**Ein Frühjahr in Drachenzwinge**

**oder**

Die Hochebene ist in schlechtem Zustand!

**Dramatis Personae:**

The Right honorable **Rhuarc** Esquire,   
Herr von Drachenzwinge, Beschützer von Weißwasser

**Shaun** of The Dead, Priester der Göttin Athene

**Seraphina** die blaue Nekromantin

Tamara von Dennek, Handwerkerin

Gefolgsleute von Rhuarc in Drachenzwinge

Shauns Anhänger im Tempel der Athene

Orks, Drachen, Riesen, Wölfe und Werwölfe und sonstiges Ungetier

1. **Kapitel**

Als Rhuarc erwachte, kreisten seine Gedanken bereits um die Aufgaben, die für heute zu erledigen waren: Am wichtigsten war die Tür der Festung endlich in die Angeln einzusetzen, damit nicht jede und jeder nach Lop-nor hereinspazieren konnte. Der weitere Ausbau der Verteidigungsanlagen würde mehr Hände, mehr Material, mehr Zeit erfordern. Er seufzte.

Die Türe der Festung würde hoffentlich auch die „nachbarlichen Besuche“ der Gratzen einschränken. Jetzt und hier, wo keine Gratze in der Nähe war und ihn mit Schnurren und Umschmeicheln ablenken konnte, wusste er, dass sie charmante Schnorrer und Diebe waren, die alles an Futter vertilgten, was sie erlangen konnten. Wenn sie nicht mehr ständig durch die Hallen und Kammern streifen würden, könnte vielleicht auch bald der unrühmliche Spitzname „Gratzenburg“ für Drachenzwinge, seine mächtige Zwergenfeste, in Vergessenheit geraten. Klar, ihre Königin war weise und zurückhaltend und hatte ihm einen ganz besonderen Bogen überlassen, wofür er ihr einen Schutzring verehrt hatte. Ihre Zurückhaltung und Höflichkeit galten aber nicht für alle ihres Volkes. Wäre auch nur eines der herumflatternden Katzenwesen in seiner Nähe, könnte er nicht mehr so klar und unbarmherzig über sie urteilen: Gratzen verbreiteten um sich ein Gefühl von Entspannung und Wohlbehagen, es war unmöglich, sich ihnen zu entziehen und jeder teilte sein Essen mit diesem diebischen Volke.

Apropos: Er wusste zwar nicht genau[[1]](#footnote-1), warum seine Gedanken gerade zu Tamara wanderten, seiner Gefährtin seit mehreren Jahren. Sie müsste eigentlich jetzt jeden Tag mit seinen Siedlern hier eintreffen, die er in dem fernen Land Cormyr angeworben hatte und welche mit Baumaterialien, Vorräten und Werkzeugen aus ihrem Winterquartier in Chimärenburg unterwegs nach Lop-nor sein sollten.

Überfall der Orks auf die Gärten von Lop-nor und die Vorratshäuser

Verfolgung der Gruppe (Rhuarc, Shaun, Myriel und Tamara) über den südlicheren Weg, Entdeckung und Auslöschung der Orktruppe im Gebirgseinschnitt, Höhle einstürzen lassen.

Lager auf der Höhe (wird mal ein echt guter Lagerplatz, wenn er fertig ist) Überfall durch einen Frostriesen und Winterwölfe, ein netter Wolfspelz wird erbeutet

Verfolgung der Gruppe über die Hochebene, an der westlichen Gebirgskette entlang, mehrere Gruppen von Orks werden entdeckt und ausgelöscht. Vorräte können zum Teil gerettet werden

Außer Orks gibt es auch Zombies zu erlösen, was auf einen Nekromanten irgendwo in der Nähe der Hochebene hindeutet

Rückkehr nach Lop-nor, Aufsammeln von Seraphina (was die Hochebene an Nekromantie braucht ist meine Sache, da fummelt niemand sonst drin rum!). Nach einigem Suchen und ein paar random encounters Ausfindigmachung eines zerstörten Steinkreises in der Nähe der Höhle, in der früher mal eine Skeletthydra ahnungslose Abenteurer davon abhalten sollte, einen bösen Gott zu befreien.

Eroberung der Höhle, Zerstörung des Leichnams und seines Seelengefäßes, erste Reparaturmaßnahmen am Steinkreis, auf der Rückkehr nach Drachenzwinge Auslöschung eines Heers von 300 Orks am nördlichen Rand der Hochebene.

Bei der Gemsenjagd entdeckt Rhuarc Salz im Barte der Ziege und findet eine Salzgrotte.

Wildschweine haben in den Gärten und Feldern von Lop-nor gewühlt, bei der Abwehr wurden einige der Siedler verletzt, sie revoltieren ein bisschen gegen die Zumutung, für den Herrscher Frondienste in der Landwirtschaft zu leisten und dazu noch Wache zu schieben. Rhuarc meistert die Staatskrise mit diplomatischem Geschick, Ansätzen von Demokratie und Genossenschaftsgeist sowie jeder Menge Essen und Trinken.

