

Abenteurer träumen. Träume lassen sich als Tüftelaufgaben in Abenteuerstränge einbinden. In der Folge werden je sieben Träume für vier verschiedene Abenteurer beschrieben. Die Träume sind einem vier Elemente (Feuer, Wasser, Luft, Erde) zugeordnet. Der Abenteurer hat den Traum direkt vor dem geistigen Auge, wenn er aufwacht. Die Träume fügen sich in ein großes Ganzes, wenn man den anderen Träumern davon erzählt, sie kombiniert und danach agiert. Das große Ganze sei nicht verraten. Viel Spaß beim Knobeln.

1. Je sieben Träume der Elemente für vier Abenteurer
2. Gemeinsamkeiten der Träume chronologisch

---

### Träumerin 1, genannt: Zara, - Träume der ERDE

Traum 1: „Zarra!“ Melodisch klingt die bestimmende weibliche Stimme. „Nicht nur den Opferdolch musst Du mit geschickter Hand führen, meine Tochter. Auch das Spiel der Intrige muss sich Dir einbrennen. Du hast das Zeug dazu. Du bist meine erstgeborene Tochter.“ Als Du an Dir herunterschaust, bemerkst Du voller Schrecken, dass Du die Kleidung einer jungen dunkelelfischen Priesterin der Spinnengöttin trägst. Du stehst in einem fensterlosen Raum. Gleichmäßig steigt Rauch aus einer Opferschale empor. Violettes Licht verdichtet den Rauch. Dein Blick sucht den Nebel fokussiert zu durchdringen. Er schweift hinein. Langsam materialisiert sich etwas daraus. Zuerst sind die dicken, langen und staksigen Beine zu erkennen. Es sind acht. Ein weiblicher Oberkörper wird schemenhaft sichtbar. Ein Schrei dieser Gestalt, der Deine Nackenhaare sträuben lässt, hallt nach: „Du hättest mein Kind sein können!“. Danach umgibt Dich Dunkelheit.

Traum 2: Ein Heer von Kobolden taucht irgendwo aus den Nebeln auf. Erst nach kurzer Zeit erkennst Du, dass sich das Heer durch tiefe Tunnel windet. Fester Fels. Ein Element. Eine Naturgewalt. Wie geschaffen diese Armee an Kobolden zu leiten. Sind die Koblode freiwillig hier? Rauch umhüllt die Armee. Es ist wieder dieser Rauch. Er kommt Dir bekannt und auch vertraut vor. Aus dem Nebel sprechen Stimmen. Meinen sie Dich?: Könntest Du diese Koblode führen? Ist dieses Sklavenvolk nicht nur dazu da, von Dir geführt zu werden? Ein Schlachtzug an die Oberwelt, angeführt von Dir? Du könntest den Opferdolch führen. Du könntest Sklaven oder Dunkelelfenmänner Deinem Willen unterwerfen oder sie töten. Ja, Du solltest sie Deiner Göttin opfern. Ist es Deine Göttin? Du bist ein Kind der Dunkelheit. Du bist kein Elf des Lichts. Die See. Eine schlechte Alternative für das was Dir ein

Leben als Hohepriesterin hätte bieten können! Warum bist Du nicht bei Deinem Volk? Was hat Dich nur geritten an die Oberwelt zu kommen? Zu viele Fragen. Dein Kopf scheint zu explodieren. Und wieder hallten die Worte nach: „Du hättest mein Kind sein können!“

Traum 3: Wer bin ich? Immer wieder bohrt in Dir diese Frage. Aus den Nebeln unterschiedlicher Raumdimensionen formen sich unscharfe Bilder. Keines scheint zu passen. Jedes führt in das Reich der Alpträume. Lossagen aus dem Traumland das wäre es. Ist es die Seefahrt? Nein, die Unruhe der Wellen nagt an Dir. Es sind die Tunnel. Ruhe in dieser Dimension – nur hier ist sie Dir gegeben. Eintönig klingt das Marschieren des Koboldheeres. Es ist dennoch Deine Zeit wert – hier unten – geborgen in und unter der Erde. Gleichförmig hallt das Echo der gedämpften Schritte des kleinen Volkes. Diese Enge. Sie öffnet sich Dir zu einer ungeahnten Weite. Die Tunnel des finsternen Tiefen sind keine Enge, wie Du nun begreifst, sie verbinden alles – ihr Echo führt überall hin – sie sind die Basis der Welt. Die Ruhe, die sich in Dir ausgebreitet hat, stammt von hier, von dem immerwährenden Fels. Auch sie, die, deren Kind Du hättest sein können, hat sie nicht ein Volk unter die Erde geführt? Sie hat Dein Volk geleitet. Kann Seefahrt hierfür Ersatz bieten? Wieder zieht Dunkelheit auf.

Traum 4: Der Widerhall des Nachrufes „Du hättest mein Kind sein können!“ in Deinem eigenen Kopf öffnet das Traumland. Die Armee der Koblode zieht in endloser Schlange durch die Tunnel. Immerbrennende Fackeln beleuchten die Tunnel. Wieder folgst Du ihrem Marsch, bis einer von ihnen abbiegt. Warum verlässt er den Schlachtzug? Neugierig folgst Du ihm in einen schmalen dunklen Seitentunnel. Du hörst eine Stimme. Sie hallt aus den tiefen der Erde, doch nicht nur für Dich scheint sie bestimmt zu sein als Du ihren Worten lauschst: *„Galemshon ist das Ihre, auch wenn sie sich nicht im Ansatz der Bedeutung dieser Tatsache für die Schattendämonen im Klaren sind. Ihr Wissen der Natur ist bereits in der ewigen Akademie des Wissens der Natur niedergelegt. Ihre Weisheit ist also jugendhaft aber dennoch beachtlich. Sie haben in anderen Zusammenhängen gezeigt, dass sie mit Wissen achtsam umzugehen wissen. Sie haben trotz Kenntnis nicht den Weg der vollkommenen Zerstörung gewählt, obwohl ihnen eine Welt oblag. Sie haben das belassen, was Ameisen geordnet hatten. Diese Prüfung haben sie bestanden.“* Hat dies etwas mit Dir zu tun?

