

Die  
Pflanz-  
Pergamente




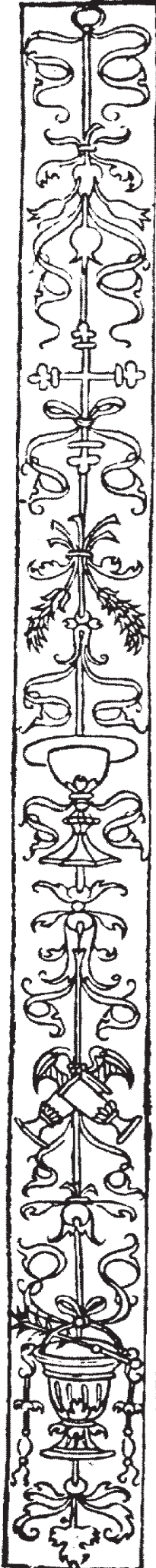

*Aufgeschrieben von  
Karlfried von Klagen  
Gelehrter der Pflanzenkunde und Meister  
der Kunst der Alchimie*



Eine Aufzeichnung  
zur Vermeidung der  
mannigfaltigen Gefahren  
des gewaltigen Sumpfes  
**Dulpespfuhl**

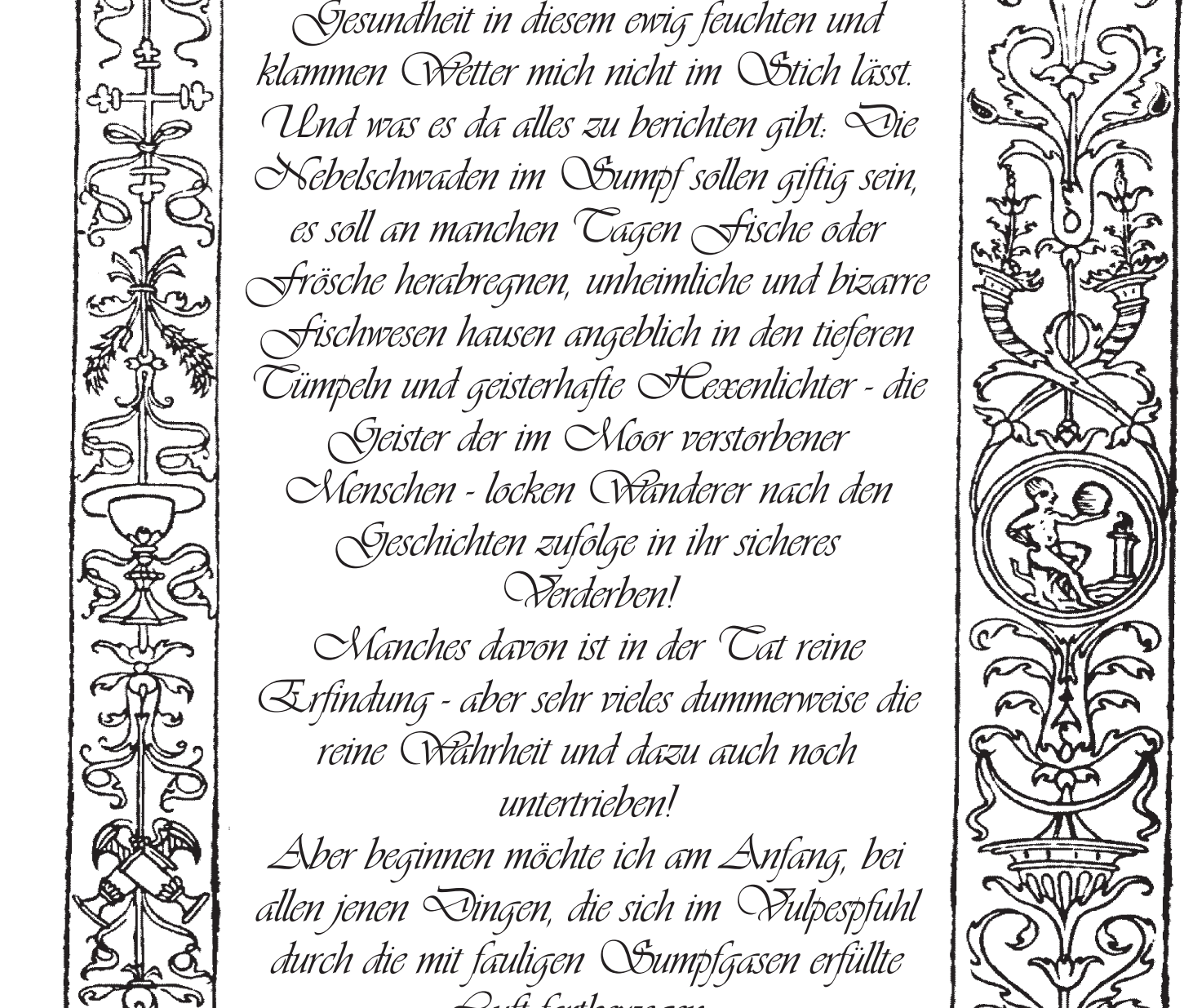



Und einige Notizen zu den  
seltsamen Vorkommnissen,  
Tieren, Pflanzen und Legenden  
dieser Region des Reiches Löwentor



