

KAPITEL 5

DIE EINGEBORENEN

Christian am 8.Apr.2001 22:14

Als sie dem Gang hinter dem Gitter folgten, ging es steil bergauf und es wurde immer heller. Dann kamen sie ans Tageslicht. Dort standen allerdings schon viele Eingeborene mit gezückten Waffen und erwarteten die Helden offensichtlich.

Gandalf am 9.Apr.2001 17:42

Zuerst von dem raschen Anstieg und vom sich nähernden Sonnenlicht aufgemuntert, verging Gandalf ziemlich schnell die Freude, denn als sie - oben angekommen - den Eingeborenen begegneten, wusste er, wie seine Gefährten sicherlich reagieren würden!

"Bitte... nein, nicht nochmal... lasst die Schwerter stecken... Rayden, Yarik, hört ihr?!"

Lunatic am 11.Apr.2001 15:06

"Ähm... was soll ich dazu jetzt sagen?" Die Eingeborenen schauen sehr grimmig drein. Was weden sie wohl vorhaben. Die sieben verbliebenen Abenteurer bleiben alle ganz ruhig und bewegen sich kein Stück.

Kargont am 16.Apr.2001 19:38

Kargont tritt vor, legt seine Axt hin und hält seine Arme leicht hoch. "Los, legt eure Waffen hin, es bringt nichts, jetzt zu kämpfen. Gandalf, versuch' du mit ihnen zu reden."

Gandalf am 23.Apr.2001 16:12

Nachdem Kargont nun seine Waffe niederlegte, folgten auch die anderen seinem Beispiel. Gandalf versuchte sich mit leicht erhobenen Händen den Eingeborenen zu nähern, die etwas nervös wirkten und die Bögen immer fester spannten!

"Togi Din! Könnt ihr mich verstehen? Wir sind Freunde!"

Sie schienen ihn nicht zu verstehen! Gandalf nahm nun seinen Bogen, den er umgehängt hatte, in die Hand und legte ihn langsam zu Boden - er versuchte nun an die Bögen der Eingeborenen zu kommen, um sie leicht nach unten zu drücken - signalisierend, dass er keinen Kampf eingehen wollte! Nun streckte er den Bewohnern die leere Hand entgegen und hoffte auf eine ebenso friedliche Reaktion der Inselbewohner!

Fara am 4.May.2001 12:33

Auch Fara legte den Kampfstab nieder und die anderen machten es ihr nach und sie zeigte ihre offenen Handflächen. "Hey, Gandalf!", flüsterte sie fast unhörbar, "du solltest ihre Waffen nicht berühren, die könnten das missverstehen, geh lieber nicht auf sie zu!", und lächelte ihm zu. Und auch den Eingeborenen lächelte sie zu um ihnen zu zeigen, dass sie freundlich gesinnt waren.

Fara trat einen kleinen Schritt nach vorn. "Könnt ihr mich verstehen?" Sie sprach deutlich und hoffte eine vernünftige Antwort zu erhalten.

Gandalf am 4.May.2001 16:59

Gandalfs Versuch war nicht wirklich erfolgreich und nachdem Fara ihm den Tipp gab, sich von den Waffen der Eingeborenen fernzuhalten, tat er dies auch. Er wollte nicht das Risiko eingehen, wieder in einem Kampf zu geraten! Außerdem waren die anderen Gefährten nun alle entwaffnet und es wäre wohl Gandalfs Schuld, wenn sie nun verletzt oder gar getötet würden!

"Nun, Fara, bitte... probiert es! Vielleicht werden Sie Euch verstehen!"

Die Eingeborenen schienen etwas verduzt, dass nun eine Frau an der Spitze der Abenteurer stand, doch hielten sie nach wie vor ihre Bögen gespannt!

Fara am 5.May.2001 15:41

"Also ich weiß nicht ob sie mich verstehen werden, ich hatte noch nie mit kampflustigen Eingeborenen zu tun, aber ich werd's versuchen."

Fara merkte, dass sie etwas zu schwitzen begann, als die Eingeborenen ihre Bögen auf sie richteten. Aber sie hoffte, dass sie ihr nichts antun würden, schließlich war sie eine Frau, wusste aber nicht, wie sie zu dem standen. Unter den Eingeborenen waren keine Frauen. Sie streckte ihre Hände nochmals mit offenen Handflächen vor um zu verdeutlichen, dass sie nichts Böses im Sinn hatte.

"Wir grüßen euch. Wir sind Abenteurer vom fernen Festland, und möchten nur hier raus. Wir haben den Dämon, den riesigen Vogel, der hier wütete, besiegt, ich denke ihr solltet euch nicht vor uns fürchten!" Einer der Abenteurer grinste kurz: "Sieht nicht so aus als ob sie sich vor uns fürchten!", doch gleich bekam er einen Stoß in die Rippen und wurde wieder still.

"Na schön, fürchten war wohl die falsche Wortwahl." Wieder zu den Eingeborenen gewandt: "Also, wir wollen nur von eurer Insel runter, wir haben nichts gestohlen oder beschädigt. Wir wären auch erfreut, wenn ihr uns bei eurem Oberhaupt eine Audienz gewährt, falls ihr gestattet!".