Traum 5: Das Heer der Koblode zieht durch die dunkel Tiefen. Ihrem Marschieren zu lauschen bringt Dir eine innere Ruhe – eine angenehme Abwechslung zu Deinen quälenden Fragen zuvor. Ist es nur ihr Marschieren? Nein, beantwortest Du Dir erleichtert diese Frage; es ist mehr. Es ist der Stein, der Fels, das was Dich umgibt.

Hier ist Heimat. Hier gehörst Du hin, egal ob es nun Dein Volk ist oder nicht! Die Freiheit der Weite der See ist eine Illusion, wenn geordnete Wege durch Erde, Fels, Schlamm und Magma ziehen. Während Deiner Überlegungen ist das Koboldheer vorbeigezogen. Das Ende der Riesenheerschar nähert sich. Bedrohlich wirkt die größere Gestalt, die sich am Ende zeigt. Eine Riesenspinne mit einem weiblichen Dunkelelfenoberkörper – vorwurfsvoll und in den Gängen widerhallend schreit sie unmittelbar in Deine Richtung: „Du hättest mein Kind sein können!“ Abermals hallt dieser Schrei in Deinem Gedächtnis nach. Hättest du wirklich ein Kind der Spinnengöttin sein sollen? Wäre es nicht das bessere Leben geworden?

Traum 6: Wieder taucht aus den Nebeln des Traumes die Gestalt der Spinnengottheit auf. Sie wandert erst ziellos in nebligen naturbelassenen Gängen umher. Dann betritt sie eine Höhle. Im Zentrum ragt ein ihr geweihter Tempel empor. Sie dreht sich zu Dir um. Noch bevor ihr Ruf bei Dir ankommt, wird es Dir klar. Deine Bestimmung ist nicht die See. Es ist die Tiefe umgeben von Stein, Fels und Erdreich. Du musst Dich ihr stellen; du musst Dich ihr hier unten stellen. Du musst Dich ihr in Reinheit stellen; du musst Dich einem Avatar der Spinnengöttin stellen und Deinen Weg entscheiden. Hier liegt Deine Bestimmung. Nur so wirst Du frei von den Fesseln Deines Volkes. Kannst Du nicht auch so Deine Rasse befreien? Die kurze Klarheit Deiner Gedanken weicht in ein Bild des endlosen Wassers. Die See, die Heimat Deines Piratendaseins und Deiner Kindheit taucht auf. Du bist Dir im Klaren darüber, dass Du hier wenig Trost und Freude finden wirst, solange Du Dich nicht dem gestellt hast, was Du nun selbst als Deinen Ursprung bezeichnest.

Traum 7: Erleichtert nährt sich in Dir die Hoffnung, aus den wilden Wirbeln fragender Träume entlassen zu werden. Doch aus den Nebeln der Träume in den Tiefen der Erde – in unterirdischen Höhlen widerhallend – steigt abermals eine Stimme auf, die wohl nicht nur Dir alleine gilt: *„Hoher Rat, dieser Ruf ist durchdacht und ihr möget die Bilder meines Geistes zu Rate ziehen, die ich Euch auch zur Verfügung stelle. In diesem Sinne möget ihr bedenken, ob dieses Anliegen, mit dem ich nun an Euch trete, geeignet ist das Wohlwollen des Rates zu finden.“* Aus den Weiten der Traumwelt bietet sich Dir ein weiterer unpassender Anblick: *Ein Blitzgewitter von Lichtreflexionen blendet die Weite, wirft alles in eine strahlendes Licht vieler Farben. Eine Debatte. Fragen, Antworten, Reaktionen, Meinungen, ein Austausch in Lichtgeschwindigkeit. Ein Lichtgewitter, das dauert. „Nun denn“, ertönt wieder die Stimme des Schädelknochen mit den braunen Augenhöhlen, „ich werde die Träume des Wissen mit den Einschränkungen des Rates senden. Möge Eure Forschung Früchte tragen und dieser Rat tagen, wenn wieder ein Ereignis großer Tragweite ansteht. Nebel zieht auf; die Konturen der Schädel verschwimmen. Zurück bleiben*

*irgendwo in zeitloser Einsamkeit die vollkommensten Edelsteine, die nie ein Sterblicher sah.* Schweißgebadet erwachst Du und blickst Dich erstaunt um.

### Träumer 2, genannt LARI – Täume der LUFT

Traum 1: Die Seefahrt. Du bist einer der Herren der Meere. Welch herrliches Gefühl. Der Wind umweht Dich, als Du von der Spitze des Ausgucks über die endlosen Weiten des Meeres blickst. Unwirklich erscheint Dir Dein Schiff. Welches ist es. Die Spitze der *Fassprinzessin* taucht aus den Weiten des Meeres auf. Nebelumschlungen erhebt sich eine Seeteufel-Prinzessin daraus. Sie rast auf Dich zu. Endlos gähmend langsam rast sie und dennoch zeitlos. Angst, pure Angst überkommt Dich als sie sich nähert. Die See kann mörderisch sein, so wird Dir klar; doch auf dem Ausguck im Wind fühlst Du Dich sicher. Wie lange dauert es, wie lange wird es dauern, bis die Prinzessin aus dem Wasser Dich verschlingt? Dunkelheit umgibt Dich.