**B**ei den mannigfaltigen Geschichten, Gerüchten und Legenden, die sich um den großen und unwegsamen Sumpf mit Namen Zulpespfuhl nun schon seit Urzeiten ranken, sah ich es doch für angemessen an, mir einmal selbst ein Bild von diesem angeblich so gefährlichen Gebiet an der südwestlichen Grenze unseres sonst so prächtigen Reiches Löwentor zu machen. Und ich muss tatsächlich gestehen, ich wurde nicht enttäuscht und die Tier- und Pflanzenwelt sowie die schier unglaublichen Umweltbedingungen in diesem Sumpf grenzen manchmal schon daran, in das Gebiet der Fabeln und Sagen abzugleiten... Aber ich möchte ja keine langen Vorträge halten, sondern gleich mit meinen wichtigen Aufzeichnungen beginnen, da ich mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit annehme, dass der Zulpespfuhl neben all den Dingen, die ich bereits über ihn herausgefunden habe, noch so viele Geheimnisse in seinen morastigen Tiefen birgt, die unser Volk unbedingt erfahren sollte!





So sind meine Zucht-Pergamente also nur ein allererster Schritt und ich hoffe, dass noch viele weitere folgen werden, sofern meine Gesundheit in diesem ewig feuchten und klammen Wetter mich nicht im Stich lässt. Und was es da alles zu berichten gibt: Die Nebelschwaden im Sumpf sollen giftig sein, es soll an manchen Tagen Fische oder Frösche herabregnen, unheimliche und bizarre Fischwesen hausen angeblich in den tieferen Tümpeln und geisterhafte Hexenlichter - die Geister der im Moor verstorbenen Menschen - locken Wanderer nach den Geschichten zufolge in ihr sicheres Verderben!

Manches davon ist in der Tat reine Erfindung - aber sehr vieles dummerweise die reine Wahrheit und dazu auch noch untertrieben!

Aber beginnen möchte ich am Anfang, bei allen jenen Dingen, die sich im Zulpespfuhl durch die mit fauligen Sumpfgasen erfüllte Luft fortbewegen...



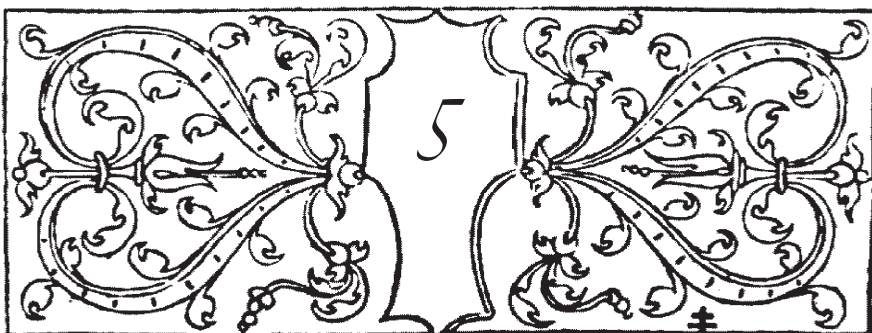
## Hexenlichter, Fliegen- Pilze und allerlei giftig Insektengetier

**E**in Mensch, der sich durch die unwirtlichen Gebiete des Fulpespühs wagt, muss nicht nur beständig auf den trügerischen Weg vor seinen Füßen achten, nein, auch die Luft über ihm und um ihn herum wimmelt nur so vor Gefahr für Leib und Leben!

Dabei gibt es hier so manches seltsames Getier, das es sonst laut meinen Unterlagen wirklich nirgendwo sonst in ganz Löwentor gibt.

Da wären einmal natürlich die geheimnisvollen Hexenlichter zu nennen, die aber auch in anderen Gegenden ihr Unwesen treiben, so unter anderem im Moosen Forst und natürlich im Drachenhain...

