

Soretome

# Einleitung

Diese Schrift wendet sich an alle HeroQuest-Fans, welche (wie ich) folgendes Problem haben:

Im Internet findet man Abenteuer zuhauf. Ob es sich dabei um die Erweiterungen handelt oder selbst ausgedachte, sei dahingestellt. Unschön finde ich, dass sich ein großer Teil von ihnen in keinen gemeinsamen Kontext einbetten lässt. Chronologie und Widerspruchsfreiheit lassen sehr zu wünschen übrig.

Diese kleine Geschichte soll dieses Manko beheben. Es handelt sich um eine grobe Geschichtsschreibung dessen, was zeitlich vor den Abenteuern von HeroQuest stattgefunden hat. Absichtlich ist die Historie im großen und ganzen zwar vollständig, andererseits ist noch sehr viel Freiraum, um Einleitungen für eigene Herausforderungen chronologisch unterzubringen.

Gleichzeitig habe ich mir die Mühe gemacht, eine Karte des Landes zu erarbeiten, in dem die Abenteuer stattfinden. So haben die Erfinder neuer Abenteuer Anhaltspunkte, nach denen sie ihre Herausforderungen kreieren können.

Hier eine kleine Anregung für eigene Abenteuer: Die Menschengruppen der Barbaren, der Zwerge und der Elfen sowie die Magor und die „normalen“ Menschen können diverse Helden, Erfinder, Forscher usw. hervorgebracht haben, welche Werkzeug, Waffen, Zaubersprüche, Amulette und dergleichen entwickelt haben. Diese gilt es zu finden.

Auf der anderen Seite kann man die Helden langsam aber sicher nach Süden vorrücken lassen, um das Böse irgendwann endgültig zu besiegen. Gleichzeitig kann man sich immer wieder einzelne Abenteuer oder sogar Abenteuererien ausdenken, welche man in die Geschichte hineinpuzzled.

Für Anregungen zur Erweiterung der Geschichte wäre ich sehr dankbar. Viel Spaß beim Ausdenken von Abenteuern, ob mit oder ohne diese Arbeit hier, wünscht

Euer Christian



## Die Schöpfung

Das erste, was Magor erschaute, war der Gott Trebos. Trebos befahl Magor, Sorge zu tragen für die Welt, in der er von nun an leben würde und für die Menschen, welche außer Magor geschaffen werden würden. Magor und sein Gefolge kümmerten sich, der Anweisung ihres Gottes folgend, um alles, was sie erreichen konnten. Dieses Gebiet nannten sie Treborien. Mit der Erschaffung Magors begann die Zeitrechnung.

Magor musste schon bald feststellen, dass er nicht wie die anderen Menschen alterte und starb. Im Jahre 143 erschien ihm Trebos im Traum und eröffnete ihm, dass vor Magor noch eine große Aufgabe liege, welche unbedingt zu erfüllen sei. Durch sein langes Leben konnte Magor die kompliziertesten Naturphänomene bis zum Ende und bis in das kleinste Detail erforschen. Um das Jahr 560 entdeckte er, dass nicht nur sein Körper, sondern auch sein Geist in der Lage war, physisch zu wirken. Analog zum Körper musste der Geist fortwährend trainiert werden, um schwierigere Aufgaben zu bewältigen.

Bei dieser Entdeckung erschien ihm Trebos erneut.

„Ich bin sehr zufrieden mit dir, Magor. Wisse, dass du soeben mit deiner Aufgabe begonnen hast.“

„Aber was ist denn meine Aufgabe?“, fragte Magor.

„Du wirst es wissen, wenn die Zeit gekommen ist.“

Nach etwa einem Jahrtausend begannen die Menschen, ihre ursprüngliche Aufgabe zu vergessen. Sie wurden sesshaft und gründeten Dörfer und Städte. Magor sah dies mit Kummer. Er beschloss, Menschen zu suchen, welche interessiert und geeignet waren, die Aufgabe, welche den Menschen gegeben war, fortzuführen. Im Jahre 1203 gründete Magor eine Schule, in der er sie in der Erforschung und Pflege der Natur unterrichtete.