Traum 2: Aus den Tiefen der See taucht sie wieder auf. Ist es nur der Kopf der hölzerne Fassprinzessin? Ist es dieses Symbol von Freiheit? Als die Prinzessin wieder auf Dich zurast, begreifst Du es. Du bist ein Flüchtling. Du bist geflüchtet. Du warst es, der Alessia (Anm.: evtl. anderen Namen einfügen) im Stich ließ. Du hast sie denen überlassen, denen sie nicht überlassen werden durfte. Du hast sie Torma und der Monarchie geopfert. Du warst zu schwach. Du warst es der sein Leben vergaß und der wegen eines Kopfgeldes flüchtete. Es war nicht die See. Die Seefahrt war immer nur ein Ersatz für das, was Du hättest sein sollen. Mutig und stark. Dein Grübeln erstickt. Dein eigener Schädel, er weitet sich, fährt empor in den Himmel, umweht vom Wind. Du fühlst zum ersten mal seit langem eine innere Ruhe aufziehen. Deine Heimat. Hier musst Du sie finden. Aber es ist noch mehr zu tun.

Traum 3: Aus den Nebeln der Weite eines Landes erblickst Du eine Kirche. Ein Gotteshaus Tormas. Der Wind, der Dich wie einen Vogel empor und nieder schweben lässt, sorgt dafür, dass die Wolken verschwinden und Deinen Blick von hoch oben freigeben auf die genauen Details der Kirche. Glocken läuten. Eine Prozession hat sich zu den Toren der Kirche in Bewegung gesetzt. Voran schreitet ein Mann zu hohem Ross. Silber schimmert seine Rüstung im Sonnenlicht. Ein Paladin Tormas. Neben ihm zu Fuße wohlgekleidet Volk. Adelige. Adelige Menschen. Tormakutten übergestülpt. Endlos lang ist das Gefolge. Am Ende Bauern. So riesig wirkt diese Zeremoniengesellschaft, dass Du nicht sicher bist, wie sie alle in der Kirche Platz finden sollen. Du rechnest. Plätze, Menschen und Plattenpanzer. Was passt in diese Kirche? Endlos rechnest Du weiter, bis Dir der Sinn Deines eigenen Rechnens nicht mehr einfällt. Wenigstens schaust Du von oben – von der

Luft – auf dieses Spektakel herunter. Erst als du die Braut siehst, Alessia, wird Dir bewusst, dass Du Ewigkeiten gerechnet haben musst.

Traum 4: Steinerne Wege winden sich auf einen kleinen Hügel. Von der Höhe aus hat man guten Ausblick um die weiten Landschaften um Farbenhafen, das in der Ferne aufragt. Von den Wipfeln der Lüfte fällt Dein Blick auf eine Burg auf dem kleinen Hügel. Was für eine Festung. Eines Fürsten würdig. Schnell wird Dir anhand der Wappen klar, dass hier ein Fürst der *von Sereborns* sein Anwesen haben muss. Plötzlich ändert sich die Szenerie und Du merkst, dass irgendetwas sich in Deinen Traum mischt, dass sich nicht nur in den Deinen mischen sollte. Vor Dir materialisiert ein humanoider Schädel in dessen Augenhöhlen zwei perfekt geschliffene braune Edelsteine gearbeitet sind. *Die zwei Augen des humanoiden Schädels blitzen in den hellsten Braunreflexionen unbekanntes Lichts, als die Stimme aus braunem Licht weiterspricht: „Ich habe vier Auserwählte gefunden. Sie sind würdig, zu ihrem Ursprung geführt zu werden. Ich bin mir vollkommen bewusst, was dieses Vorgehen für meine Materia-Welt bedeuten kann. Aber, hoher Rat: Leben bedeutet Veränderung! Sie haben sich als geeignete Kandidaten erwiesen. Was hat dies mit Dir zu tun?*

Traum 5: Dein Blick fällt diesmal aus der Luft auf eine trübe Landschaft. Schutt, Asche, Schlamm, Lavaströme; diese Landschaft ist öde und vergessen. Dennoch in Ansätzen kommt Dir diese Gegend aus Deinem letzten Traum bekannt vor. Sind dort nicht die Überreste einer Burg auf einer Anhöhe zu erkennen? Du lässt Dich von den Stürmen und Winden hinunter tragen und genießt dabei eine Freiheit, die Du nie zuvor verspürt hast. Du tauchst in die Tiefen dieser Ruine vor. Immer tiefer lässt Du Deinen Blick schweifen, bis Du unter Trümmerhaufen einen verwitterten Grabstein entdeckst. Als Du den Namen entzifferst, läuft Dir ein Schauer den Rücken herunter: „Alessia von Sereborn, ruhe in Frieden“. Alessia! Deine alte Liebe wird Dir nun mehr gewahr als jemals zuvor. Hier ruht sie. Sie, derer Du Dich nicht angenommen hast. Hier ruht sie, für die Du nie da warst. Wie kannst Du inneren Frieden finden, wenn Du sie aufgibst? Warum hast Du sie aufgegeben? Mehrere kalte Schauer laufen Dir den Rücken herunter, als Dir klar wird, dass dies lediglich ein Blick in die Zukunft war. Nur in eine mögliche Zukunft. Es muss Dir obliegen, sie zu ändern!