Man erzählt sich ja, dies seien die Geister verlorener Menschen, die nur in das Reich der Lebenden zurückgekehrt seien, um diese





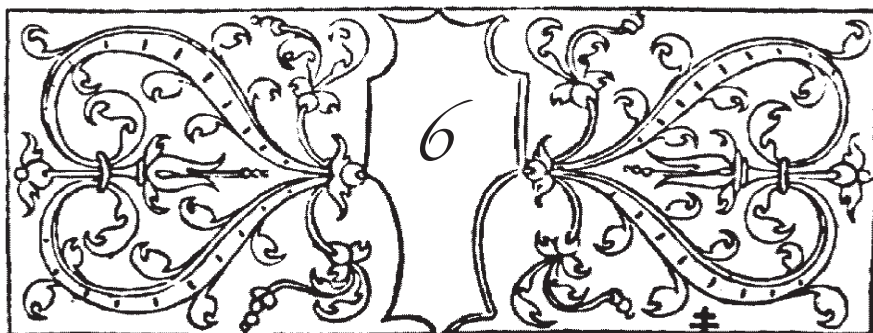



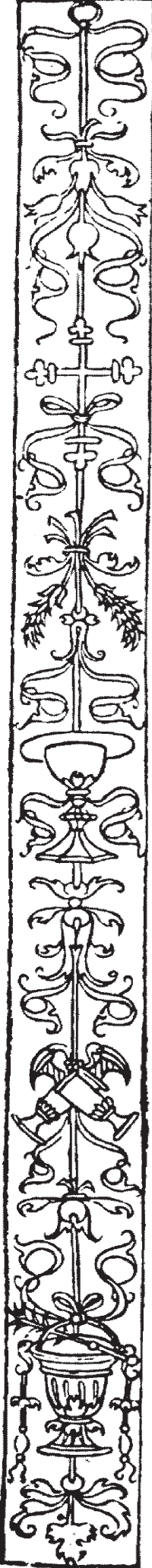
*ebenfalls in ihre Welt der ewigen Kälte und  
des Todes zu locken.*

*Ich indessen bin anderer Meinung: Denn  
warum sollten sich manche Geister doch in fast  
schon körperlicher Form manifestieren,  
während es diese Hexenlichter - oder Irr-  
beziehungsweise Geisterlichter, wie sie auch ab  
und an genannt werden - so ganz offensichtlich  
vorziehen, durch kleine und oftmals  
verschiedenfarbige und umhertanzende  
Lichtkugeln sichtbar zu werden?*

*Nein, ich glaube, diese Hexenlichter sind  
womöglich eine ganz besondere Form von  
Lebewesen, etwa wie ein Glühwürmchen, nur  
natürlich wesentlich größer und tatsächlich auch  
von einer gewissen, meistens diabolischen Form  
von Intelligenz erfüllt!*

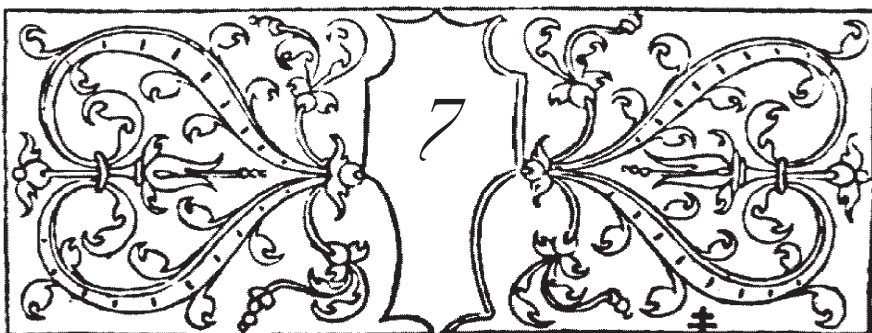
*Bisher ist es wohl noch niemandem gelungen,  
mit diesen Kreaturen sinnvoll Kontakt  
aufzunehmen, aber es ist erwiesen, dass sie  
wirklich besonders oft immer dann erscheinen,  
wenn große Gefahr im Anzug ist oder aber  
schlimme Dinge geschehen sind oder noch  
geschehen werden.*