Sie lächelte ihnen zu und hoffte inständig, dass sie diese Geste nicht missverstehen, schließlich waren sie eine ganz andere Volksgruppe und hatten andere Bräuche und Sitten. Zu den anderen gewandt: "Wir könnten etwas Proviant gebrauchen, vielleicht stellen sie uns etwas zur Verfügung, schließlich haben wir das Wesen besiegt!". Sie grinste verschmitzt.

Lunatic am 11.May.2001 21:01

Lunatic sieht sich die Gesichter dieser Eingeborenen genau an. Irgendwoher kennt er sie. Und auch diese Narbe bei diesen einem Typen kommt ihm bekannt vor. Er versucht sich an seine Inselfsprache zu erinnern, doch anscheinend war damals zu viel Geschehen, als dass er sich jetzt noch an etwas hätte erinnern können was vor 40 Jahren war. Was ist das

bloß? Ihm reisen auf einmal Gedanken durch den Kopf. Doch es sind zu viele um auch nur einen Gedanken festzuhalten.

Nachdem Christian Preuß aus der Spielleitung ausschied, übernimmt Benjamin Groß die Leitung des Abenteuers.

Benjamin am 31.May.2001 15:15

Als die Eingeborenen sich drohend um die Heldengruppe aufstellen, versucht sich Lunatic zu erinnern. Sein Großvater lehrte ihn einst Worte der alten Sprache. Vielleicht würden die Männer hier das ja ebenfalls verstehen. Plötzlich fielen ihm wieder einige Worte ein:

"Seid .. gegrüßt!" spricht Lunatic. Einige der Männer, die ihm gegenüber stehen, stutzen etwas und halten inne.

"Wir sind .. Freunde ... wollen keinen Kampf ... suchen Schatz ..."

Die Eingeborenen sind plötzlich stumm und hören aufmerksam den Worten, die ihr Gegenüber zu ihnen spricht. Dann kommen sie langsam mit gezückten Waffen näher. Einer der Drohenden ruft den Helden plötzlich einige Worte zu. Alle schauen auf Lunatic in der Hoffnung, er hätte es verstanden. Dieser überlegt scharf und flüstert der Gruppe zu: "Er sagte etwas von 'Waffen' und 'Boden' ..."

Kargont am 31.May.2001 21:56

Langsam und ohne hektische oder schnelle Bewegungen sinken auch die letzten Waffen der Abenteurer auf den Boden. Kargont flüstert: "Ich hoffe sie haben keine kannibalische Ader."

Er hat versucht, die Stimmung unter den Abenteuren etwas zu lockern, aber er hat ihnen offenbar nur einen schrecklichen Gedanken mehr gegeben, was jetzt passieren könnte.

Gandalf am 1.Jun.2001 15:11

Gandalf kannte Kargont nun schon eine Weile und auch einige brenzlige Situationen hatten die beiden gemeinsam erlebt. Er wusste genau, dass Kargont gar nicht so locker war, wie er schien.

Gandalf war von vorneherein auf keinen Kampf aus und so legte er seinen Langbogen und sein Langschwert neben Kargonts Waffe. Zuerst zögerte er, was er mit dem Großen Dolch machen sollte, den er noch vor der Abreise aus Klouta - sehr lange war dies schon her - für Beros hatte anfertigen lassen. Doch schon nach kurzer Zeit legte er auch diesen nieder und man konnte ein Lächeln auf Arethas Gesicht erkennen, als sie das Waffenarsenal des doch immer so friedlichen Gandalfs da liegen sah.

"Lunatic... bitte versucht, denen unsere Absicht klar zu machen!", sagte er in normaler Lautstärke - keineswegs wollte er bei den Eingeborenen den Verdacht erwecken, dass sie etwas im Schilde führten. "Aber lasst den Dämonen zunächst aus dem Spiel - vielleicht war er deren Gott oder Beschützer..."

Lunatic am 3.Jun.2001 18:13

"Nun... ähm... wer seid ihr? Wir sind... von Gratogel." Zwischendurch nuschelt Lunatic öfters vor sich hin wie "Scheiße was heißt das" oder "was heißt dies". Er überlegt, was "friedliche Absichten" heißt und auf einmal scheint es ihm einzufallen. "Feindliche Absichten!"

Die Männer machen große verärgerte Augen. "Ich glaub ich hab mich versprochen. Nochmal. Entschuldigung... meine... friedlich." Alle scheinen sich wieder zu beruhigen.

Benjamin am 4.Jun.2001 13:29

Als die Eingeborenen die Worte Lunatics hören, blicken sie erstaunt und einige richten ihre Waffen wieder auf die Heldengruppe. "Gratogel" murmeln einige von ihnen, "Alter Feind" andere. Die Eingeborenen scheinen sich nicht recht von den friedlichen Absichten der Helden überzeugen zu lassen und verharren in ihrer Drohstellung, sie scheinen auf etwas zu warten.