Traum 6: Wieder brennt sich Dir der vermoderte Grabstein in Dein Gehirn ein. Tausendfach hallt das Echo in unendlicher Langsamkeit in Deinem Gehirn nach – es ist lediglich der Name Alessia. Warum muss der Namen Sereborn damit in Verbindung gebracht werden? Es ist Deine Bestimmung dies zu ändern! Was kann Dir das Piratenleben bieten im Vergleich zu dem Ausmerzen des Schmerzes, den Du in Dir trägst? Langsam vergehen die düsteren Gedanken in Dir und Du tauchst weiter

in die Tiefen der Gruft, deren Namen auszusprechen Dir solche Seelenqual bereitet. Erst als ein kurzer Luftzug die Tiefen hier durchweht, wird Dir bewusst, das dies auch das Deine ist. Was sind die endlosen Weiten der See und des Wassers, wenn die Weiten der Luft noch größer und schneller sind? Du tauchst weiter in die Tiefen dieser Traumkammer ein, aber nur Schwärze umhüllt Deinen Blick.

Traum 7: Du erwachst aus der Schwärze dieser Grabkammer, nur ein winziger Lichtschein bedeutet Dir einen Weg, dem Du folgst. Es ist jedoch nicht Dein eigener Weg, soviel wird Dir schnell klar, Du darfst teilhaben an dem Wissen etwas viel größeren, als sich arkane Symbole aus zerlaufenden Blut in die Wände nahe dem Licht einbrennen. Du entzifferst sie: *Blutsauger. Entstanden aus den wahr gewordenen Alpträumen der Sterblichen. Sieben Blutsauger begründeten die Stammeslinien. Im Zentrum der Schattenebene ist ihr Ursprung in der Gruft des ewigen Blutweins. Auch Certa-Del, die dritte Linie, hat hier ihren Ursprung. Beinamen erhielt der dritte dieser Linie Certa-Del immer. Seine Materia-Bestimmung sollte El-Anron sein. Sein Name entstand aus den Namen, die er seinen (zukünftigen) Opfern gab, aber nur jener, die würdig genannt werden durften, in seinem Namen aufzutauchen; so nennt er sich selbst vollständig: Alf-Gunaon Knapson Frugandersinhon Jelschor Junghandwafbruch Epsikontar Wardergru Klaubestfran Hojak Chanlalaza Certa-Del.* Hat dies etwas mit Dir zu tun? Schweißgebadet erwachst Du aus der Unwirklichkeit Deiner Traumwelt und blickst verwundert auf.

### Träumer 3, genannt LARIORDUS – Träume des WASSERS

Traum 1: Wasser und Nässe. Endloses Blau umgibt Dich. Innere Ruhe, die Du nur hier kennst, kommt in Dir hoch. Aus den Tiefen des Wassers hörst du eine Stimme. Erst klingt sie wie das Rauschen der Tiefe des Meeres, erst als die Worte mehrmals widerhallen, erkennst Du, dass diese Worte nicht an Dich gerichtet sind, aber Du an etwas großem teilhaben darfst: „*Ich rufe den hohen Rat! In meiner Materia-Welt sind Auserwählte in Sicht. Ich fordere den hohen Rat auf, zuzustimmen, das Wissen der Welt zu übergeben und gleichsam das Wissen der Vampirlinie Certa-Del.*“ Der Widerhall wirkt tausendfach und kommt aus der Ferne. Dennoch bist Du nicht sicher, wie lange Du diesem Widerhall der Tiefe des Meeres gelauscht hast. Aus den Tiefen des Meeres taucht schemenhaft ein Unterwasserschiff auf, bevor Nebel es umhüllt. Ein Schiff für die Ewigkeit – nach diesem einen Gedanken umhüllt Dich Dunkelheit.

Traum 2: Aus den Nebeln Deines Traumes erhebt sich ein Wald. Riesige Bäume. Große Sträucher, festes Holz. All dies durchdringt Dein Blick. Und doch: Irgendetwas an der Wahrnehmung dieser Hölzer ist anders. Du schaust durch die Bäume hindurch mehr als dass Du ihre tatsächliche Schönheit erkennst, musterst die

Struktur des Holzes und wägst bereits die Eigenschaften für den Bootsbau ab. Vollkommenheit in der Struktur und Maserung. Stunden verbringst Du damit die Maserung im Inneren des Baumes auf und abzuwandern, bis Du schließlich geeignete Ansägestellen findest. Dann hörst Du einen Ruf. Erst ist Dir nicht klar, woher er kommt. Dann erkennst Du, dass es der Lebenssaft des Baumes ist, der Dich ruft. Du folgst dieser Spur bis an die Wurzeln. Hier im Erdreich ist die Quelle, eine unfassbare Quelle, bis Rauch auch sie umgibt.