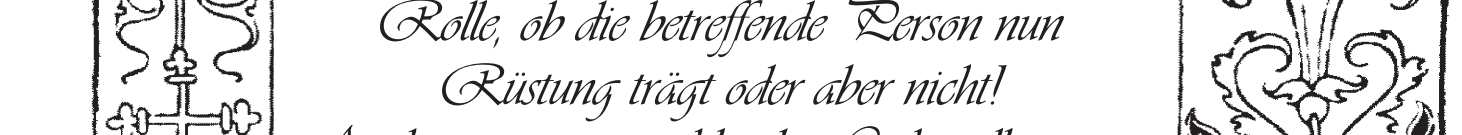



Wo Menschen gestorben sind - und dies oftmals unter schlimmen Qualen - dort sind auch die Hexenlichter zu finden, aber es muss nicht immer so sein, denn zu Beispiel im Moosen Forst sind diese Wesen eher sanftmütig und passiv, während sie anderswo von geradezu kaltherziger Grausamkeit sein können und dies trifft ganz besonders auf das gesamte Gebiet des großen Vulpesfuhs zu! Man muss sich also gut vor ihnen hüten, aber zum Glück konnte ich wenigstens einen Teil ihres mysteriösen Verhaltens enträtseln. Es verhält sich nämlich so, dass ein Irrlicht sich scheinbar durch den Wechsel seines Farbenspiels anderen Lebewesen mitteilt und daran vermag ein kluger Mann durchaus die Gemütslage oder die derzeit vorherrschenden Gefühle - wenn man sie denn so nennen mag - eines solch seltsamen Geschöpfs zu deuten und weiß, was er zu erwarten hat.

Bei meinen Forschungen stellte ich fest, dass eine rot glühendes Irrlicht eine wahrhaftige Bedrohung darstellt und wenn ein Mensch dann von so einem Wesen berührt wird, so







*sind meist ungeheure Schmerzen die Folge,  
die sogar zu Ohnmacht und Tod führen  
können - dabei spielt es übrigens absolut keine  
Rolle, ob die betreffende Person nun  
Rüstung trägt oder aber nicht!*

*Auch ein grün erstrahlendes Licht sollte man  
tunlichst meiden, denn auch diese Farbe  
drückt offenkundig Aggression oder Unmut  
aus und mir wurde glaubwürdig versichert, dass  
jedermann, der von so einem Irrlicht wenn  
auch nur noch so schwach berührt wird, fast  
immer unter solchen Symptomen wie  
Lähmung, kurzzeitigem Irrsinn oder aber  
gar schlimmen Vergiftungserscheinungen zu  
leiden hat und auch dies zum Tode führen  
kann...*

*Garstige und hinterlistige Geschöpfe sind sie,  
oh ja, aber meine Beobachtungen zeigten  
auch auf, dass sie ebenso gut einen verirrten  
Menschen heilen können oder ihm den rechten  
Weg mit ihrem Licht wiesen, noch ehe er im  
Morast versinken konnte - aber ein dem  
Menschen freundlich gesonnenes Hexenlicht  
vermag man immerhin daran zu erkennen, dass*