Plötzlich macht sich ein Tumult unter den Männern, die immer mehr wurden, breit. Ein kräftiger Mann in bunten Kleidungsstücken durchschreitet die Kriegertruppe, die ehrfurchtsvoll zur Seite weicht.

Er bleibt vor Euch stehen und mustert die Gruppe ausführlich, dann spricht er ein Wort, das Lunatic jedoch nicht übersetzen kann, dreht sich um und will gehen. Nach ein paar Schritten bleibt er stehen, dreht sich wieder um und richtet eine winkende Handbewegung an die Helden. Offenbar hieß das Wort "Folgt mir!"

Zunächst zögernd, doch dann fest entschlossen treten die Helden durch die Reihen der dreinblickenden Männer. Die Gesichter der Männer sehen jedoch nicht aus wie Fremde, lediglich ihre Körperbemalung und die einfachen Waffen lassen sie wie primitive Menschen erscheinen.

Der kräftige Mann führt die Abenteurer quer über die ganze Insel, die anderen Männer folgen der Truppe bis sie an den Strand der Insel ankommen. Dort entdecken die Helden, dass dieser voller kleiner Boote liegt, mit denen die Eingeborenen gekommen sein müssen.

Dort angekommen, wendet sich der Anführer wieder den Helden zu und weist sie an, einzusteigen.

Gandalf am 4.Jun.2001 15:40

"Nun, was haben wir denn für eine Wahl? Wir haben uns ihnen gestellt und nun müssen wir ihnen wohl vertrauen!", meinte Gandalf, der sich endlich mal wieder etwas beruhigen konnte.

"Wohin die uns wohl bringen mögen? Naja, hoffentlich bald weg von dieser Insel! Wir haben uns noch gar keine Gedanken über die Abreise gemacht - wir haben kein Schiff mehr!", redete er eigentlich zu sich selbst.

Fara am 5.Jun.2001 12:02

Fara wollte nichts anderes als von dieser Insel runter, aber sie konnte Ethanös doch nicht da drin verschimmeln lassen. Sie wollte sich zu den Eingeborenen vorschlagen, doch bei Lunatic blieb sie stehen. "Hey, Lunatic, kannst du sie nicht fragen ob wir Ethanös Körper da rausholen und ihn mitnehmen können?", flüsterte sie ihm ins Ohr. Sie sah ihn flehend an und er merkte, dass ihr sehr viel an dieser Bitte lag.

Fara blickt sorgend zu den Eingeborenen. "Bitte, Lunatic, es ist sehr wichtig für mich, ich möchte ihn auf Gratogel wenigstens ehrenvoll bestatten! Ich würde dir sehr dankbar sein, wenn du das regeln könntest!" Sie war den Tränen nahe, doch versuchte sich zu beherrschen und würde es auch selbst versuchen den Leichnam von Ethanös zurückzuholen, falls ihr keiner helfen würde.

Lunatic am 9.Jun.2001 16:11

"Ich... ich glaube es wäre jetzt falsch sie danach zu fragen", sagt Lunatic zu Fara. "Sie wissen noch überhaupt nichts über uns und umgekehrt genauso. Warum sollten sie uns da überhaupt..." Da stoppte Lunatic. Auch ihm lag Ethanös am Herzen wie wohl jedem in der Gruppe. Und wenn er Fara so sieht. Er strengt sich an und versucht mit seinem eher geringem Wortschatz den Männern klarzumachen woum es geht. Sie sehen ein wenig seltsam drein. Sie scheinen jetzt etwas ihre Verspannungen im Gesicht zu lösen und nicht mehr so grimmig zu schauen. Nun damit hätte nun wohl keiner gerechnet. Wo diese Typen doch so aussahen als wären sie mit diesen Gesichtern geboren. Sogar Fridensbote Gandalf scheint erstaunt.

Benjamin am 12.Jun.2001 21:20

Einige der Männer laufen zu ihrem Anführer. Dieser, in einiger Entfernung stehend, dreht sich um und flüstert der Gruppe etwas zu. Dann kehren die Eingeborenen wieder zu euch zurück. Einer stellt sich zwischen die Gruppe und trennt Lunatic und Fara von dieser ab. Ein anderer weist die anderen an, in die Boote zu steigen. Ihr wechselt noch einige Blicke mit den beiden Zurückbleibenden und steigt dann in die Boote ein. Eine kleine Kriegergruppe bleibt am Strand mit Fara und Lunatic stehen. Bald stecht ihr in See und fährt in Richtung der anderen Insel, auf der ihr vorher wart. Die Krieger mit Fara und Lunatic drehen sich um und verschwinden im Urwald.

Dort finden sie bald die Leiche von Ethanös. Sie tragen sie an den Strand und laden sie in ein Boot ein, welches den anderen zur zweiten Insel folgt.

Von weitem erkennt ihr schon, dass das Dorf auf der Insel wieder belebt ist. Männer und Frauen laufen zwischen den Hütten umher und tragen Wasserkrüge und erlegtes Vieh, das sie schlachten.