Auftrag der Göttin an Shaun, einen gefallenen Kämpfer in der Höhle eines Höhlenbären zu bestatten, daraus folgen ein Kampf mit Ettins und noch mehr Höhlenbären. Und ein Trupp Wassertrolle will die schöne Müllerin ins Verderben locken, gerade noch rechtzeitig kann die Maid gerettet werden und seitdem trägt Shaun einen Ohrring.

Die Bergwichtel haben einen schweren Stand in Lop-nor, weil sie dem Frieden und dem angebotenen Essen nicht trauen, verhungern sie fast neben dem gedeckten Tisch. Rhuarc fällt auch dies auf, er fügt diplomatisch (und mit reichlich Seufzen) die Bergwichtel in den Kreis der Siedler ein: Nur damit diese sich flugs dezimieren lassen beim Pilze suchen in den unteren Ebenen von Lop-nor, wo sie auf geheimnisvolle Weise verschwinden. Gantenbein ist zu Besuch. Rhuarc entdeckt neue Abgründe unter seiner Festung, Gänge, die Tunnelwürmer gegraben haben, und säubert auch diese von Ge- und Ungeziefer und vergisst zwischendurch, warum er eigentlich hier ist.

Ein zwergischer Schafshirte aus Weißwasser kommt mehr tot als lebendig in Drachenzwinge an, er und zwei Freunde sind auf der Hochebene beim Weiden der Schafe überfallen und fast getötet worden. Er weist Spuren von Wolfsbissen auf, Shauns und Wiegands Untersuchungen ergeben einen schrecklichen Verdacht: Lykanthrophie! Sie holen alles aus sich und ihrer Göttin heraus, sind sich aber nicht sicher, ob Ragnarök nicht bald als Werwolf erwacht. Es steht eine besondere Nacht bevor, in der alle Monde gleichzeitig voll und rund am Himmel stehen werden. Auch Seraphina und Shaun spüren, dass göttliche und magische Macht stärker werden. Rhuarc macht sich mit Tamara und Shaun auf den Weg, um die Freunde des Weißwasserianers zu finden. Auf der Hochebene finden sie jede Menge Blut, nicht aber die Leichen der Zwerge, wenn sie auch alle Kleidung, Waffen und Rüstungen zurückgelassen haben. Es gibt seltsame Spuren von Wölfen und Menschen und etwas dazwischen, dem sie bis zum östlichen Rand der Hochebene folgen. Hier spüren sie die Wölfe in ihrer Höhle auf, es gelingt ihnen, sie zu vernichten, aber Tamara wird mehrfach gebissen. Sie bittet Rhuarc, sie zu töten, falls sie sich zum Werwolf verwandeln sollte, was er ihr nach langem Bitten verspricht. Mehr als einen Monat hat sie böse Träume vom Rennen auf Pfoten unter dem Mond, starken Haarwuchs und Heißhunger auf rohes Fleisch, dann lassen die Symptome nach. Sie konnten auch die beiden zwergischen Schafhirten Scythe und Candamir retten, die daraufhin beschließen, in Drachenzwinge zu bleiben.

Handel mit Schafspring, Tamara trifft Ayalas Mutter und unterhält sich längere Zeit mit ihr. Mindestens ein Drache - ein Schäfer behauptet einmal zwei gesehen zu haben - verschleppt regelmäßig Schafe, das Überleben von Schafspring steht auf dem Spiel. Rhuarc macht sich mit Tamara und Shaun auf den Weg, um Drachen zu jagen. Auf dem Weg über Weißwasser kommen sie mal wieder auf die Hochebene und es gelingt ihnen, den Weg der Drachen Richtung östliches Randgebirge zu verfolgen, hierfür nutzen sie ein magisches Schwert, dass einmal pro Jahr einen Schatz finden kann und den Weg dahin weist. Es sind mehrere Drachen, wie sich herausstellt, eine alte rote Drachin mit ihren Jungen hat sich dort angesiedelt. Mit überlegener Strategie gelingt es ihnen, erst die Jungen und dann die Alte zu töten und den Schatz zu bergen. Der Abtransport der Schätze und der Haut der Drachen erfordert viele Hände, daher müssen sie zwischendurch erst noch nach Drachenzwinge, um Wagen und Personal zu holen.

Weil Nekromantenhöhlen nicht lange leer stehen, sind schon wieder Untote auf der Hochebene unterwegs, es handelt sich um den Schüler des Leichnams, der seinen Meister beerben will und sich um das Monsterrecycling verdient macht. Seitdem werden alle getöteten Feinde nicht nur geköpft, sondern sie bekommen Matschschädel, dass soll angeblich dagegen helfen, dass man Frostriesen dreimal töten muss. Diesmal finden sie auch das Zauberbuch des Leichnams, das der beim letzten Mal so verborgen hatte, dass sie es nicht finden konnten, nur der Lehrling hatte seinen Meister beobachtet und sich das Buch angeeignet, aber nicht lange. Seraphina muss regelmäßig gegen die Versuchung kämpfen, die faszinierenden Sprüche mal auszuprobieren, nur so zu Studienzwecken. Shaun verordnet ihr mehr frische Luft, auch um sie im Auge behalten zu können.