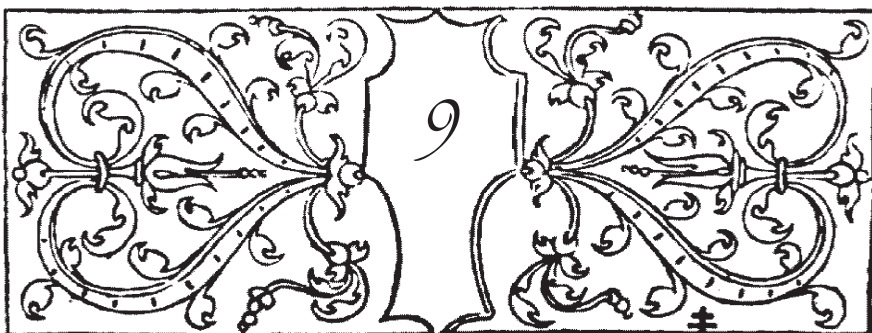



*es in einem eher sanften weißen Schein  
erstrahlt...*

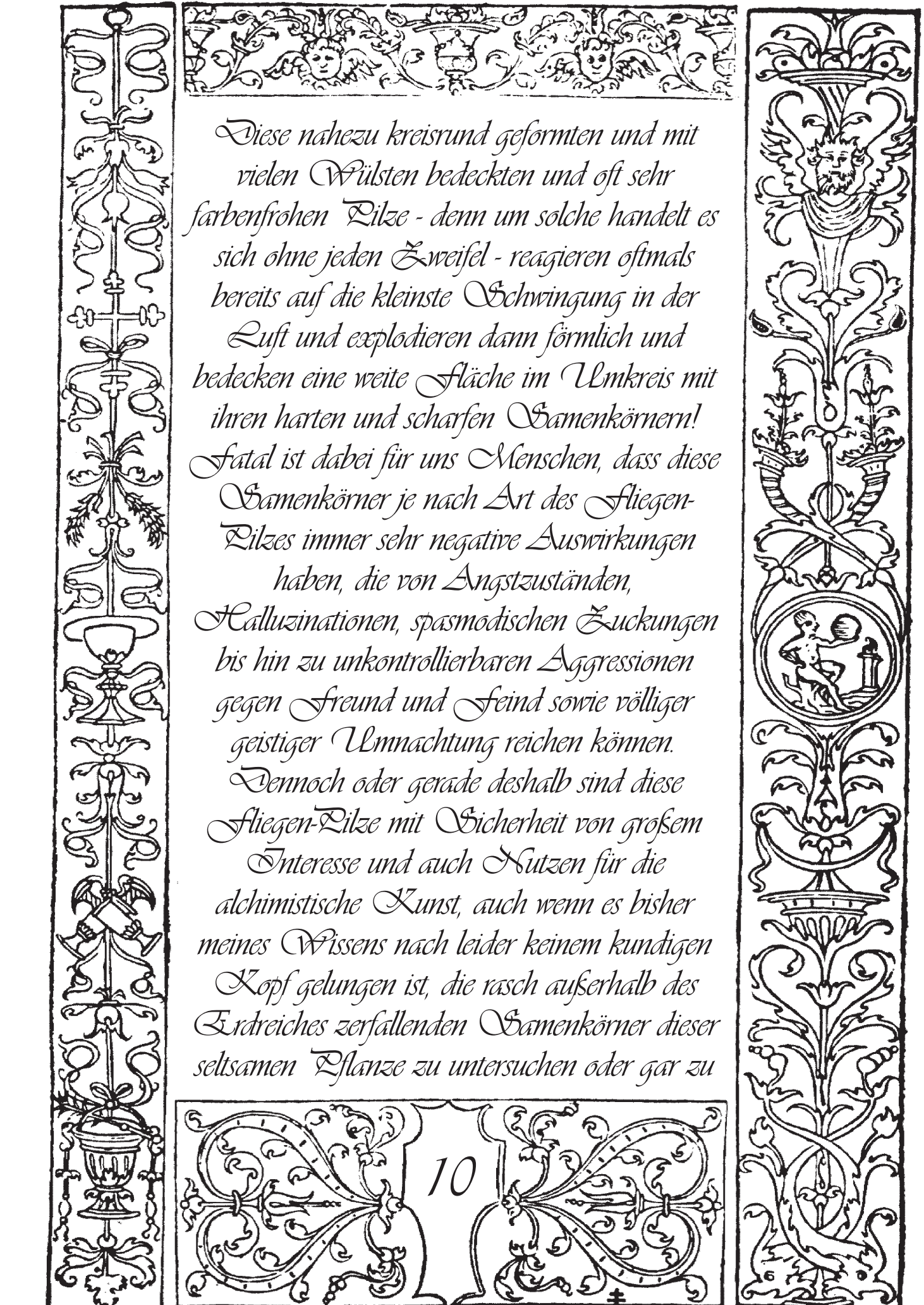
*Man erzählte mir in Torfloch, in dem ich  
zur Zeit lebe und meine Notizen zu  
Pergament bringe, dass es ab und zu  
vorkommt, dass diese schaurig-schönen Lichter  
auch noch in anderen Farben über dem  
Schlamm schweben und wehe dem  
Menschen, der sie dann zu Gesicht  
bekommt.*

*Nun aber zu den Fliegen-Pilzen, die ihren  
merkwürdigen Namen daher haben, weil sie  
ebenfalls wie Irrlichter durch die Gegend  
schweben können, allerdings erscheinen sie im  
Gegensatz zu diesen auch bei Tageslicht und  
es handelt sich bei ihnen um ganz und gar  
seltsame Gewächse!*

*Sie besitzen keine richtigen Wurzeln wie  
richtige und gewöhnliche Pflanzen, sondern  
ziehen lediglich eine Art von Anhang unter  
ihrem bauchigen Körper her, bei dem es sich  
allerdings in der Tat um so eine Art von  
ehemaliger und nun unnötig gewordener  
Wurzel handeln könnte...*







*Diese nahezu kreisrund geformten und mit vielen Wülsten bedeckten und oft sehr farbenfrohen Pilze - denn um solche handelt es sich ohne jeden Zweifel - reagieren oftmals bereits auf die kleinste Schwingung in der Luft und explodieren dann förmlich und bedecken eine weite Fläche im Umkreis mit ihren harten und scharfen Samenkörnern! Fatal ist dabei für uns Menschen, dass diese Samenkörner je nach Art des Fliegen-Pilzes immer sehr negative Auswirkungen haben, die von Angstzuständen, Halluzinationen, spasmodischen Zuckungen bis hin zu unkontrollierbaren Aggressionen gegen Freund und Feind sowie völliger geistiger Umnachtung reichen können. Dennoch oder gerade deshalb sind diese Fliegen-Pilze mit Sicherheit von großem Interesse und auch Nutzen für die alchemistische Kunst, auch wenn es bisher meines Wissens nach leider keinem kundigen Kopf gelungen ist, die rasch außerhalb des Erdreiches zerfallenden Samenkörner dieser seltsamen Pflanze zu untersuchen oder gar zu*