Die Eingeborenen bringen ihre Boote an den Strand und wenden sich euch dann wieder zu. Einer rennt voraus und verschwindet in einer großen Hütte, aus der dann bald ein kräftiger, älterer Mann heraustritt und euch entgegenkommt. Der Krieger, der neben Lunatic steht, flüstert ihm zu: "Der Stammeskönig". Dann bleibt dieser vor der Heldengruppe wortlos stehen. "Erklärt euch!" flüstert der Krieger zu Lunatic.

Lunatic am 14.Jun.2001 18:26

"Okay, ich versuch's. Also wir kommen alle von der Insel Gratogel die von unseren Göttern Lugh und Danu geschützt wird. Wir selbst sind einfache Kelten, ähm so nennen wir uns. Wir hatten die Mission einem Monster zu folgen, es zu stellen und zu vernichten." Lunatic sieht zu den anderen und erzählt ihnen kurz was er eben erläutern hat. "Und", spricht Lunatic. "Habe ich noch was vergessen?"

Gandalf am 15.Jun.2001 15:07

Unter den strengen Blicken der Eingeborenen wendet sich Gandalf an Lunatic: "Meinst du, wir sollten den Angriff der Eingeborenen vor der Überfahrt erwähnen? Es war schließlich nicht unsere Absicht seinesgleichen zu töten, nicht wahr?"

Gandalf musste das Gespräch beenden, da nun eine der Wachen auf ihn zuschritt und ihm zu verstehen gab, wieder ruhig zu sein.

Während Lunatic verzweifelnd nach den richtigen Worten suchte, waren in Faras Augen Tränen zu erkennen - sicherlich war es nicht leicht, Ethanos aus der Höhle zu transportieren. Es war allerdings ein denkbar schlechter Augenblick, um sich mit ihr zu unterhalten, weswegen Gandalf auch einfach nur ihre Hand nahm.

Benjamin am 19.Jun.2001 18:09

"Dann seid ihr also nicht in feindlicher Absicht hierher gekommen?"

"Nein" erklärt Lunatic. Durch Zufall stießen wir auf Eure Insel."

"Dann muss unsere Deutung Eurer Ankunft ein Missverständnis gewesen sein. Konntet Ihr Eure Mission denn erfüllen, weswegen Ihr hierher kamt?"

Lunatic am 24.Jun.2001 12:49

"Nun eigentlich nicht, doch würde es uns schon reichen zu wissen, dass uns dieses Monster nicht mehr angreift. Aber darf ich fragen ob ihr schon immer hier lebt? Oder könntet ihr mir verraten wo wir hier sind und wie weit entfernt wir von Gratogel sind, falls ihr wisst wo das liegt?"

Benjamin am 27.Jun.2001 12:22

Eine Weile denkt der Stammeskönig nach und spricht: "Nein, wir lebten nicht immer hier. Einst waren wir Bewohner von Gratogel - wie ihr. Es ist schwer zu erklären, doch ich will es versuchen, denn auch mir wurde die Geschichte nur überliefert.

Vor einigen Jahrzehnten herrschte ein schrecklicher Krieg auf Gratogel. Der Stammeskönig von Aballon liess auf einer dieser Inseln ein unterirdisches Gefängnis errichten, in das alle Kriegsgefangenen und Straffälligen gesperrt wurden. Sie wurden gequält und in der "Arena des Schreckens" getötet. Man sagte, die Folterer hätten dort Dämonen gezüchtet. Als der Krieg vorbei war und der König von Aballon fiel, zog Ruhe in den Dörfern ein und das Gefängnis hier blieb sich selbst überlassen. Die wenigen

Gefangenen konnten sich befreien und verliessen die Insel ohne Aufzeichnungen darüber zu machen. Sie liessen sich hier nieder, bauten ein Dorf auf und gebaren unsere Mütter und Väter. Wir mussten versuchen, mit einfachen Mitteln ein zufriedenes Leben führen."

Die Helden hören erstaunt Lunatic zu, der versucht, die Worte des Königs der Gruppe zu übersetzen.

"Unsere Vorfahren wollten zurück nach Gratogel, doch ihre Versuche scheiterten. Wir selbst haben unser Interesse an dem Leben auf dem Kontinent verloren und fühlen uns, die wir hier geboren wurden, sehr wohl. Als Ihr auf unsere Insel kamt hielten wir Euch für Eindringlinge in den Diensten Gratogels, die unsere Siedlung zerstören wollten. Doch Eurer Handeln zeigte uns, dass Ihr durchaus friedlicher Absicht seid, gleich weswegen ihr hierher kamt. Wir möchten Euch jedoch bitten, unsere Insel wieder zu verlassen."

"Könntet ihr mir verraten wo wir hier sind und wie weit entfernt wir von Gratogel sind falls ihr wisst wo das liegt?"