Während der Rest der Menschheit sich mehr und mehr von der Natur löste und die bislang gemachten Entdeckungen vergaß, konzentrierten sich Magor und seine Schüler weiter auf die Natur. Sie erkannten, dass der Mensch als solcher nicht nur Pfleger, sondern gleichzeitig ein Teil der Natur war. Neben der Beeinflussung der Naturgewalten wurde es ihnen möglich, die Kraft und Gesundheit eines Menschen zu beeinflussen.

Die Schüler Magors verstreuten sich über ganz Treborien. Doch auch fern ihrer Schule widmeten sie sich der Erforschung der Natur. Kraft ihres Geistes war es ihnen sogar möglich, über große Entfernungen miteinander zu kommunizieren. Gewöhnlich wurden alle Schüler Magors sehr alt. Trebos erklärte es Magor:

„Jeder deiner Schüler hat eine bestimmte Lebensaufgabe. Er wird erst dann sterben, wenn er sie erfüllt hat. Aufgabe deiner Schüler ist es, dich bei deinen eigenen Forschungen zu unterstützen, denn du bist allein nicht in der Lage, alle Zusammenhänge zu erarbeiten.“

Nach weiteren tausend Jahren wurden immer weniger Menschen gefunden, welche für Magors Schule geeignet waren. Magor begann zu befürchten, dass irgendwann sein gesamtes Wissen verloren ginge. So begab es sich, dass er all seine Forschungen zurückstellte, um etwas zu schaffen, was ewig währen würde und das Wissen aller seiner inzwischen verstorbenen, noch lebenden und in Zukunft leben werdenden Schüler enthalten würde: Das Buch Loretoime. Nach zweitausendjähriger Forschung hatte er es geschafft. Wie auch die Schüler Magors war es in der Lage, die Gedanken eines jeden anderen Schülers aufzufangen. Es erweiterte sich selbstständig um alles, was ein jeder Schüler Magors mit Sicherheit wusste.

Wieder erschien Trebos Magor:

„Mit dem Buch Loretoime ist deine Aufgabe erfüllt. Du wirst nun altern, wie jeder andere Mensch. Du wirst Familie haben und Kinder. Sei unbesorgt: Deine Schule wird weiterbeste-

hen. Deine Kinder und die deiner Schüler sollen von nun an dein Erbe antreten und sich weiterhin der Erforschung der Natur widmen.

Das Buch Loretome werde ich persönlich sichern. Es wird einem Menschen nur das preisgegeben, was dieser wissen darf. Wisse weiterhin, dass sich das Buch nicht unendlich ausdehnen wird. Euer Wissen wird an einem Ort sein, den niemand außer mir erreichen kann. In dem Buch werden nur die Dinge stehen, die für den jeweiligen Leser bestimmt sind.“

Und so geschah es. Magor und seine Schüler wurden die Ahnen eines Menschengeschlechts, welches sein Leben fast ausschließlich der Natur widmete. Nach wie vor wurden diese Menschen sehr alt, um ihre Forschungen bis zum Ende durchführen zu können. Sie entfernten sich in ihrer Mentalität immer weiter von den anderen Menschen, welche inzwischen gar nicht mehr wussten, wo sie selbst herkamen, geschweige denn, was Magors Schüler taten. Ihre geistigen Fähigkeiten waren ihnen unbegreiflich und sie nannten sie Zauberer. Die Schüler selbst nannten sich nach ihrem Meister: Magor. Ihre Schule nannten sie Mag Rel, Magors Schule.

## Die Geburt des Chaos

Nun geschah es jedoch, dass ein Magor während eines Experimentes versehentlich einen bis dahin unbekannten Geist rief. Dieser war so mächtig, dass er nur mit der vereinten Kraft aller Magor gebannt werden konnte. Vernünftigerweise verboten die Magor die weitere Erforschung dieses Phänomens, allerdings nicht, ohne vorher genauestens aufzuschreiben, wie es zu dem Unfall kam. Er sollte keinesfalls nochmals herbeigeführt werden, weder versehentlich noch mit Absicht. Die Schüler in Mag Rel lernten von nun an nicht nur die Möglichkeiten des Geistes kennen und nutzen. Sie lernten auch, wann sie besonders vorsichtig zu sein hatten. Die Kraft des Geistes schien an ihre Grenzen gestoßen zu sein.