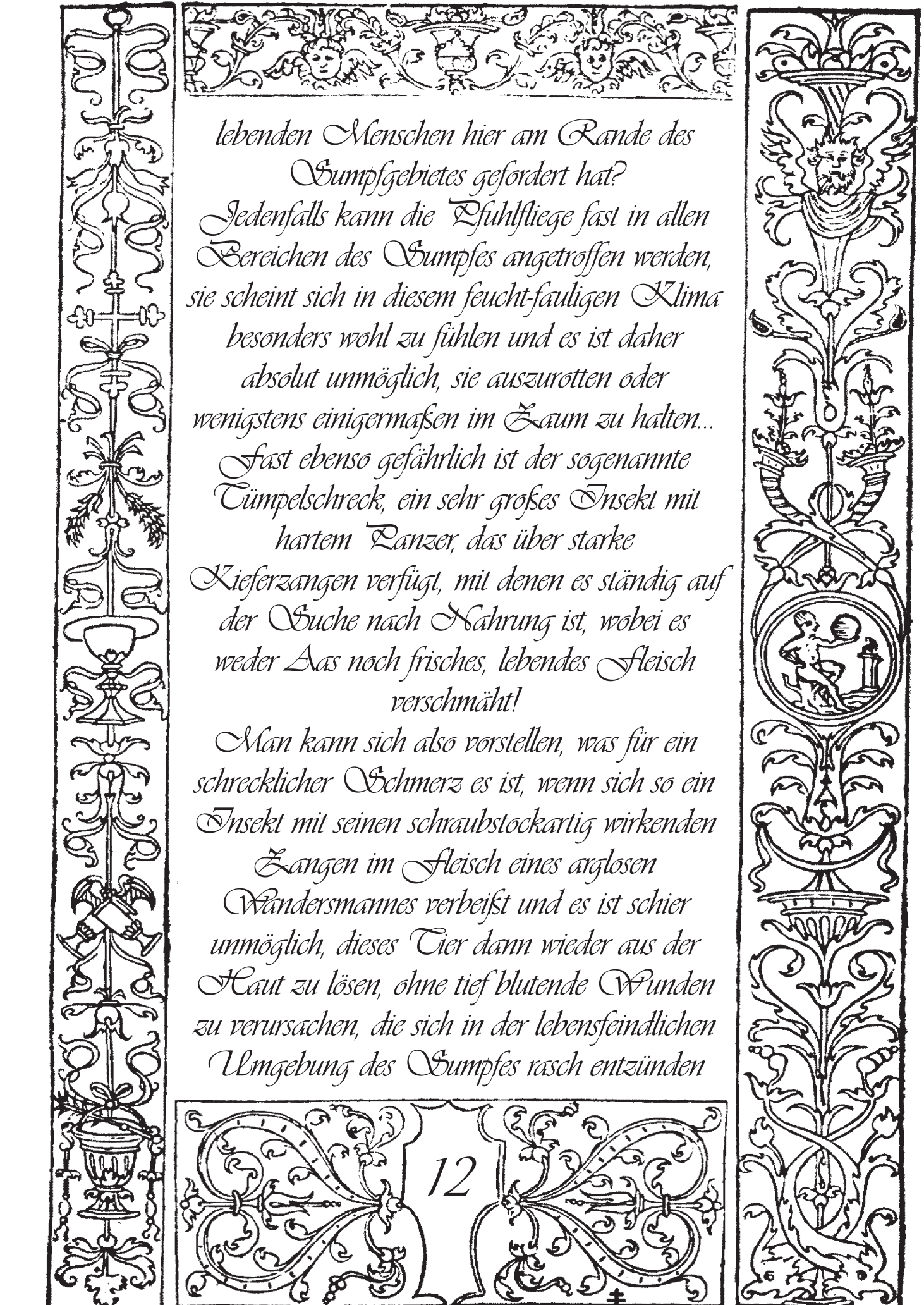




*konservieren, um sie für Tränke oder sonstige  
Mixturen zu nutzen...*

*Besondere Beachtung sollte man tunlichst  
auch der üppigen Tierwelt des Zulpespfuhls  
widmen und hier vor allem der tückischen  
Zfuhfliege, die scheinbar wirklich alle nur  
erdenklichen Arten von Krankheiten  
übertragen kann und die vor allem im  
Frühjahr und Herbst in wahren  
Schwärmen das Sumpfsgebiet heimsucht.  
Es handelt sich dabei um ein ganz und gar  
widerwärtiges Geschöpf, dem selbst ich als  
Gelehrter keinerlei gute Eigenschaften  
abringen kann, denn wenn sie mit ihrem  
charakteristischen, tiefen Brummen angeflogen  
kommt, dann sollte man besser schnell alle freien  
Hautflächen bedecken, damit sie sich nicht  
darauf niederlassen kann, um ihrem Opfer eine  
Seuche anzuhängen!*

