

DIE DRACHENZAHNFLÖTE UND DER IRRLICHTSTEIN

In weiten Teilen des Kontinents Shadraya ist es heutzutage Brauch, bei Reisen, die über mehrere Tage hinweg gehen, die "Melodie von Amarela" zu spielen.

Ursprünglich entstand der Brauch in und um die Sümpfe von Amarela herum. Die dort lebenden Zwerge erzählen sich bis heute, dass die Reisen durch die ausgedehnten Sümpfe stets voller Gefahren waren. Werwölfe und Vampire, Irrwische und Banshees, Drachen und Trolle, wenn es nach den Amarela-Zwergen geht, dann hausen alle bekannten und unbekanntes Monster der Welt in ihren Sümpfen und nur ihre eigene Starrsinnigkeit hat verhindert, dass die Zwerge ausgelöscht wurden. Zwerge halt, die quasseln selbst nüchtern nur Stuss. Aber sei's drum, dem Rest der Geschichte scheint trotz allem etwas Wahrhaftigkeit beizuwohnen.

In den Geschichten der Zwerge, gingen bei jeder Reise immer die eine oder der andere Zwerg verloren. Es ist immer eine Kombination aus Verloren, Versunken, Verfressen, Verliebt, Vergessen und Versteinert mit Drachen, Werwölfen, Irrwischen, Banshees und Trollen. Malt euch damit eine Geschichte aus, glaubt mir, sie wurde schon von irgendeinem Zwerg erzählt.

Alles daran änderte sich aber an dem einen Tag, an dem ein Zwerg namens Siglson Drachentot mit seiner Gemahlin Grimmhalda Flinkstein durch das Land zog. Beide entstammten den Dirani-Zwergen aus dem Wüsten-Gebirge und sie waren auf der Suche nach Abenteuern und zu diesem Zeitpunkt weder berühmt noch trugen sie diese klangvollen und der Geschichte alles mystische stehenden Namen.

Die Bewohner der Sümpfe warnten sie, doch sie schafften es, in jedem der zehn Dörfer an den östlichen Ausläufern des Sumpflandes den einen oder die andere zu überzeugen, sich ihnen anzuschließen. Und so zogen dann sieben bärtige Zwerge und sechs bartlose Zwerge in die Sümpfe aus. Es dauerte rund einen halben Mondzyklus, doch dann kam die Gruppe wieder zurück. Und statt - wie erwartet - geschrumpft, war die Gruppe gewachsen. Denn alle 12 hatten es durch den Sumpf geschafft und dort, im Westen, in den Dörfern weitere Abenteurer überzeugt. So waren es nun doppelt so viele Zwerge, die aus dem Sumpf traten. Ungläubig scharften sich die Zwerge um die Reisenden und wie schon in den Dörfern im

Westen, wollten nun auch sie erfahren, wie es sein konnte, dass kein bärtiger Zwerg und kein bartloser Zwerg in den Sümpfen verloren ging, versunken oder versteinert ist, verfressen oder vergessen wurde, oder sich in einen Baum verliebte.

Die Reisenden erzählten, wie sie am Mittag des ersten Tages während ihrer Rast plötzlich von hunderten kleinen Giftnattern attackiert worden sind, doch dass es Siglson allein war, der ihnen allen die Bäuche schlitzte und so die Zwerge rettete.

Am vierten Tag, wieder zur Mittagsrast, brach dann ein großer Troll aus dem Unterholz und schwang einen großen Stamm. Er traf mehrere Zwerge, die bewusstlos niedergingen, doch wieder war es Siglson, der auf den Rücken des Trolls sprang und ihn an den Haaren zog und so lenkte, dass er in den Sumpf rannte und versank.

Es vergingen ein paar Tage, an denen die Gruppe umherirrte und den Weg nicht mehr fand, bis Grimmhaldas die Unterschiede zwischen den Steinen am Wegesrand und im Unterholz entdeckte und sie so den rechten Pfad wiederfanden.

Am zwölften Tag dann ruhte die Gruppe zum Mittag, als ein Brüllen ertönte, dass alle Zwerge, egal ob mit Bart oder ohne, zutiefst erstarren ließ. Aus einer nahen Höhle kroch ein gewaltiger Drache. Mit Augen aus Feuer und Atem aus Gift griff er die Zwergengruppe an. Der Kampf dauerte länger und länger und es sah nicht gut aus um die Zwerge. Doch dann war es wieder Siglson, der es schaffte, den Drachen zu blenden und ihm seinen Dolch in den Hals zu stechen. Gemeinsam rangen die Zwerge den Drachen nieder und Siglson teilte das Gesicht des Monsters mit seiner schweren Axt.