Im Jahre 6129 wurden zwei Magor geboren, welche die mächtigsten Zauberer ihrer Zeit werden sollten: Borsac und Kaltar. Während Kaltar immer neue Fertigkeiten lernte und neue Phänomene entdeckte und erfolgreich erforschte, versuchte Borsac, seine Fähigkeiten zur Unterwerfung der anderen Menschen einzusetzen. Er hatte damit keinen Erfolg. Die anderen Magor, allen voran Kaltar, machten jedoch all seine Versuche zunichte.

Bedauerlicherweise fiel die Niederschrift über den versehentlich gerufenen Geist Borsac in die Hände. Keineswegs war er so leichtgläubig, anzunehmen, er könne ohne weiteres erreichen, was den Magor nur vereint gelang, nämlich den Geist zu kontrollieren. Er zog sich zurück und widmete Jahrhunderte der Erforschung des Phänomens. Schließlich fühlte er sich sicher genug. Er rief den Geist, um mit seiner Hilfe die Magor zu besiegen, doch mit Kaltars Hilfe bezwangen die Magor den Geist und verbannten ihn. Kaltar wandte sich nun gegen Borsac, um ihn endgültig an der Ausübung seiner Mächenschaften zu hindern. Borsac floh in den Süden des Kontinents.

Doch er gab nicht auf. Er widmete weitere Jahrhunderte der Erforschung der Geister, bis er einen Höllenfürsten beschwören konnte. Die Armee dieses Fürsten ließ sich durch den Fürsten steuern. Je höher der Rang des Fürsten war, desto mehr Dämonen waren Borsac untertan. Eines Tages rief er jedoch einen Fürsten namens Baryn, der zu stark für ihn war. Durch eine List gelang es Baryn, sich Borsacs Seele zu bemächtigen. Borsac glaubte, den Fürsten zu beherrschen, doch er irrte sich.

Aber Kaltar war auf der Hut. Er wusste, dass Borsac nicht besiegt war und ahnte von dessen Vorhaben. In einer Jahrzehnte währenden Meditation unterhielt er sich mit Trebos und erfuhr weitere Geheimnisse der Natur. Er lernte, dass es durchaus möglich war, die Mächte

des Himmels anzurufen. Er lernte, dass es auch in der Natur Geister gab, welche man beschwören kann, nicht nur in der Hölle oder im Himmel. Trebos lehrte ihn, dass sich die Geister der Natur lenken ließen, die der Hölle und des Himmels jedoch nicht. Diese gehorchten höheren Wesen. Kaltar widmete diesen Erkenntnissen weitere Jahrtausende. Schließlich erschuf er ein Amulett, welches es seinem Träger einfacher machen sollte, die Geister der Natur zu befehligen.

Um 10000 fühlte sich Borsac mächtig genug, die Magor zu bezwingen. Er rief Baryn an und führte seine Armee gen Norden. Auf dem Wege dorthin säten sie Tod und Verderben. Kaltor trat Borsac entgegen, um ihn aufzuhalten. Er stellte sie im Süden des Kontinents und rief die Geister der Natur, sie mögen ihm beistehen. Die beiden Armeen rieben sich gegenseitig auf. Die Reste von Baryns Armee flohen zurück in die Hölle. Das Schlachtfeld wurde zu einer riesigen Wüste, die man später Chaoswüste nannte.

Schließlich standen sich Kaltor und Borsac allein gegenüber. Tagelang kämpften sie gegeneinander, bis sie sich schließlich gegenseitig umbrachten. Borsac wurde von Baryn geholt, auf dass er ewige Qualen erleide. Was aus Kaltars Seele wurde, ist unklar. Vielleicht weilte sie bei Trebos. Es hält sich jedoch das Gerücht, dass Kaltars Seele auf sein Amulett übergegangen ist. Dieses ist jedoch spurlos verschwunden.