*Und wer weiß, vielleicht war dieses Tier auch  
Schuld daran, dass vor einigen Jahren die  
schreckliche Zfuhlfäule ausgebrochen ist, die so  
manches Opfer unter den ohnehin schwer  
arbeitenden und unter harten Bedingungen*


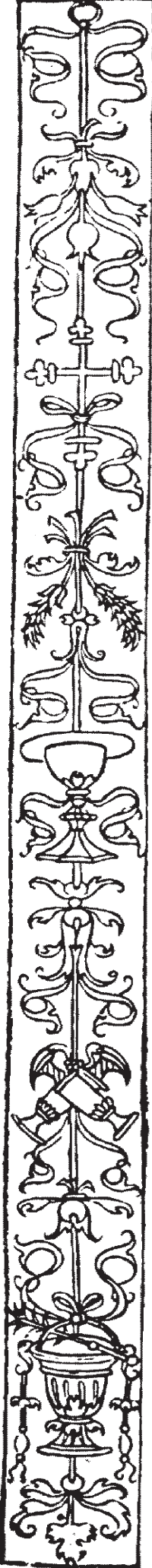


lebenden Menschen hier am Rande des  
Sumpfsgebietes gefordert hat?  
Jedenfalls kann die Psuhfliege fast in allen  
Bereichen des Sumpfes angetroffen werden,  
sie scheint sich in diesem feucht-fauligen Klima  
besonders wohl zu fühlen und es ist daher  
absolut unmöglich, sie auszurotten oder  
wenigstens einigermaßen im Zaum zu halten...

Fast ebenso gefährlich ist der sogenannte  
Tümpelschreck, ein sehr großes Insekt mit  
hartem Panzer, das über starke  
Kieferzangen verfügt, mit denen es ständig auf  
der Suche nach Nahrung ist, wobei es  
weder Aas noch frisches, lebendes Fleisch  
verschmäht!


Man kann sich also vorstellen, was für ein  
schrecklicher Schmerz es ist, wenn sich so ein  
Insekt mit seinen schraubstockartig wirkenden  
Zangen im Fleisch eines arglosen  
Wäandersmannes verbeißt und es ist schier  
unmöglich, dieses Tier dann wieder aus der  
Haut zu lösen, ohne tief blutende Wunden  
zu verursachen, die sich in der lebensfeindlichen  
Umgebung des Sumpfes rasch entzünden