"Euer Kontinent liegt östlich von unserer Insel in einiger Entfernung. Wenn Ihr hier losfahrt, stößt Ihr genau auf das Land. Wir möchten Euch jedoch eindringlich um etwas bitten: Erzählt niemandem von unseren Inseln und unserem Dorf. Wir haben es geschafft, unabhängig von Gratogel hier zu leben und möchten unsere Errungenschaften, die wir hart erarbeiteten, bewahren. Als Zeichen für unseren Bund möchten wir Euch etwas geben."

Der König dreht sich weg und verschwindet in seiner Hütte. Kurz darauf kommt er zurück und trägt einen faustgroßen Gegenstand in Händen.

"Dies ist ein Musikkristall" erklärt er "Einst brachten wir ihn mit hierher. Er hat unsere Vorfahren wie auch uns stets daran erinnert, dass unsere Gemeinschaft stets überlebt hat. Nehmt ihn und denkt daran, uns nicht zu verraten. Ausserdem könnt Ihr dieses Gold nehmen."

Einer der umherstehenden Männer bringt einen Sack Münzen und legt sie vor den Helden nieder. Lunatic schätzt grob, dass es 300 Arjani sind.

"Ihr seid hier gestrandet. Meine Männer haben sich Euer Schiff angesehen und ein ähnliches nachgebaut als wir merkten, dass Ihr friedlicher Absicht seid. Es steht an der Ostküste der Insel und ist zur Abfahrt bereit. Ihr seid herzlich eingeladen uns unauffällig wieder einmal zu besuchen. Wenn Ihr möchtet können wir Euch nun zu Eurem Schiff bringen."

Gandalf am 28.Jun.2001 16:54

Noch während der Stammeskönig sprach, wendet sich Gandalf kurz an Lunatic: "Warum sagtet ihr ihm, dass wir unser Ziel nicht erreicht haben? Unser Ziel hieß: Den Klouta-Dämon finden und töten. Wir töteten ihn!"

Das Ende der Rede veranlasste Gandalf, wieder aufzusehen und trotz der kurzen Unachtsamkeit, bekam er den Großteil noch mit.

Lunatic, bitte fragt das Oberhaupt jenes: "Wartet einen Augenblick, wie war Euer Name noch gleich?! Ihr meint, wir dürfen niemandem etwas von der Insel und ihren Bewohnern erzählen. Wie stellt ihr euch das vor? Wir waren nun schließlich mehr als ein halbes Jahr fort, wenn ich das dem Himmelszelt richtig ansehe.

Trotzdem vielen Dank für das viele Geld und den Musikkristall. Er ist wirklich schön - viele säuberlich polierte Kanten. Hat er eine Funktion oder dient er 'nur' dieser Symbolik?"

Benjamin am 29.Jun.2001 11:05

"Mein Name ist Dareo."

"Es stimmt, dass Ihr nichts erzählen sollt. Es sind einige Monate vergangen, seit wir das erste Mal auf euch aufmerksam wurden. Eine Lösung für Euer Problem zu finden liegt nicht in unserer Macht. Wenn jedoch andere Bewohner des Festlandes unsere Insel aufsuchen, werden wir gezwungen sein, sie zu töten. Wir werden keine Kraft haben, falls sich ganz Gratogel gegen uns stellt, aber wir werden unsere Gemeinschaft bis auf den letzten Mann gegen Besucher und Beobachter verteidigen."

Ein Krieger mischt sich ein: "Sprecht von einer anderen Insel. Der Neubau des Schiffes hat ebenfalls viel Zeit gekostet ... Ausserdem hattet Ihr eine Mission."

"Und Die Funktion des Musikkristalls? Haltet ihn an euer Ohr und schliesst Eure Augen."

Lunatic hält den Kristall an seine Schläfe. Einige Sekunden tut sich nichts, doch dann verkündet er der Gruppe, dass er leise, kristallene, beruhigende Glockenklänge vernimmt.

Rayden am 29.Jun.2001 20:51

Ja, ich denke auch, dass es nicht so ein Problem darstellen sollte, zu erklären weshalb wir solange weg blieben. Wir können ihnen ja sagen, dass hier nur eine unfruchtbare Vulkaninsel sei und wir lange Zeit damit verbracht hatten sie zu erkunden. Irgendwas wird uns schon in den Sinn kommen.

Doch nun sollten wir uns auf den Weg machen, denn ich warte sehnsüchtigst darauf, wieder nach Hause zu kommen.

Kargont am 1.Jul.2001 10:00

Wir müssen nur alle dasselbe sagen, sonst glauben sie uns nicht. Aber wir haben genug Zeit dafür auf dem Boot. Ich will auch endlich mal wieder meine Mine sehen.

Gandalf am 2.Jul.2001 14:37

"Nun, Lunatic, so lasst uns ein für alle mal klären, was oder wen wir das getötet haben!"

Mutigen Schrittes trat Gandalf ein letztes Mal auf Dareo zu: "Dareo, verzeiht bitte, aber ich müsste da noch etwas klären. Wir kamen mit dem Ziel auf diese Insel, den Klouta-Dämon zu töten... oh, verzeiht nochmals, ein fliegender Schatten suchte Ende des letzten Jahres unser Dorf Klouta heim und zerstörte es weitgehend. Dieses Etwas jagten wir.