Das Erbe Borsacs und Kaltars lebte weiter. Ihre Notizen überdauerten die Jahrhunderte, und Loretome hatte ihr Wissen gespeichert. Borsacs Wissen wurde jedoch bis zum heutigen Tag von keinem Magor in Loretome gefunden. Das Buch weigert sich, es preiszugeben.

Doch das Wissen um jenen verhängnisvollen Unfall, durch welchen das erste Mal eine Kreatur der Hölle gerufen wurde, ist bis heute Lehrstoff an Mag Rel.

## Morcar

Weitere 5000 Jahre gingen ins Land. Das Interesse für den Unfall ließ merklich nach. Doch dann wurde Melar geboren. Melar befasste sich mit den Studien von Kaltar und suchte weitere Wege, die Geister der Natur gegen die der Hölle einzusetzen. Er war sich sicher, dass es irgendwann einen Magor wie Borsac geben würde, welcher nur auf sein eigenes Wohl statt auf das der Natur bedacht war. Viele Jahre widmete er der Erforschung der Verteidigungsmöglichkeiten gegen die Mächte des Chaos. Daraus wurde das Magische Amulett entwickelt, welches seinem Träger Widerstandskraft gegen viele Zauber verlieh.

Ein Mitschüler Melars war Mentor. Er verstand Melars Bedenken und setzte sich dafür ein, eindringlicher vor den Mächten der Hölle zu warnen. Mentor wurde Lehrer und bildete viele Schüler aus. In dieser Position konnte er sein Vorhaben sehr gut durchsetzen. Bis schließlich Morcar kam.

Morcar trat im Jahr 21378 in die Universität Mag Rel ein. Er war ein sehr guter Schüler, welcher schnell lernte. Doch er war zu ehrgeizig. Früh erkannte er, dass er mit seinen Fähigkeiten den anderen Menschen überlegen war. Ihm gefiel die Ausübung seiner Macht, und er lernte, wie er sie vergrößern konnte. Sein Ziel war es, mächtiger zu werden als alle anderen Magor.

Auch Morcar fand großes Interesse an der Beschwörung von Geistern. Ihn beschäftigten jedoch weniger die Verteidigungsmaßnahmen gegen diese als die Kontrolle über sie. Welches Vorbild sich Morcar gewählt hatte, erkannten seine Lehrer viel zu spät.

Er wollte so mächtig werden, wie es Borsac einst war. Mentors Warnungen überhörte Morcar. Er wollte nicht wahrhaben, dass die Mächte der Hölle seine Seele übernehmen würden. Man müsse nur stark genug sein, so glaubte er, und nichts und niemand könne einem

etwas anhaben. Und so stahl er sich Nacht für Nacht in die Bibliothek und studierte Kaltars Schriften. Doch er war verblendet von der Idee der Macht und übersah weiterhin die vielen Warnungen. Schließlich floh er nach Süden, um Borsacs Schriften zu suchen und sein Erbe anzutreten, denn Loretome offenbarte sich ihm nicht.

Mentor folgte ihm und versuchte, ihn aufzuhalten. Doch Morcar war zu stark und entkam ihm. In der Chaoswüste fand er Borsacs Höhle, und studierte dessen Unterlagen. Auch Borsac hatte seinen Aufzeichnungen Warnungen hinzugefügt, denn er war oft an die Grenze seiner Macht gestoßen, bis Baryn ihn verblendete und Borsac seine Kraft überschätzte. Morcar kannte Borsacs Ende. Keinesfalls wollte er wie er abhängig von den Mächten der Finsternis werden. So widmete er weitere Jahrhunderte dem Studium des Chaos.

