

# DIE KRÄHENBERGE



Der Legende nach entstanden die Gebirgsmassen der Krähenberge, als der Avatar des Lukranis gegen den Dämonenlord kämpfte, welcher die jungen Kinder Daynons unterjocht hatte. Ihr Kampf war so gewaltig, dass die Erde erzitterte und sich die Gebirge erhoben. Als der Avatar Lukranis letztendlich sein kristallenes Schwert in die Brust des Dämons bohrte, stieß dieser in seinem Todeskampf einen Fluch gegen diese Gebirgskette aus.

Lukranis selbst reinigte das gesamte Land, nur die Berge, die vom Fluch des Dämonenlords getroffen wurden konnte er nicht erhellen. Schwärme von Krähen stießen bei dem Versuch, sie wieder in die Erde zu senken, aus ihnen hervor und ließen sich auf dem Grund des neu erschaffenen Landes nieder, um die Saat aus ihm heraus zu picken. Jeder seiner Versuche diese zu vertreiben wurde von Misserfolg geprägt. Er wusste, die Krähen würden Unheil über das Land bringen.

Seit die Dayniten denken können, überfallen Untote ihre Gehöfte oder belagern die kleinen Städte. Jahrhunderte lang vermutete man, es seien verfluchte Kreaturen, welche unendliche Qualen auf dem Boden Daynons durchleben müssten. Sie müssen Tag für Tag und nach jedem weiteren Todesstoß erneut auferstehen. Einige meinten sie würden aus einem hinter den Krähenbergen gelegenen Untotenreich nach Daynon gelangen. Wieder andere vermuteten, das Gebirge selbst würde sie in seinem verfluchten Stein ausbrüten. Doch sie alle hatten sich getäuscht.

Im Jahr der Monde 412 n.d.N. drang ein wagemutiger Recke namens Halbert Badon in Begleitung mehrerer anderer Kämpfer und Priester in die Krähenberge vor um das Übel zu ergründen. Zu ihrem Entsetzten fanden sie versteckte Tempelanlagen und Opferstätten schwarzer Priester vor. Damals war noch keinem klar das Khazura hinter all dem steckt. Nach einem erbitterten Kampf gegen die dunklen Beschwörer und ihren Geschöpfen stellt die Gruppe fest, dass mit dem Tode des Beschwörers auch seine untote Gefolgschaft langsam vergeht. Alte Aufzeichnungen konnten in weit verzweigten Katakomben geborgen und sicher nach Daynon gebracht werden. Nach ihrer Übersetzung wurde die wahre Ursache der Untotenscharen erst wirklich ersichtlich.

Es wurde eine Wahrheit aufgedeckt, die erschreckender nicht sein konnte. Es waren die verstorbenen Bewohner Daynons selbst, in deren untoten Körpern etwas innewohnte, das sie zu einem Werkzeug der Beschwörer machte. Die schwarzen Beschwörer, oder auch Todesflechter wie sie später genannt werden sollten, hatten sich mit einer unergründlichen Macht den verstorbenen Dayniten bemächtigen können.

Als im Jahr des Steins 547 n.d.N. der Wall südlich des Gebirges fertiggestellt werden konnte, kehrte etwas Ruhe in Daynon ein. Da jener Wall jedoch nur aus einer Linie von einzelnen Wehranlagen bestand und keine Mauer diese verband, konnten die Untoten auch weiterhin, wenn auch erheblich schwieriger, vereinzelt nach Daynon gelangen. Der schrecklichste Angriff, welcher aus den Krähenbergen erfolgte, fand im Jahr der Tränen 668 statt. Dieses Ereignis ist auch landläufig als „die große Schwemme“ bekannt. Zwar konnte dieser bislang schrecklichste Vorfall in der Geschichte Daynons unter großen Verlusten eingedämmt werden, doch was auch vom Reich unternommen wird - die Krähenberge speien immer neue Widerwärtigkeiten aus, um Daynon in Krieg und Chaos zu stürzen.

Durch den letzten Krieg der in Daynon tobte, könnte man meinen, dass die Krähenberge in der jüngsten Geschichte unbedeutend geworden sind. Zu viele Ereignisse spielten sich in den letzten Jahren im Osten des Landes, im ehemaligen Pernadir und Di`Quethar ab. Doch dieses täuscht. Die Krähenberge sind nach wie vor der Ursprung allen Übels in Daynon.

Wer gen Nacht auf einem der Wachtürme des Walls steht, während die Sonne ihre letzten Strahlen an die Gipfel der Gebirge strahlen lässt, dem wird gewahr, dass sobald die Nacht herein bricht, es tief unter den Bergen rumort. Man kann es nicht hören, nur fühlen, kaum wahrnehmbare Erschütterungen an einem eisernen Geländer eines Treppenstiags, ein leicht fauliger Geruch aus dem Norden von einem Windhauch herangetragen.

Die ersten Meilen in den Krähenbergen, dort wo noch Vegetation vorhanden ist, leben die Verräter des Landes, die verwirrten und geblendeten Menschen, welche eigene unaussprechliche Kulte bilden um Khazura zu Ehren. Meist werden diese von einem Todesflechter beschützt oder bekommen Artefakte um sich gegen die Untoten zu wehren oder zu schützen. Diese Artefakte sind nicht selten verwesende Körperteile.