Traum 3: Wieder durchdringt Dein Blick diesen Nebel, aus dem die riesigen Bäume empor erstehen. Diesmal bist Du weiter entfernt. Einige der Bäume sind bereits gefällt; erste Bäume ausgehöhlt. Eine Heerschar von Bootsbauern sieht zu Dir auf und erwartet geduldig Deine weiteren Bauanweisungen. Du kannst jedoch nicht antworten. Deine Zunge ist wie festgeklebt und Dein Gehirn arbeitet. Quälende Fragen werfen sich Dir auf, die unbeantwortet eine innere Leere hinterlassen: Ist dies meine Bestimmung? Ist dies mein Leben? Bin ich es, der die Flotten dieser Welt bestückt? Warum soll ich für einen Piratenunterschlupf bauen? Wäre es nicht interessanter das Wissen des Bootsbaus mit vertiefender Forschung zu verbinden? Wer kann mir hierbei helfen? Wie kann ich die größten Schiffe errichten? Gibt es Schiffe mit eigener Persönlichkeit? Kann ich sie herstellen? Kann ich sie der humanoiden Welt zur Verfügung stellen? Wird mein Wissen in den Tafeln der Gelehrten zum Schiffsbau stehen? Was mache ich hier vor diesem armseligen Haufen weniger Bootsbauer? Bin ich es nicht, der zu viel größerem berufen ist? Der Nachhall dieser Fragen lässt Dunkelheit entstehen.

Traum 4: Wieder umgeben Dich die Nebel einer unwirklichen Traumwelt. Es ist wieder das Pulsieren lebenden Holzes, dass Dich in eine bestimmte Richtung des Nebels zieht. Die Schwaden lichten sich. Diesmal stehst Du alleine inmitten des Waldes. Die hohen Bäume und ihr Ruf ereilen Dich. Du musterst die Giganten des Waldes mit abschätzendem Blick. Aus welchem dieser Bäume kann ein Einholz geschnitzt werden? Welches kann ein Boot werden, das für mögliche magische Erweiterungen am Nützlichsten ist? Nur wenn Du vollendest, mit was Du begonnen hast, wirst Du wirklich frei sein. Aber was ist diese Freiheit, nach der Du strebst? Wo ist der Urzustand? Während Du darüber nachdenkst schwillt der Boden an. Erst Schwamm, dann eine Überflutung. Du gibst den Baum und seine Lebensadern auf und gibst Dich vollkommen den Fluten hin. Nur hier bist Du frei. Ist dieses Wasser Deine einzige Bestimmung? Kannst Du nicht so viel größeres erreichen als wenn Du nur weiter Boote errichtest? Boote sind für das Bezwingen dessen da, was Dein ist. Hier ist Deine Heimat. Nur Schlamm und Rauch sind entfernte Berechtigungen dessen, was immer wahrte.

Traum 5: Wieder umgeben Dich die Wasser der endlosen See. Aus den Tiefen des Wassers dringt abermals eine Stimme zu Dir, als habe sie sich in Deinen Traum verirrt aber als sei sie eben nicht nur für Dich bestimmt: *„Doch in ihnen nagt Chaos. Es ist daher an der Zeit, diese vier zu Auserwählten zu machen. Perfektion ist es nicht, aber es ist das, was El-Anron über die Jahrmillionen ausgemacht hat. In meiner Sphäre – der Natur – lassen sich diese vier ideal einem Ursprung zuordnen. Sie sind damit würdig für das Wissen der Welt! Es ist nicht an uns, sich in die Linien des Vampirgeschlechtes einzumischen. Dies ist dem hohen Rat immer oberste Handlungsmaxime gewesen. Auch ich will diese nicht durchbrechen. Dennoch. Auserwählte sind nicht dafür vorgesehen, sich einem Vampirgeschlecht zu unterjochen. Dafür wäre das niedere Dasein dieser Untoten nicht vorgesehen. Es sollte daher an uns sein, zumindest den Zugang zu diesem Wissen den Auserwählten meiner Materia-Welt nicht zu versperren!“* Hat dies etwas mit Dir zu tun? Die Worte hallen derart lange in den Wellen nach, dass Du darüber jeglicher Zeitdimension beraubt wirst.

Traum 6: Wieder umgibt Deine Nebeltraumwelt ein Wald. Wieder stellst Du Dich der Frage nach der Perfektion des Bootsbaus. Diesmal ist alles anders. Die Riesenbäume sind gewichen und Du bist irgendwo in den Weiten der Feenwildnis. Hier ist es. Ein Kribbeln steigt in Dir hoch. Hier wirst Du Deine Bestimmung finden. Du musst nur Dein Inneres loslassen und Du wirst es finden. Ein Boot für die Ewigkeit – ein Boot aus einem Stamm geschnitzt – ein Boot aus Feenmagie – ein Boot mit eigenem Willen – ein Boot mit einer Intelligenz – ein Boot mit eigener Persönlichkeit! Du wirst es bauen – das Lebendige Boot - Tranduzk Alibozkar. Hier wirst Du das Baumaterial finden, wo sonst? Aber wer kann Dich leiten – hier wo Du Dich nicht auskennst? Ein großer weißer Hirsch zieht an Dir vorbei – oder war es ein Elch – gar ein Rentier – ehe Nebelschwaden Dich aus dieser Traumwelt werfen, die Du nicht verlassen willst. Denn hier liegt Deine Bestimmung.

Traum 7: Gefangen beim Wandern zwischen Baumgiganten und Seen zieht Dich Dein Pfad immer näher ans Meer. Leichtfüßig durchschreitest Du das Nass, dessen Bestimmung die Deine ist. *Umgeben von den Weiten der See ragt die Vulkaninsel Xo auf. Doch irgendetwas ist anders. Du bist in den jungen Jahren El-Anrons auf dieser Materia-Welt. Das was hier ist, war schon immer dar, lange bevor Tirion den Thron bestieg. Weiter dringt Dein Blick in Flüssen und kleinen Rinnsälen verlaufend ins Zentrum dieses uralten Vulkans. Erstaunen breitet sich in Dir aus, als Du erkennst, dass die Halle der Elemente bereits errichtet ist. Ihr Ursprung muss alt sein – wohl fast so alt wie diese Welt selber. Ist ihre Bestimmung ist eine größere als je ein Sterblicher wird erahnen können? Hier sind die vier Elemente beisammen. Ist dieses*



Wissen nur für Dich bestimmt? Warum kommen Dir diese Erkenntnisse – bist Du in die Traumwelt eines anderen gelangt? Schweißgebadet erwachst du erstaunt.