Um vor den anderen Magor sicher zu sein, baute er die Höhle mit Hilfe der Mächte der Finsternis zu einer Festung mit vielen Fallen und Flüchen aus. Die Magor, welche Morcar nun vereint aufhalten wollten, versuchten vergebens, die Festung zu stürmen. Nur wenige kamen mit dem Leben davon. Die Geister der anderen wurden durch die Höllenfürsten gezwungen, für Morcar zu arbeiten.

Um 25000 rief Morcar wieder Baryn an und zog mit dessen Dämonen los, um die Magor ein für allemal auszulöschen. Über den Kriegerern wehte das Schwarze Banner. Und wo es vorübergezogen war, da blieben rauchende Ruinen und nackte Verzweiflung zurück.

Die Menschheit wurde bis auf wenige Flüchtlinge, welche sich in der Weite des Westens, in den Höhlen des Nordens und in den Wäldern versteckten, aufgerieben. Die Magor, welche nicht bei Morcars Festung fielen, wandten ihre Kraft auf, um Mag Kel, die Universität von Magor, hinter undurchdringlichen Nebeln zu verbergen. Bei diesem Vorhaben half Trebos persönlich. Kein Normalsterblicher und auch kein Dämon hat Mag Kel bislang wiedergesehen. Doch die Universität existiert weiter und bringt gute Zauberer hervor.

Morcars Sieg war nicht perfekt. Immer wieder versuchte er, nach Mag Kel durchzudringen, aber es war ihm nicht möglich. Die Dämonen verteilten sich über den Kontinent und schlugen jeden aufkeimenden Widerstand nieder. Eine Zeit des Elends war angebrochen und sollte so schnell nicht vorübergehen.

## Rogor

Morcar hatte jedoch nicht mit der Anpassungsfähigkeit der Menschen gerechnet. Die Flüchtlinge passten sich ihrer neuen Umgebung an. Die Menschen, welche in die Tundra des Westens geflüchtet waren, wurden durch das Arbeiten mit und in der Natur immer stärker und ausdauernder. Sie vermieden es, feste Wohnstätten zu gründen. Auf diese Weise entzogen sie sich immer wieder dem Zugriff von Baryns Horden. Dennoch griffen sie die Dämonen immer wieder aus dem Hinterhalt an. Die Menschen der Tundra wurden mutige Barbaren, deren Kraft und Mut bei den Dämonen gefürchtet waren.

Die Flüchtlinge in den Wäldern des Ostens verbanden sich wieder mit der Natur. Sie wurden von einigen Schülern Mentors unterstützt und lernten die Kraft des Geistes mit der Natur zu vereinen. Auch sie machten den Dämonen schwer zu schaffen, indem sie ihnen Hinterhalte legten und mit ihren Schusswaffen angriffen. Sie wurden zu Elfen, welche perfekt mit Pfeil und Bogen umgehen und sich die Mächte der Natur zunutze machen konnten.

Diejenigen, welche nach Norden flohen, waren gezwungen, in den Höhlen ihr Dasein zu fristen. Sie fanden sich jedoch nicht mit ihrem Schicksal ab. Sie verbanden die Höhlen durch ein Hunderte von Meilen langes Tunnelsystem und bauten die Grotten zu unterirdischen Städten aus. An der Südseite der Nordberge wurden große Festungen errichtet, welche ihnen

helfen sollten, sich gegen die Legionen des Chaos zu verteidigen. Karak Varn ist die größte von ihnen. Oberhalb dieser Festung wurde ein Wachturm errichtet, welcher heute als Kellars Bergfried bekannt ist. Von diesem Turm aus kann man meilenweit gen Süden blicken und so Angriffe sehr früh erkennen. Viele Dämonen starben bei den Versuchen, die Festungen am Nordgebirge zu erobern. Schließlich wurden die Angriffe nur noch sporadisch durchgeführt.

Die Menschen in den Nordbergen passten sich ihrer Umgebung an. Sie wuchsen nicht mehr so lange, wurden dafür aber sehr stark und lernten, aus der Beschaffung des Steines zu lesen und so Fallen zu finden und zu entschärfen. Sie wurden zu Zwergen.