Diesen Dämon, von dem auch ihr erzählet, haben wir in der Arena getötet - leider kam dabei auch einer unserer Gefährten ums Leben! Sind diese Dämonen fähig, nach Gratogel zu kommen, war dies der Klouta-Dämon?"

Benjamin am 5.Jul.2001 10:18

"Dämonen sagt ihr?", antwortet Dareo "Kommt mit!"

Der König spricht einige unverständliche Worte zu seinen Stammes Männern, die sich daraufhin im Dorf verstreuen, Dareo führt euch in seine Hütte. Sie ist nicht allzu groß und an den Wänden hängen verschiedene Kräuterarten zum Trocknen, in der Mitte des Raumes seht ihr einen Tisch, an den euch Dareo weist. Dann beginnt er das Gespräch.

"Ihr seid die ersten, die wegen einer solchen Absicht auf unsere Insel kommen - der letzte Besuch eines Gratogel-Bewohners liegt inzwischen schon ein Jahr zurück, damals strandete ein Mann namens Grol auf einer der nördlicheren Inseln, doch er nahm keinen Kontakt zu uns auf. Ihr sprecht jedoch von Dämonen. Ich kann euch leider keine Auskunft geben.

Unsere Überlieferungen berichten jedoch folgendes: Als der König von Aballon einst das Gefängnis errichten ließ, gab er einem Mann namens Cernus die Macht über dieses. Dieser jedoch baute es zu einer Folteranlage aus und tötete viele Menschen in der 'Arena des Schreckens'. Über die Tiere, die er zu diesem Zweck züchtete, wissen wir nicht viel, sie sollen jedoch sehr groß und gefährlich sein, manche Geschichten sagen, die Tiere hätten einen Greifschwanz zum Schleudern von Steinen besessen. Sie lebten angeblich in riesigen Höhlen unter der Insel. Doch dies waren keinesfalls echte Dämonen. Cernus war Wissenschaftler, kein Magier. Doch eines Tages, als der Krieg um Aballon sich dem Ende nahte, verschwand Cernus plötzlich, während er in den Höhlen seiner Geschöpfe war, Sagen berichten man habe nie seine Leiche gefunden. Seht Ihr, ich schweife ab. Aber vielleicht merkt ihr, dass unsere Geschichte sehr vielgestaltig ist und die Überlieferungen reichhaltig sind und wir sie nicht an Gratogel abgeben möchten. Nun aber zu Eurem Thema: Ich habe zum Glück noch nie einen Dämon gesehen, es sollen ja bekanntlich materialisierte Ängste sein. Doch erzählt mir von dem, was Ihr in der Arena getötet habt, vielleicht gibt es ja etwas, was mir dabei einfällt. Ihr sprecht von mehreren Dämonen. Was hat das zu bedeuten?

Lunatic am 5.Jul.2001 14:56

"Nun also, das Tier in der Arena erinnert mich an Wesen die wir einst 'Greife' nannten. Doch wissen wir nicht ob ein solcher auch Klouta angriff. Ich persönlich bezweifle dies, denn sie sollen nicht über solch außergewöhnlichen Zauber verfügen wie der Dämon Kloutas."

Benjamin am 7.Jul.2001 14:40

"Ich kann mir nicht vorstellen, dass Ihr es wirklich mit einem Dämonen zu tun hattet. Wie auch immer, auf unserer Insel haben wir noch nie dämonische Aktivitäten festgestellt. Und Ihr versteht sicher, dass wir das auch nicht wollen. Falls ein Dämon wirklich in Eurem Dorf war, so wissen wir nichts davon und Ihr könnt Euch sicher sein, dass wir nichts damit zu tun haben.

In Anbetracht der langen Zeit, die Ihr auf der Insel zugebracht habt kann ich mir vorstellen, dass Ihr wieder nach Hause wollt. Ich möchte Euch gerne zu eurem Boot begleiten."

Der Stammeskönig führt Euch aus seiner Hütte und geht ostwärts in Begleitung einiger Männer durch den Wald. Bald erreicht ihr die Küste, an der ein nagelneues Schiff steht, das ihr kaum von Eurem früheren unterscheiden könnt. Lediglich einige eingravierte Zeichnungen erinnern an das Werk der Inselbewohner. "Die Götter segnen Euch auf Eurer langen Fahrt - das bedeuten die Zeichen" spricht Dareo.

Ihr könnt nun aufbrechen, wenn Ihr wollt.

Gandalf am 11.Jul.2001 15:16

"Dürften wir noch eine Nacht hier bleiben - ich möchte gerne noch eine Weile mit meinen Freunden unter uns sein. Morgen früh werden wir bereitwillig fortreisen - ihr habt mein Wort!"

Gandalf wartete auf die Reaktionen des Oberhauptes.

Benjamin am 12.Jul.2001 09:26

"Eure Nacht sei euch gewährt, Fremde." antwortet Dareo freundlich. "Ihr dürft auch gerne länger bleiben, sagt bescheid wenn Ihr abreisen wollt. Ihr findet mich in meiner Hütte im Dorf."