Es folgten einige ruhige Tage, an denen sich die Zwerge erholen konnten. Doch dann folgte wieder ein Tag voller Gefahren. Diesmal war es an einem Tag, an dem es die ganze Zeit düster und neblig blieb und ein jeder die Zeit vergaß, doch es muss zur Mittagsrast gewesen sein, als eine große Zahl Irrwische aus den Nebeln des Sumpfes heraus schwebten und die Gruppe eingekesselten. Die Zwerge waren den Illusionen der Irrwische ausgeliefert, nur Grimmhaldas blieb unbeeindruckt. Sie hatte magische Runen um die Augen tätowiert, die ihr halfen, die Wahrheit zu sehen. Und so gelang es ihr, schnell einige der besonderen Wegsteine, die sie unterwegs aufgesammelt hatte, mit Bindungsrunen zu versehen und

einen Irrwisch nach dem anderen zu binden und die Illusionen zu brechen. So hatte die Gruppe auch diesen Tag überstanden.

Es folgten noch ein paar Tage, an denen nur kleine Unglücke über die Gruppe hereinbrachen, doch nichts, was die mutigen und geschundenen Zwerge nicht bewältigen konnten. Und dann brach vor ihnen der Sumpfwald auf und sie erreichten die Ebenen von Khalin und die westlichen Zwergendörfer.

Dort fertigte Grimmhaldalda weitere magische Steine, außerdem schnitzte sie für Siglson eine kleine Flöte aus einem der Zähne des Drachen, die er sich als Trophäen mitgenommen hatte.

Auf dem Rückweg dann, spielte Siglson die "Melodie von Amarela", diese gehört eigentlich zu einem alten Dirani-Kinderlied, doch die Sumpfwerge sangen dazu über die Heldentaten von Siglson und Grimmhaldalda und so wechselte die Zugehörigkeit mit der Zeit. Dies tat er immer, wenn sich die Gruppe zur Mittagsrast niederließ. Gleichzeitig legte Grimmhaldalda ihre Steine in einem Kreis um die Gruppe. So reisten die Zwerge den ganzen Weg zurück in den Osten, ohne einen einzigen Zwischenfall.

Im Laufe der Jahrhunderte etablierte sich damit ein Brauch, erst rund um die Sümpfe, heute ist er fast auf dem gesamten Kontinent bekannt und wird nicht nur von Zwergen, sondern auch von Menschen und Elfen und sogar von Goblins und Kobolden angewendet. Es gibt regionale, kulturelle Unterschiede aber im Großen und Ganzen besagt der Brauch, dass die Reisegruppe, sobald sie zum Mittag Rast macht, ihre so genannten Irrlichtsteine in einem Kreis um ihren Rastplatz auslegen muss und jemand auf einer Drachenzahnflöte die Melodie von Amarela spielt.

Für Personen, die alleine reisen, gibt es im Grunde zwei Möglichkeiten. Die erste wäre, mehr als nur einen Irrlichtstein dabei zu haben, um damit einen Kreis zu ermöglichen. Da dies meistens unpraktisch ist, hat es sich etabliert, mit dem Stein einen gut sichtbaren Kreis in den Boden um den Rastplatz (meistens nur direkt um die den Brauch anwendende Person) zu ziehen. Was je nach Untergrund auch sehr mühselig sein kann. Während viele, die allein reisen, komplett auf den Brauch verzichten, tun sich "gläubigere" Personen in der Regel zu größeren Reisegruppen zusammen, quasi ein Notbehelf für den Notbehelf.

Kommt es zwischen Aufbruch und Durchführung des Brauches zu einem Unglück - dabei ist die Definition von Unglück den Reisenden überlassen und reicht von einer Blase am Fuß bis hin zu einem Trollangriff - dann spielt nicht nur eine Person der Gruppe die Melodie, sondern jeder Teilnehmer der Gruppe abwechselnd einmal, außerdem werden die Steine nicht einfach nur ausgelegt, sondern kurz unter der Oberfläche eingegraben. Allein reisende Personen spielen die Melodie mehrmals (in der Regel dreimal) hintereinander und vergraben den Stein ebenfalls - meistens genau unter der Sitzposition.