Doch das Los des größten Teils der Menschen war grausam. Die Dämonen hielten sie wie Vieh, um ihren Hunger nach Menschenfleisch zu stillen. Kein Mensch war sich seines Lebens sicher. Morcar war nicht sehr stolz auf das, was er geschafft hat. Die Dämonen waren ihm un-tertän, die Menschen zitterten vor seinen Befehlen. Viele hundert Jahre beherrschte Morcar den Kontinent. Doch die Barbaren, Elfen und Zwerge zeigten ihm, dass er noch lange nicht gewonnen hatte. Und Mag Kel entzog sich nach wie vor seinem Zugriff.

Aus dieser Epoche der Dunkelheit erwuchs ein Mann, der die Geschicke der Menschheit wenden sollte: Rogar, ein Barbarenprinz aus dem Grenzland. Er focht einen unermüdlichen Kampf gegen Morcars Legionen. Immer mehr Männer folgten ihm, denn er trug den Stern des Okzidents – die legendäre Krone, die schon die Häupter der Alten Könige geziert hatte. An Rogar erfüllte sich die Weissagung von Lithor: Wer diese Krone besitzt, den wird große Weisheit erfüllen, und die Menschheit wird ihn zu ihrem Anführer wählen. Und in der Tat: Rogar war wirklich weise, und bald hatte er eine treue Gefolgschaft um sich versammelt, aus der er eine ständig wachsende Armee rekrutierte.

Viele Jahre lang spielte er mit den Schwarzen Eroberern Katz und Maus. Er wich aus, wenn die Chancen gegen ihn standen, und schlug zu, sobald sich ein Vorteil bot. Andere große Heroen stießen zu ihm: Durgin, der Zwergenkrieger, kaum aus dem Nordgebirge; Ladril, der Alb, brachte viele nützliche Fertigkeiten aus den Wäldern des Westens mit; und schließlich war da noch der Zauberer Telor aus Magor, dessen Zaubersprüche Rogar oft vor dem Schlimmsten bewahrten.

Endlich war der Tag gekommen, den Rogar so heiß ersehnte. Seine Armee war nun stark, gut ausgebildet und kampferprobt. Auf einer steinigen Ebene nordöstlich des Zentralgebirges trafen die beiden Heere aufeinander. In einer schrecklichen Schlacht starben viele seelenlose Kreaturen und viele furchtlose Männer. Doch als der Abend dämmerte, da hatte die Dunkelheit ihren Schrecken verloren.

Baryn war geschlagen, seine kopflose Armee bis über den Südpass zurückgeschmettert. Die Schlacht am Tanosfeld hatte eine neue Ära im Überlebenskampf der Menschheit eingeläutet. Aber noch war der Sieg nicht gesichert. Baryn war entkommen, und er würde keine Zeit verlieren, mit einer neuen Kriegsmacht zurückzukehren. Rogar ließ die Festung am Südpass errichten, wo seither die Ritter von Kellar die östliche Flanke unseres Reiches bewachen. Der Frieden im nördlichen Teil des Kontinents war gesichert, jedenfalls vorläufig.

## Der Hexenbaron

Um das vierundzwanzigste Jahrhundert hatte Melar Streit mit einem von Mentors Schülern, Heltor. Unterrichtsstoff an der Universität war zu der Zeit die Nekromantie, die Wiederbelebung gefallener Krieger. Ein gefallener Krieger wird dabei mit seinem Geist wiedervereinigt. Heltor sah darin eine Möglichkeit, eine Armee aufzubauen und Morcar zu überrennen. Was er nicht einsehen wollte war, dass der Geist bei der Verschmelzung mit einem toten Körper un-



sagbare Qualen erleidet und in den Wahnsinn verfällt. Da ein solcher Geist niemandem hörig ist, verzichteten die Magor auf die praktische Nekromantie, beschäftigten sich aber weiterhin theoretisch mit ihr.