Weiter im grauen Stein, in den tiefen Schluchten oder großen Hallen unter den Bergen stehen Massen von Untoten, abwartend und ewig still. Bewacht und behütet von Todesflechtern die in einfachen Behausungen am Eingang der Schlucht oder im Bereich des Höhleneingangs wohnen.

Noch weiter im Norden und in den tiefsten Höhlen, so sagt man sich, führen lange Gänge in unbekannte Tiefen. Dort, vom Seuchennebel eingehüllt, ist die Heimat der Decaylords, oder auch Seuchenhüter genannt. Theoretiker behaupten das die Decaylords, dort ihr Dasein fristen, wo es reale Übergänge nach Mordayn gibt. Sie sprechen nicht von Portalen, sondern von Pforten in das unwirkliche Reich Khazuras.

Und irgendwo... oder überall... liegt der tote Leib des Dämonenlords, erschlagen in der Stunde 0 vom Avatar Lukranis.

## Ein Weg in den Krähenbergen

Verfluchte und verfaulte Winde sind lange nicht das einzige was einen in den Krähenbergen erwartet. Zwischen den tiefen und langen Schluchten, in denen permanent ein Hauch des Pestnebels existiert, welcher die sonstige graue Gegend in eine leicht gelbgrüne Welt einfärbt, finden sich rastlose und unkontrollierte Untote auf der Suche nach Opfern. Ständig suchen sie, rastlos ... zeitlos... Diese armen Geschöpfe, welche von einem Todesflechter zum Dasein erweckt wurden, fallen dich sofort an und lassen nicht mehr los. Dein Kampf beginnt und endet mit der Flucht oder dem zerhacken des Körpers welcher unablässig versucht dich zu beißen. Zum bersten gefüllte Beulen und Auswucherungen die auf dem Körper des Untoten verteilt sind, platzen auf und lassen die klebrige Substanz der Fäulnis frei. Widerlicher Gestank wie von verdorbenem Fleisch und zersetzendem Leben, gelangt in Deine Nase. Endlich hast du diese Kreatur soweit zerschlagen, dass der Körper nicht mehr funktionstüchtig ist...

Doch wehe du findest einen Eingang in die Gebirgsmassen, ein schwarzes dunkles Loch, aus der die Stille... die ewige Stille des Todes dir entgegen strömt. Versuche dich nicht... Tiefe Höhlen und ein System aus unendlichen Gängen, welche ein Netzwerk böser unnatürlicher Hallen verbindet in denen sich massenweise, dutzende und aber dutzende Widergänger befinden und auf dich warten. Sie scheinen wie Statuen in der Dunkelheit... Still und leicht schwanken um sich auf den Beinen zu halten. Seite an Seite, Schulter an Schulter ist diese riesige Halle gefüllt mit toten Leibern. Doch wehe dir, du lässt einen Stein rollen, der einem Donner gleich in der Stille tief unter der Gebirgsmasse der Krähenberg erschallt. Dann laufe...

## An einem Anderen Ort...

Kein Sonnenstrahl durchdringt die Schwaden der ewigen Verdammnis. Überall riechst du Fäule, Kadaver und tote Leiber, welche schon seit hunderten von Jahren vor sich hin rotten und doch noch unter den Lebenden wandeln. Die Übelkeit welche so langsam in deinem Magen Einzug erhält, ist keine Einbildung oder einfach ein schwaches Gemüt, vielmehr ist es das Etwas, was dich ganz langsam und unauffällig, von innen heraus verfaulen lässt. Deine Atemzüge beginnen zunehmend zu schmerzen, jedes Mal wenn du Luft holst, brennt diese in deiner Lunge, du denkst deine Eingeweide würden mit bestialischen Krallen zerfleischt.

Bist du lange genug in den Krähenbergen, in dem Gebiet wo nichts lebendes wächst, ja selbst wo die Ratten sich unwohl fühlen, wirst du langsam und quälend vergehen. Dein Geist wird stupide und deine Erinnerungen verlassen dich, du fängst an Stimmen zu hören die dich rufen. Du brauchst keine Nahrung mehr aber du hast Hunger. Deine Kleider sind schon lange zerrissen und zerfetzen und zu lange schon wandelst du umher und weisst nicht mehr wohin, oder warum. Eigentlich wolltest du doch nur... Verdammt, Lukranis was wolltest du denn hier? Wer bist du, und was willst du? Dein Weg ist unbeirrbar und endlos. Dann kommt da etwas um die Ecke, ein Mensch in Rüstung und mit Waffen, ein Banner mit einem Einhorn darauf. Endlich wieder Menschen du ? wieder zurück. Jetzt kannst du endlich diesen Irrgarten der Felsen und Schluchten verlassen, die Gehörnten

werden dich mitnehmen und dein Weib muss sich keine Sorgen mehr machen. Wie lange warst du eigentlich unterwegs. Hier oben in den Krähenbergen kann man Tag und Nacht nicht unterscheiden. Dann... ein seltsames Gefühl macht sich in dir breit, dein Blick ist kurzzeitig verstört, dann siehst du alles in einem rötlichen Farbton. Fressen...