Mit diesen Worten lassen Dareo und die Kriegerschar euch am Boot zurück und schlagen den Weg ins Dorf ein.

Lunatic am 15.Jul.2001 09:23

In einer Hütte, von Dareron zugesprochen, ruhen sich die sechs Gefährten aus. "Also unsere Mission haben wir immer noch nicht erfüllt.", bricht Lunatic in die Stille. "Wir sollten morgen aber trotzdem nach Hause aufbrechen. Hoffentlich denken sie nicht alle, dass wir tot sind."

Rayden am 15.Jul.2001 16:32

„Ja, ich würd auch gerne zurück gehen.“ Fragend richtet Rayden seinen Blick auf Gandalf: „Was war es, das dich dazu bewogen hat, noch eine Nacht hier zu bleiben?“

Gandalf am 17.Jul.2001 17:06

"Okay, ich weiß, dass ihr lieber heute als morgen abgereist wäret, doch wollte ich diese Zeit hier nicht in einer solchen Hektik enden lassen!"

Gandalf nahm einmal tief Luft und fuhr schwermütig fort: "Wir haben nun lange, wirklich lange, gemeinsam hier auf der Insel gelebt und haben diese Reise gemeinsam durchstanden - wenn auch nicht ohne Verluste. Doch eins ist erschreckend: Wir haben unser Ziel nicht erreicht! Der Klouta-Dämon ist irgendwo da draußen, und zwar lebendig!

Können wir nun einfach so nach Hause reisen? Sollen wir alle anlügen und sagen, er wäre besiegt?" Gandalf bemerkte, dass alle Blicke zu Boden sanken - jeder wusste, dass das letzte halbe Jahr eigentlich umsonst wahr - genauso wie das Todesopfer.

Rayden am 18.Jul.2001 14:28

Beschämt blickt Rayden zu Boden, auch die anderen sehen überall hin, nur nicht zu Gandalf. Schwer lastet ihre gemeinsame Vergangenheit auf ihren Schultern. Ja, alle wissen es. Wir haben es nicht geschafft. Wir haben den Dämon nicht gefunden! Doch was sollen wir tun? Rayden möchte nur noch eins, wieder nach Hause gehen! Aber können wir unseren Leuten wieder in die Augen schauen? Wir habens nicht geschafft! Doch wie erging es wohl Gratogel während dieser Zeit? Vielleicht wurden ja alle vom Dämon vertrieben oder getötet! Gratogel braucht uns!

Rayden blickt Gandalf in die Augen und sagt: "Wir sollten trotzdem nach Hause gehen, vielleicht brauchen sie uns. Wir können sowieso nichts anderes machen als wieder nach Hause zu gehen und mit unserem Schicksal zu leben! Aber, wie auch immer, wenn der Dämon noch einmal kommt, werden wir vorbereitet sein! Wir werden uns auf Gratogel vorbereiten und ihn erwarten. Dann werden wir unsere Schande wieder gutmachen können. Wir werden ihm Auge in Auge gegenüber stehen und ihm all unsere Wut entgegen schleudern. Wir werden uns rächen!

Auch wenn wir dabei sterben sollten, so werden wir doch unsere Ehre wieder haben. Nun auf, lasst uns gehen, hier haben wir gewiss nichts mehr verloren!

Gandalf am 18.Jul.2001 15:30

"Lasst uns gehen - für Gratogel!"

Schon ging die Sonne über der Insel auf. Ein Anblick, den Gandalf nur einmal genießen konnte. Die erste Nacht - alles war voller Abenteuerlust und Ethanos und Fara verspürten damals noch eine ganz andere Lust.

"Rayden, Lunatic, Kargont... lasst uns gehen!" Gandalf stand auf, allerdings nicht ohne Rayden die Hand zu drücken - "für immer und für Gratogel."

Rayden am 19.Jul.2001 14:42

"Für immer und für Gratogel!", sagte auch Rayden. Gemeinsam marschierten die Gefährten zum Boot, angeschlagen aber trotzdem frohen Mutes. Sie setzten die Segel und machten sich auf, um nach Gratogel zurück zu kehren. Die Sonne schien über dem Gipfel eines Berges und Rayden blickte noch einmal zur Insel zurück. Die Erinnerung an dieses gemeinsame Abenteuer wird er für immer bewahren. „Leb wohl, Insel...“

von Gandalf am 19.Jul.2001 14:58

In der letzten Nacht, die Abenteurer schlafen, hat Gandalf einen Traum: Es beginnt damit, dass Gandalf in Klouta ist, und als er sich umsieht, erinnert ihn dieses Bild genau an die Zeit vor ihrem Aufbruch zu der Insel, als der Dämon Klouta und ganz Gratogel in Angst

und Schrecken versetzte. Als Gandalf den Dorfplatz genauer betrachtet, fallen ihm viele leblose Körper auf, viel Blut, vereinzelte Schreie dringen an sein Ohr. Doch dieses ehemals friedliche Dorf ist nur noch ein Ort des Grauens. Und hinter Gandalf ertönen plötzlich kräftige Flügelschwingen. Grauensvolle Schreie von Wesen der schwarzen Magie kommen aus allen Ecken.