Nachdem jedoch mehrfach Skelette und Zombies die Schule heimsuchten, wurde Heltor der Universität verwiesen. Morcar schaffte es, ihn zu überreden, sich mit den Mächten der Finsternis zu verbünden. Er würde ihn bei seinen Forschungen unterstützen, und dann könne man sich gemeinsam für die erlittene Schmach rächen. Damit Heltors Kreaturen ihn bei seinen Experimenten nicht töten konnten, machte er ihn mit Hilfe der Mächte des Chaos unverwundbar. Dann erzählte er ihm vom Stein des Okzidents, und welche Macht er besaß. Heltor stahl den Stein, um ihn zu erforschen. Er fand einen Weg, mit seiner Hilfe die gerufenen Untoten zu lenken.

Heltor baute sich südlich des Zentralgebirges eine Festung, welcher er Barak Torr, „Macht der Toten“, nannte. Später wurde er als der Hexenbaron bekannt. Mit Hilfe der Nekromantie schaffte Heltor es, eine riesige Armee aus Untoten aufzubauen. Schließlich forderte er Melar heraus, sich ihm zu stellen und zu zeigen, wie stark seine Verteidigungszauber seien.

Dank des Buches Loretome wusste Melar, dass Heltor nicht verwundet werden konnte. So fragte er Trebos um Rat und erhielt Antwort: Die Zwerge sollten ein Schwert schmieden, welches in den Quellen von Lebin gehärtet werden musste. Ein spezieller Zauber machte das Schwert so stark, dass es selbst Heltor verwunden konnte. Mit seinem Amulett um den Hals und dem Geisterschwert in der Hand trat Melar dem Hexenbaron entgegen. Mentor begleitete ihn.

Doch Heltor war zu stark. Melar schaffte es, den Hexenbaron schwer zu verwunden, wurde aber getötet. Die Kreaturen des Hexenbarons flüchteten mit ihm und brachten ihn in seine Festung Barak Torr. Mentor nahm das Amulett Melars und das Geisterschwert an sich und folgte ihnen. Er wollte Heltor noch den Stein des Okzidents abnehmen, konnte ihn aber nicht finden. So verschloss er die Kammer, in der der Hexenbaron sich erholen sollte, mit einem magischen Siegel und wollte fliehen. Doch die Untoten stellten ihn und konnten ihm das Geisterschwert abnehmen. Mentor konnte aber entkommen. Das Amulett Melars schloss er auf Geheiß Trebos' in Melars Bibliothek ein. Eines Tages sollten Helden wie Rogar erscheinen, welchen es möglich sein würde, das Amulett zu finden und zu nutzen.

## Valur

Tausend Jahre später verriet ein weiterer Zauberer die Magor. Sein Name war Valur. Im Gegensatz zu den anderen war er ein eher schlechter Schüler. Valur selten zum Unterricht, und wenn er es tat, so störte er oder war sehr auffällig gelangweilt. Jahrelang versuchten die Lehrer die Gabe, welche in ihm schlummerte, zu wecken, doch es wollte ihnen nicht gelingen. Schließlich verwiesen sie ihn der Universität.

Valur streunte durch das Land. Da er zu faul zum Arbeiten war, bettelte er sich durch. So verbrachte er Jahrzehnte seines Lebens. Eines Tages zog ein fürchterlicher Sturm über das Land. Valur wandte sich zur nächsten Ortschaft, um dort Unterschlupf zu suchen. Als er in einem Dorf ankam, wurde seine Aufmerksamkeit sofort von einem Feuer am Ende des Dorfes angezogen. Wie in Trance ging er darauf zu, ein seliges Lächeln umspielte seine Lippen. Als er näher kam, erkannte er, dass dort ein Haus brannte. Er wusste nicht, warum, aber eine nie gekannte Glückseligkeit erfüllte ihn. Statt der versengenden Hitze spürte er eine wohlige Wärme. Valur stellte sich ganz nah ans Feuer und nahm jede Einzelheit in sich auf. Er sah

das Spiel der Flammen mit den Balken, beobachtete, wie sie sich daran hocharbeiteten und das Knistern des Feuers war Musik in seinen Ohren. Plötzlich kam ihm eine Idee. Er lenkte seinen Willen auf das Feuer, und es gelang ihm dem Feuer eine Richtung zu geben. Er konnte es größer oder kleiner werden lassen. Er erkannte, dass er es ohne Probleme löschen könnte, aber das wollte er nicht.