#### Träumer 4, genannt CHANDRAK - Träume des FEUERS

Traum 1: Eine Flamme erhebt sich vor Dir in einer Traumlandschaft. Während Du diese Flamme in zeitloser Faszination musterst, brennen sich Fragen in Deinem Kopf. Du willst Dich diesen Fragen stellen, doch das Bild, das sich aus den Flammen erhebt, fasziniert Dich viel mehr. Es passt irgendwie nicht nur zu Dir, es erscheint fremd in diesen Flammen aber doch richtig: *In einem steinernen Rund regt sich etwas. Aus den Nebeln erheben sich Schädel. Sieben Schädel. Es sind Edelsteine von unbekannter geschliffener Vollkommenheit aus und auf denen sie empor erstehen. Silber, Rot, Gelb, Blau, Grün, Golden und Braun. Die natürlichsten Farben. Nur unscharf sind die Schädel auf diesen riesigen vollkommenen Edelsteinen zu erkennen. Die Halle ist ebenfalls unscharf; Zeit und Raum verschwimmen. Aber eins ist klar. Einem Ruf sind sie gefolgt. Sie – die sieben Schädel – materialisieren sich. Gebannt und wortlos lauschen sechs schemenhaft erkennbare Schädel dem braun schimmernden Schädel und den Lichtspiegelungen der braunen Edelsteine, die aus seinen Augapfelhöhlen leuchten.* Die Flamme erlischt.

Traum 2: Ein orangefarbener Dampf aus heißer Energie umgibt Dich. Aus den dampfigen Wolken wird der Blick frei auf eine überdimensionierte Feuerstelle. Zunächst lodert die Flamme blau, gelb oder orange, danach steigt die Temperatur merklich und eine weiße Stichflamme entsteht. Fasziniert blickst Du in dieses Weiß wie in einen Spiegel Deiner Seele. Diesmal kannst Du Dich dieser Flamme zuwenden. Bohrende Ungewissheit umgibt Dich, als Dein Gehirn zu arbeiten beginnt. Bin ich das Kind, dass zu den Elfen gehört? Was hat mich hierher gebracht? Wer sind meine echten Eltern? Warum gibt es keine anderen Humanoiden meines Volkes in El-Anron in großer Zahl? Warum hat mein Volk keinen Town in Farbenhafen? Stamme ich von hier? Ist es wirklich meine Welt? Wem verdanke ich, dass ich zu dem geworden bin, was ich bin? Bin ich den Elfen nicht mehr schuldig als ein einfaches Piratendasein? Ist Hojak alleine für den Untergang meines Clans verantwortlich? Waren die Elfen wirklich mein Clan? Was ist meins, wenn ich mehr oder weniger der einzige hier bin? Bin ich wirklich nur ein gestrandeter Weltenreisender? Sollte ich nicht auch eine echte Heimat haben? Die bohrenden Fragen zerreißen Dich, bis alles von Schwärze umhüllt ist.

Traum 3: Hitze. Unerträgliche Hitze. Rauch und Dampf umgibt ein gigantisches Schlachtfeld, dass Du in Zeitlupentempo aus der Vogelperspektive beobachten

kannst. Tobt hier ein Kampf im Blutkrieg. Humanoide bevölkern dieses Schlachtfeld. Ihnen gegenüber in einem Gemetzel aus feuriger Energie steht eine Heerschar von Teufeln. Wo auch immer Dein Blick hinfällt, ist ein Massaker zu sehen. Die Stadt deines Volkes wird bald fallen; die Lavaflüsse um die steinernen Befestigungsanlagen dieser Stadt sind längst von Teufeln überrannt. Im Zentrum der Stadt regt sich etwas. Gebannt lenkt sich dein Blick von den einzelnen Kampfszenen weg in Richtung des Zentrums. Dort entsteht ein Kreis arkaner Energie. Aus ihm tritt ein Teufel von etwa fünf oder sechs Metern Größe. Seine genaue Gestalt ist kaum zu erkennen in dem rußgefärbten Plattenpanzer, den er trägt. Er scheint unbewaffnet. Lediglich in seiner rechten Hand trägt er eine faustgroße Kugel, deren Hitze die des gesamten Kampfes überstrahlt. Seine donnernde Stimme hallt in den Mauern der wider als er schreit: „Ich, Fürst Ungrondwan Tzaal, Träger des ersten Höllenfeuers, rufe die Lavaströme der Hölle! Vernichtet Zen-Dragul!“

