrieren und sich vom Fürsten gewaltsam Zugang zu den geheimen Kammern Caverns zu verschaffen. Sie waren zu viert und jeder von ihnen hatte beachtliche Fähigkeiten. Kjall erschlossen sich die Rollen von Thogger und Shan nicht vollständig, doch sie beide schienen jeweils selbst irgendeine Abmachung mit dem *Fahlen* zu haben. Er war das verbindende Element. Und so schmiedeten sie den Plan, Kram den Schlüssel des Fürsten zu entwenden, um die Sphäre aus einer der geheimen Kammern zu stehlen. Shans Schattenspiel sollte zur Ablenkung dienen. Bald schon galt es nur noch, auf den geeigneten Augenblick zu warten. Bis dahin lagerten sie im Verlassenen Turm. Kjall richtete sich einen Schlafplatz ein. Daneben stapelte sich sein Hab und Gut, darunter seine Spitzhacke, die er so schnell nicht wieder zu benutzen gedachte. Er hatte einen Golem zurück zu seiner Werkstatt geschickt, um diese zu versiegeln, damit in seiner Abwesenheit niemand dort eindrang. Sein Verschwinden war vermutlich ohnehin schon aufgefallen. Wie sich herausstellte, konnte der *Fahle* mit seiner schattenhaften Macht Kreaturen seinem Willen unterwerfen. Dies waren zwar keine flinken und metallenen Helfer, doch sie waren weitaus zahlreicher und mindestens genauso nützlich. Der *Fahle* gestand Kjall sogar zu, ihm so bei der Jagd nach Artefakten zu helfen. Denn er wusste Kjall mit der Behauptung zu überraschen, selbst zwei der mächtigen vier Schilde in Händen gehalten zu haben – wenn auch nur kurz. Damit erklärte sich auch, weshalb der *Fahle* die Hoffnung niemals aufgeben würde: Er hatte den Sternenschild in der Hand gehalten und seine Macht gespürt. Er war mit Hoffnung infiziert, wie Shan es ausdrückte. Noch mehr Interesse allerdings hegte Kjall an dem anderen Schild, den der *Fahle* gehalten haben wollte: Dem Feuerschild! Doch sein oberstes Ziel war nun, die Sphäre zu erbeuten, um in die Vergangenheit zu reisen und die Menschen zu vertreiben. Sein Ziel war es, Andor zu verhindern!

Zuerst der Schamane der Taren, dann die Schattenhexe und nun der Zwergenmechaniker. Unerwartet hatten sich Verbündete um ihn geschart. Viele Jahre war er alleine gewesen und schlagartig hatte sich einer nach dem anderen offenbart, um ihn beim Erreichen seines Ziels zu unterstützen. Jeder von ihnen hatte eigene Bestrebungen, denen er nachging.

Thogger suchte verzweifelt nach Sternkraut. Wie er selbst gab auch der Tarus die Hoffnung nicht auf, wenngleich er seinen eigenen Fluch als sein Schicksal zu akzeptieren schien. Vielleicht hatte er ja dort, wo sie hinzugehen gedachten, mehr Glück bei der Suche.

Shan hungerte gierig auf jede Form von Seelennahrung. Sie schien auch auf ihre Weise dankbar dafür zu sein, ein ihr ähnliches Wesen in ihm gefunden zu haben. Doch auch wenn sie es ihm nicht gesagt hatte, wusste er, dass sie sich auch seine eigene Macht einzuverleiben gedachte, wenn der Zeitpunkt gekommen war. Doch es kümmerte ihn nicht.

Kjalls Größenwahn beeindruckte und irritierte ihn zugleich. Er war ein verbitterter, grantiger Zwerg, für den nichts zählte als Werte, die er für altherwürdig und ehrenvoll hielt. Das Land in das Reich der Zwerge zu überführen, würde ihm nicht einfach so gelingen. Doch sein Beitrag bei der gesamten Unternehmung war entscheidend. Auch diese Golems würden sich als nützlich erweisen.

Die Kunde erreichte den Verlassenen Turm, dass die Aufräumarbeiten in der Mine beendet waren, die nach dem Kampf um Cavern angefallen waren. Die Zwerge hatten sich in eine Art Erholungsphase begeben. Der Zeitpunkt war gekommen! Der Plan stand und die Mine war unvorbereitet. Zu viert versammelten sie sich im Verlassenen Turm und koordinierten sich. Nacheinander gingen dann Tarus, Schatten und Zwerg jeweils ihrem Teil des Plans nach und ließen ihn allein zurück. Ein letztes Mal blickte er an sich herunter. Seine fahlen Hände leuchteten weiß in der unwirklichen Dunkelheit. Dann schloss er die Augen. Nun gab es kein Zurück mehr. Die Steine waren ins Rollen geraten. Als er die Augen wieder öffnete, war er von dunklem Tatendrang durchströmt. Und so verließ Rudnar den Verlassenen Turm und begab sich auf seine hoffentlich letzte Reise.

Erfahrt mehr über Kjall in ...