In Balur reifte ein Plan. Er wollte sich bei den Magor rächen. Er hätte selbst nicht sagen können, wofür, er fühlte sich einfach nur von ihnen ungerecht behandelt, ohne jedoch einen Grund für dieses Gefühl geben zu können. Widerwillig riss er sich von dem Anblick des brennenden Hauses los. Er ging in das Zentralgebirge und suchte sich dort eine Höhle, in der er ungestört experimentieren konnte. Nahrungsmittel und sonstige Gebrauchsgegenstände stahl er sich aus umliegenden Dörfern.

Bald schon war Balur in der Lage, Feuer selbst zu erzeugen. Er erkannte auch, dass es ihm überhaupt nichts anhaben konnte. Aus irgendeinem Grund war er immun gegen Feuer. Jahrhunderte erforscht er seine ungewöhnliche Begabung, bis es ein Spiel für ihn war, Feuer, Feuerbälle, Feuerwände und anderes zu zaubern. Problemlos konnte er mehrere Gegenstände gleichzeitig in Flammen setzen, auch wenn sie eigentlich nicht brennbar waren. Jetzt fühlte er sich stark genug, gegen Mag Kel zu ziehen.

Aber er hatte Loretome nicht bedacht. Das Magische Buch warnte die Magor, und so fand Balur seine alte Schule nicht mehr. Er irrte durch die Nebel, ohne jemals auf Mag Kel zu stoßen. So wandte er sich schließlich wieder nach Süden, um sich Morcar anzuschließen. Als er schließlich vor dessen Festung erschien, vermutete Morcar zunächst eine Falle. Er schickte einige Dämonen, welche den Magor bezwingen sollten, aber Balur verbrannte sie alle bei lebendigem Leib. Das war dann doch sehr ungewöhnlich, da Dämonen aus der Hölle stammen. Flammen sollten ihnen nichts ausmachen. Morcar erkannte, dass er keinen Durchschnitzzauberer vor sich hatte, und dass Balur ihn schon längst hätte angreifen können, wenn er es gewollt hätte.

So nahm Morcar Balur schließlich in sein Gefolge auf.

## Die zweite Niederlage

Im Norden des Kontinents herrschte nun trügerischer Frieden. Die Horden Morcars waren zurückgeschlagen und der Hexenbaron stark verwundet und eingeschlossen worden. Die Festungen der Zwerge und die Siedlungen der Menschen wurden nicht mehr angegriffen. So wurden die Städte wieder größer und die Festungen weniger stark bewacht.

Doch ein paar Jahre reichten Morcar, um aus den unendlichen Tiefen der Hölle ein neues Heer aufzustellen. Er befreite den Hexenbaron und dieser und Balur unterstellten sich erneut Morcars Befehlen. Morcars Heer war jetzt fünfmal so groß wie bei seinem ersten Überfall auf das Königreich. Diesen Massen hatten die Menschen nichts entgegenzusetzen. Sie wurden einfach überrannt. Der König starb an vorderster Front. Nur wenigen seiner Paladine ist es gelungen, sich in Sicherheit zu bringen. Die Menschen suchten abermals Zuflucht in Mag Kel, dem Nordgebirge, dem Großen Wald und der Steppe. Mentor sucht nun tapferere Helden, die es wagen, sich den Dunklen Horden entgegenzustellen.

Die Zwerge haben in der kurzen Zeit der Ruhe übermenschliches geleistet, um möglichst viele Siedlungen unterirdisch miteinander zu verbinden. Den Helden bleibt nun nichts anderes übrig, als sich Zutritt zu den Siedlungen zu verschaffen, sich auszurüsten und die Mächte des Chaos nach und nach zurückzudrängen. Doch ist Vorsicht geboten: Früher oder später wird Morcar etwas merken, und dann sei Trebos mit den Helden!