Das Zusammenleben von Menschen und Bergwichteln hat seit der Errettung der verschwundenen Bergwichtel besser funktioniert, die Bergwichtel haben mit Hilfe der Großen am Waldrand schöne versteckte Gärten angelegt und ihre Junglinge machen irgendwann im Hochsommer einen Gefangenen, den sie stolz Rhuarc vorführen: Ein Zwergenkind! Dies gibt wieder Anlass zu Seufzen, weil ja, sie haben das gut gemacht, den Spion zu fangen, aber sie können doch ein Zwergenkind nicht verprügeln und fesseln und dann ihm als Gefangenen vorführen! Es herrscht wieder kulturelle Verwirrung auf mehreren Seiten.

Das Zwergenkind sieht den haarlosen Zwerg als Herrscher inmitten von Kobolden und Menschen und denkt, er sei in den Hallen von Modsognirs. Nur mühsam gelingt es Rhuarc, zu dem Kind durchzudringen und ihn von seinen guten Absichten zu überzeugen. Nach längerem Hin und Her kommt heraus, dass Cern, Sohn von Basil, zu einem Clan von Wanderzwergen gehört, die, nachdem sie von Norden her über die Hochebene gekommen waren, überfallen wurden. Ein Teil der Männer hat mit einigen Wagen die Orks weggelockt und Frauen und Kinder mit den besten 4 Wagen über das westliche Randgebirge geschickt. Rhuarc holt mit Hilfe von Shaun, Wiegand und Tamara die Familie von Cern nach Drachenzwinge. Der Clan wird angeführt von einer uralten Zwergin, die nach einer (vorübergehenden) Heimat für ihren Clans sucht, nicht auf Dauer, aber so für ein- oder zweihundert Jahre oder so. Rhuarc überlässt die Wanderzwerge Wiegands Pflege und macht sich auf, nach Möglichkeit die Männer des Clans zu retten. Sie finden die Wagenspuren, können aber nur noch die sterblichen Überreste der Zwergenmänner bergen zwischen Orks, Ogern und Trollen, Spinnen und Spinnenelfen (Drinne). Sie kehren zurück nach Drachenzwinge, kurz unterbrochen von einer Begegnung mit einem Behir. Kurz vor Erreichen des Übergangs nach Drachenzwinge bemerkt Rhuarc in der Ferne eine Gestalt, die er für einen Riesen hält. Auf seiner Hochebene!

Nach einer sehr würdigen zwergischen Totenfeier in Drachenzwinge gibt die Anführerin der Wanderzwerge Kimball ihren Entschluss bekannt, hier in Drachenzwinge zu bleiben. Rhuarc macht Tamara einen Heiratsantrag, den sie annimmt und Shaun traut die beiden am folgenden Morgen. (Das hätte ich gerne von Karsten noch ausgeschmückt!)

Als Hochzeitsreise will Rhuarc ein bisschen Spaß haben und Riesen töten gehen, hierbei wird er von Tamara (natürlich) sowie Shaun und Seraphina unterstützt. Sie reiten über die Hochebene, bekämpfen Winterwölfe und eine Hydra, und finden im Frostriesendorf niemanden mehr vor. Die Großen sind von noch größeren verschleppt worden. Der Spur der größeren Riesen zu folgen ist nicht schwer, ihr Lager in den nordöstlichen Randbergen ist leicht zu finden. Beim Ausspionieren lässt sich Tamara erwischen und beinahe töten, nur knapp kann sie entkommen, während die anderen einen Marathon zu ihrer Rettung in Rekordzeit hinlegen. Mit Mühe und unter Todesverachtung des Zwergen gelingt es, die Riesen zu töten. Der letzte von ihnen mag indes nicht allein sterben und versucht, Tamara mitzunehmen. Diese erfährt aber nun, dass der Bund von Rhuarc und ihr offensichtlich von den Göttern gesegnet ist: Lebensenergie wird von Rhuarc auf sie übertragen und sie überlebt. (Auch hier Karsten!!!) Nach vielem Schimpfen und Weinen und Heilen und Ausruhen geht es weiter zum Dorf der Wolkenriesen. Die versklavten Oger und Frostriesen sowie die Wolkenriesen werden getötet, 40 Rindviecher machen die Abenteuer zu Cowboys und -girls, die mit der ganzen Herde nach Westen in Richtung der untergehenden Sonne reiten.

Unsere

1. Tamara hasste es, wenn sie jemand eine Diebin nannte, auch wenn sie alle Fertigkeiten einer solchen vortrefflich beherrschte, sondern sah sich lieber als Handwerkerin. Nach mehreren Jahren des Zusammenlebens mit der Menschin wagte Rhuarc nicht mehr, als eine solche an sie zu denken, also mussten es Entspannung und Wohlbehangen sein, die die Gedankenverbindung zu ihr herstellten. [↑](#footnote-ref-1)