Traum 4: Abermals beginnen die Traumnebel schleierhaft; lediglich das Nachhallen des Rufens „Ich, Fürst Ungondion Tzaal, Träger des ersten Höllenfeuers...“, erinnern Dich daran, wo Du Dich wohl befindest. Überall Feuer, Lava und Rauch, was für eine Zerstörung der Urkraft des Feuers. Hier wird eine Hochfeste deines Volkes vernichtet mit ihrem eigenen Element. Selbst im Traum ist die Hitze dieses Ortes kaum auszuhalten. Dennoch. Dein Blick wandert durch rauchige Nebelschwaden zu den Randbezirken der Stadt. Nahe einer Mauer, geschützt durch meterhohen Stein, wurde ein kleines Tor geöffnet. Ein Tor zur Flucht aus diesem Höllenfeuer. Jedoch scheint keiner deines Volkes zu fliehen. Lediglich ein kleiner Korb wird in dieses Tor geschleudert – irgendwo hin – irgendwohin auf eine Materia-Welt. Das Innere des Korbes brennt sich Dir in Zeitlupe ein: Ein winziger Humanoider, der dir ähnelt. Auch in diesen kleinen Mauern hallen die Stimmen deines Volkes nach, ehe sie endgültig von den Höllenfeuern verschluckt werden und sich das Tor zur Materia-Welt schließt: „Räche Zen-Dragul, Prinz Chandrak!“

Traum 5: Unwirklich und unendlich scheint Deine Umgebung. Nur Nebelschwaden und nachhallende Worte umgeben Dich. Keinerlei Sicht, nicht ein Detail ist in diesem Nebel zu erkennen und doch hallen Wort in Deinen Ohren nach: „Prinz Chandrak“. Deine eigenen Gedanken hörst Du ebenfalls in dieser Unendlichkeit nachhallen. Prinz Chandrak? Prinz von was? Prinz eines untergegangenen Volkes? Prinz meines Volkes? Welches ist mein Volk? Was habe ich mit den Blutkriegen und zu schaffen? El-Anron ist meine Heimat – oder nicht? Habe ich mich niemals meiner Herkunft gestellt? Welche Rache kann es für ein vernichtetes Volk geben? Bin ich dazu in der Lage? Feuer schießt empor, als Dein Schädel vor der Qual dieser Fragen explodiert.

Traum 6: Wieder ist nichts als Feuer um Dich. Lavaströme umfließen eine steinernen Festung. Unwirklich orangegefärbter Himmel beleuchtet eine Szenerie. Hier liegt die Festung. Hier wurden die ersten Höllenfeuer entzündet. Die muss die Festung eines Fürsten der Teufel sein. Ist es die Festung von Fürst Ungondion Tzaal? Seltsam vertraut kommt Dir dieses Brennen hier vor. Innere Ruhe breitet sich in Dir aus, als du schwebend in die Lavaströme eintauchst. Heimat. Dies ist Deine Heimat, das Feuer! Oder ist dies nur eine Verwirrung des Traumes? „Träger des Höllenfeuers, was bedeutet dies“, hörst Du Deine eigenen Gedanken sprechen. Nur hier ist Ruhe für Dich – nur hier ein Ziel. Dieses Höllenfeuer muss sich in Dir einbrennen. Es ist keines Teufels Sache ein solches Feuer zu hüten. Es ist Deine Bestimmung. Du musst an Dich nehmen, was das Deine ist. Bist du nicht der Träger des ersten Höllenfeuers?

Traum 7: Schmiedehämmer dröhnen widerhallend. Funken stoben überall in alle Windrichtungen. Wind? Du wunderst Dich. Woher kommt der Wind? Sind dies nicht die Schmiedeöfen von Galemshon, die Deine Wahrnehmung von Dampf umgeben? Sind es nicht die Feuerriesenschmieden um Xo? Nein – Du befindest Dich an der Oberwelt. Erst jetzt wird Dir bewusst, dass dies nicht nur Deine Trauwelt ist; irgendwer hat Dich in das Wissen oder den Traum einer anderen Kreatur mitgenommen. *Riesige Berge umgeben Dein Blickfeld; nichts als Weite. Im Sonnenlicht reflektieren die mithrilenen Stadtmauern von Bagduum. Du bist hoch oben in den Berggipfeln – im Reich der Zwerge. Und dennoch diese Schmiede. Nie zuvor hast Du solche Kunstwerke gesehen wie diejenigen, die Dein Blick nun streifen. Neben Waffen und Rüstungen hängen kunstvollste Schmiedewerke, deren Erschaffer ein wahres Genie seines Faches ist. Kein Zweifel; hier haust der perfektteste und großartigste Schmied, den El-Anron je hervorgebracht hat. Du befindest Dich in den Schmiedekammern von Gulthor Eisenbieger. Was machst Du hier? Was hat dies mit Dir zu tun? Schweißgebadet erwachst Du.*

### Zusammenfassung der gemeinsamen Teile der Träume der Elemente in korrekter Reihenfolge

„Ich rufe den hohen Rat! In meiner Materia-Welt sind Auserwählte in Sicht. Ich fordere den hohene Rat auf, zuzustimmen, das Wissen der Welt zu übergeben und gleichsam das Wissen der Vampirlinie Certa-Del.“

In einem steinernen Rund regt sich etwas. Aus den Nebeln erheben sich Schädel. Sieben Schädel. Es sind Edelsteine von unbekannter geschliffener Vollkommenheit aus und auf denen sie empor erstehen. Silber, Rot, Gelb, Blau, Grün, Golden und

Braun. Die natürlichsten Farben. Nur unscharf sind die Schädel auf diesen riesigen vollkommenen Edelsteinen zu erkennen. Die Halle ist ebenfalls unscharf; Zeit und Raum verschwimmen. Aber eins ist klar. Einem Ruf sind sie gefolgt. Sie – die sieben Schädel – materialisieren sich. Gebannt und wortlos lauschen sechs schemenhaften Schädel dem braunen Schädel und den Lichtspiegelungen der Perfektion der braunen Edelsteine, die aus seinen Augapfelhöhlen leuchten. Sie blitzen in den hellsten Braunreflektionen unbekanntem Lichts, als die Stimme aus braunem Licht weiterspricht:

„Ich habe vier Auserwählte gefunden. Sie sind würdig, zu ihrem Ursprung geführt zu werden. Ich bin mir vollkommen bewusst, was dieses Vorgehen für meine Materia-Welt bedeuten kann. Aber, hoher Rat: Leben bedeutet Veränderung! Sie haben sich als geeignete Kandidaten erwiesen. Galemshon ist das Ihre, auch wenn sie sich nicht im Ansatz der Bedeutung dieser Tatsache für die Schattendämonen im Klaren sind. Ihr Wissen der Natur ist bereits in der Bibliothek der Ewigkeit niedergelegt. Ihre Weisheit ist also jugendhaft aber dennoch beachtlich. Sie haben in anderen Zusammenhängen gezeigt, dass sie mit Wissen achtsam umzugehen wissen. Sie haben trotz Kenntnis nicht den Weg der vollkommenen Zerstörung gewählt, obwohl ihnen eine Welt oblag. Sie haben das belassen, was Ameisen geordnet hatten. Diese Prüfung haben sie bestanden. Doch in ihnen nagt Chaos. Es ist daher an der Zeit, diese vier zu Auserwählten zu machen. Perfektion ist es nicht, aber es ist das, was El-Anron über die Jahrtausende ausgemacht hat. In meiner Sphäre – der Natur – lassen sich diese vier ideal einem Ursprung zuordnen. Sie sind damit würdig für das Wissen der Welt!“

Es ist nicht an uns, sich in die Linien des Vampirgeschlechtes einzumischen. Dies ist dem hohen Rat immer oberste Handlungsmaxime gewesen. Auch ich will diese nicht durchbrechen. Dennoch. Auserwählte sind nicht dafür vorgesehen, sich einem Vampirgeschlecht zu unterjochen. Dafür wäre das niedere Dasein dieser Untoten nicht vorgesehen. Es sollte daher an uns sein, zumindest den Zugang zu diesem Wissen den Auserwählten meiner Materia-Welt nicht zu versperren!

Hoher Rat, dieser Ruf ist durchdacht und ihr möget die Bilder meines Geistes zu Rate ziehen, die ich Euch auch zur Verfügung stelle. In diesem Sinne möget ihr bedenken, ob dieses Anliegen, mit dem ich nun an Euch trete, geeignet ist das Wohlwollen des Rates zu finden.“

Ein Blitzgewitter von Lichtreflexionen blendet den Raum, wirft ihn in eine strahlendes Licht vieler Farben. Eine Debatte. Fragen, Antworten, Reaktionen, Meinungen, ein Austausch in Lichtgeschwindigkeit. Ein Lichtgewitter, das dauert. „Nun denn“, ertönt

wieder die Stimme des Schädelknochen mit den braunen Augen, „ich werde die Träume des Wissen mit den Einschränkungen des Rates senden. Möge Eure Forschung Früchte tragen und dieser Rat tagen, wenn wieder ein Ereignis großer Tragweite ansteht. Nebel zieht auf; die Konturen der Schädel verschwimmen. Zurück bleiben irgendwo in zeitloser Einsamkeit die vollkommensten Edelsteine, die nie ein Sterblicher sah.

Blutsauger. Entstanden aus den wahr gewordenen Alpträumen der Sterblichen. Sieben Blutsaugern wurde diese Stammeslinie aus dem Reich der Träume anvertraut. Im Zentrum der Schattenebene ist ihr Ursprung in der Gruft des ewigen Blutweins. Certa-Del, die dritte Linie. Hier ist ihr Ursprung. Beinamen erhielt der dritte dieser Linie Certa-Del immer. Seine Materia-Bestimmung sollte El-Anron sein. Sein Name entstand aus den Namen, die er seinen (zukünftigen) Opfern gab, aber nur jener, die würdig genannt werden durften, in seinem Namen aufzutauchen; so nennt er sich selbst vollständig: Alf Gunaon Knapson Frugandersinhon Jelschor Junghandwafbrauch Epsikontar Wardergru Klaubestfran Hojak Chanlalaza Certa-Del.

Riesige Berge umgeben Dein Blickfeld; nichts als Weite. Im Sonnenlicht reflektieren die mithrilenen Stadtmauern von Bagduum. Du bist in den berggipfeln – im Reich der Zwerge. Und dennoch diese Schmiede. Nie zuvor hast Du solche Kunstwerke gesehen wie diejenigen, die Dein Blick nun streifen. Neben Waffen und Rüstungen hängen kunstvollste Schmiedewerke, deren Erschaffer ein wahres Genie seines Faches ist. Kein Zweifel; hier haust der perfektteste und großartigste Schmied, den El-Anron je hervorgebracht hat. Du befindest Dich in den Schmiedekammern von Gulthor Eisenbieger.

Umgeben von den Weiten der See ragt die Vulkaninsel Xo auf. Doch irgendetwas ist anders. Du bist in den jungen Jahren El-Anrons auf dieser Materia-Welt. Das was hier ist, war schon immer dar, lange bevor Tirion den Thron bestieg. Weiter dringt Dein Blick in Flüssen und kleinen Rinnsälen verlaufend ins Zentrum dieses uralten Vulkans. Erstaunen breitet sich in Dir aus, als Du erkennst, dass die Halle der Elemente bereits errichtet ist. Ihr Ursprung muss alt sein – wohl fast so alt wie diese Welt selber. Ihre Bestimmung ist eine größere als je ein Sterblicher hätte erahnen können. Hier sind die vier Elemente beisammen. Das Urelement.