Doch plötzlich wird Gandalf von weißem Nebel umgeben, und eine Stimme aus dem Nichts spricht zu ihm. "Hallo Gandalf, alter Freund. Schön, dass ich dich nochmal sehen kann."

"Ethanos?"

"Ja! Du kannst mich nicht sehen aber hören. Es ist wichtig, dass du mir jetzt genau zuhörst. Der ganze Ausflug zu der Insel war eine einzige Farce. Der Dämon hat die Insel nie verlassen. Und er wird wieder kommen. Ich kann dir nicht sagen wann. Aber ihr dürft nicht unvorbereitet sein. Und ihr müsst schnellstmöglich zurück. Er ist auf Gratogel, verstehst du? Und er wird Gratogel auch nicht verlassen, denn der einzige Grund seines Lebens besteht darin, Gratogel zu zerstören. Wie konnten wir das damals nur übersehen. Ihr müsst euch daran erinnern, was wir herausgefunden haben! Sucht meinen kleinen Bruder, er besitzt die gleichen Schriften wie ich. Die Opfer dürfen nicht umsonst sein und Gratogel darf nicht zerstört werden. Tu etwas, Gandalf."

Dann wird die Verbindung schwächer. „Ich muss dich verlassen. Du bist stark, Gandalf, ich vertraue dir. Und vergiss nicht..."

Gandalf wacht abrupt und schweißgebadet auf und setzt sich verwirrt hin.

Kargont am 22.Jul.2001 13:40

Am nächsten Morgen ist Kargont als erster wach geworden. Während die anderen noch schliefen, hatte er schon mit der Hilfe einiger Dorfbewohnerinnen das Frühstück gemacht. Als alle mit dem Essen fertig waren, ergriff er das Wort.

"Jetzt will ich aber endlich nach Hause. Wir haben hier schon genug Zeit verbracht. Außerdem: Wenn wir das Monster nicht getötet haben ist es vielleicht wieder zurück nach Kouta gekommen. Vielleicht brauchen die drüben ja unsere Hilfe."

Gandalf am 22.Jul.2001 18:33

„Mich hält nichts mehr hier, lasst uns aufbrechen!“

von Benjamin am 22.Jul.2001 19:57

So beschliesst man, die Insel endgültig hinter sich zu lassen und belädt das Boot mit Seilen und Vorräten, die man von den Einheimischen bekommt. Gandalf nimmt das Steuer in die Hand und manövriert das Schiff gekonnt aus der kleinen Bucht.

"Das lässt sich ja noch besser manövrieren als unser altes!", staunt er. Während er mit dem Lenken des Bootes beschäftigt ist, sitzen die Abenteurer im Kreis und plaudern über das, was sie auf Gratogel über ihre Reise erzählen werden, was mit Gratogel passiert sein könnte, was der Dämon macht und viele andere.

Aber nicht nur über das reden sie - nein, auch über all die frohen Stunden, die sie zusammen auf der Insel verbracht haben. Über die Wuschel, die sie fanden, über das merkwürdige Verhalten der Eingeborenen, über Stunden in der Wärme des Lagerfeuers in den Nächten, in denen man vor Abenteuerlust nicht schlafen konnte.

Am späten Nachmittag läuft das Schiff im Hafen von Klouta ein, welches den Helden erstaunlicherweise noch fast den gleichen Anblick bietet wie sie es verlassen haben. Als die Abenteurer, die noch niemand entdeckt hat, anlegen, beobachten sie das Dorf: alles scheint seinen gewohnten Gang zu gehen: eine alte Frau schöpft Wasser aus dem Fluss, ein Schmied hämmert in seiner Werkstatt auf ein Schild ein, während kleine Kinder froh auf der Wiese spielen.

Eine eigenartige, traurige Stimmung legt sich auf das Gemüt der Helden, als sie das Schiff auf einem Holzsteg verlassen. Kühler Wind weht vom Meer her und trägt die Abendluft in das Dorf.

War dies unsere Reise? Hat uns niemand vermisst? Oder galten wir bereits als tot? Sogar einige der Männer waren den Tränen nahe, als sie die friedliche Abenddämmerung auf Gratogel sahen. Langsamem Schrittes kommt Gandalf zu der Gruppe gelaufen und trägt etwas in seiner Hand, in einem weißen Tuch eingewickelt. Langsam enthüllt er den Gegenstand und die Helden entdecken den Musikkristall, denn Gandalf während der Seefahrt bei sich aufbewahrte.

"Dieser Kristall wird uns immer an die Insel erinnern." spricht er.

"Und unsere Einladung können wir eines Tages vielleicht einmal annehmen."

Hinter Gandalf, der den Kristall in Händen hält, versinkt die blutrote Abendsonne im sanft wogenden Meer.