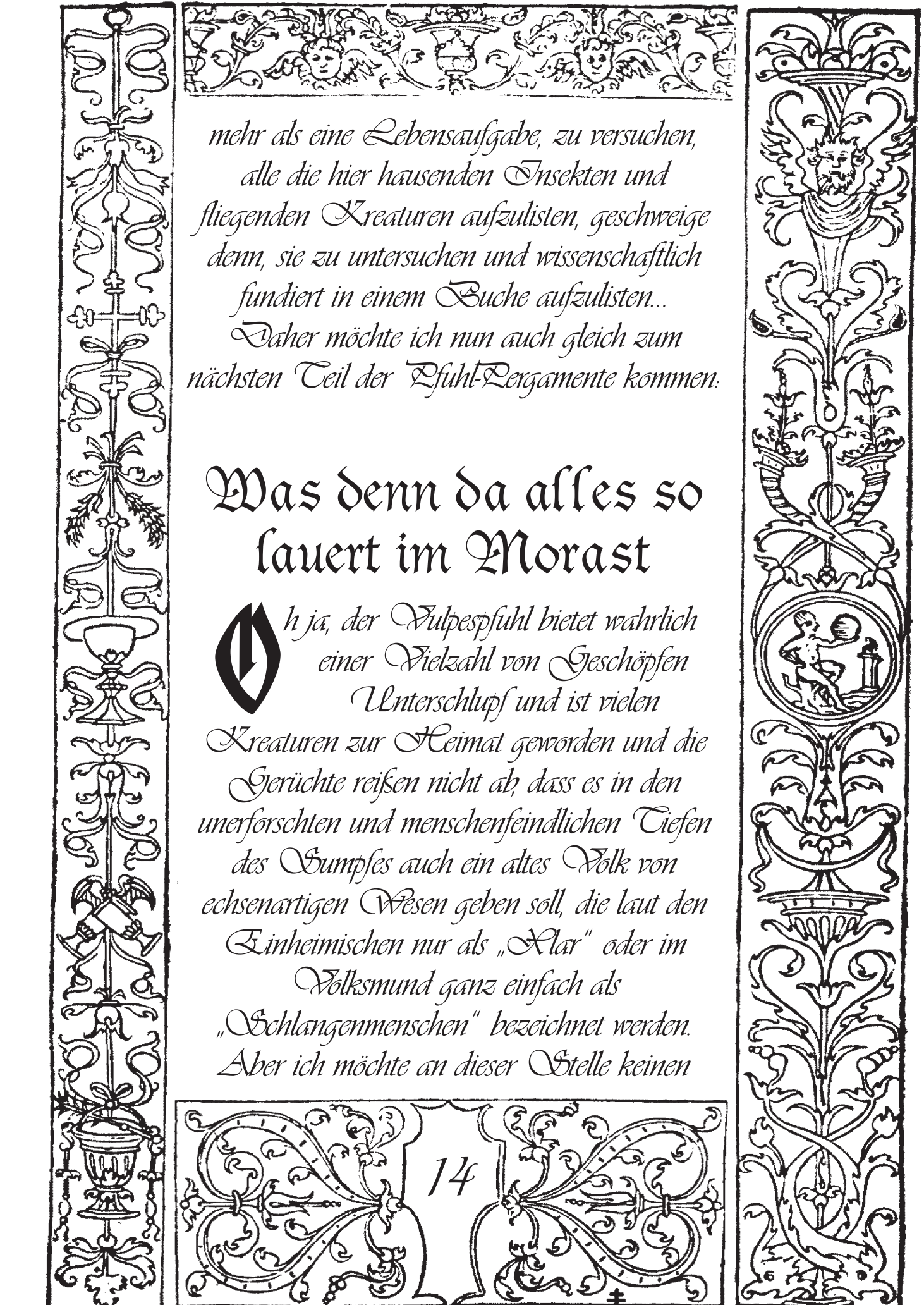


*können. Selbst hartgesottene Veteranen vieler Kämpfe sollen laut Berichten schon vor Angst und Schmerz schreiend in den tiefen Morast hinein und somit in ihr Verderben gerannt sein, wenn solch ein Tümpelschreck sich unter der Rüstung ins verletzliche Fleisch verbissen hatte und er dort natürlich kaum mehr zu entfernen ist, ehe man nicht alle Rüstungsteile abgelegt hat...*

*Aber alle diese nun kurz erwähnten Kreaturen haben uns Menschen etwas Wichtiges voraus, denn sie haben sich dem Leben in dieser feindlichen Umgebung scheinbar hervorragend angepasst und es stört sie auch nicht weiter, wenn der Vulpespüßel an manchen Stellen giftiges Faulgas absondert, das zudem für uns Menschen überaus gefährlich werden kann, denn atmet man diesen üblen und bestialisch stinkenden Dunst ein, dann kann man sehr schnell ohnmächtig werden oder aber das Gas entzündet sich sogar an einer offenen Flamme, was natürlich schreckliche Folgen nach sich ziehen kann! Aber es ist ganz und gar unmöglich und wäre*







*mehr als eine Lebensaufgabe, zu versuchen,  
alle die hier hausenden Insekten und  
fliegenden Kreaturen aufzulisten, geschweige  
denn, sie zu untersuchen und wissenschaftlich  
fundiert in einem Buche aufzulisten...*

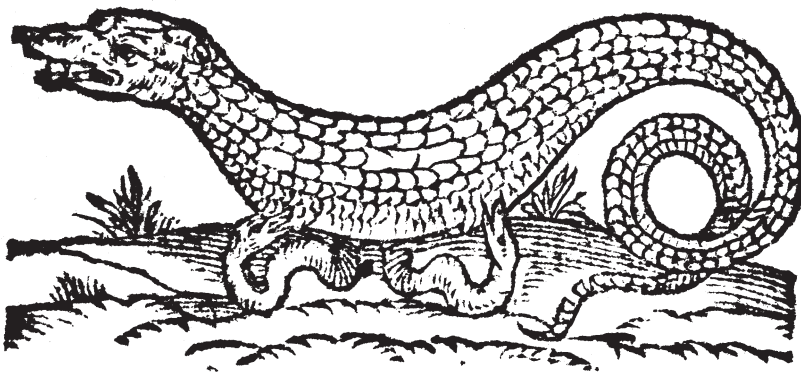
*Daher möchte ich nun auch gleich zum  
nächsten Teil der Psuhl-Pergamente kommen.*

## Was denn da alles so sauert im Morast

**O**h ja, der Vulpespsuhl bietet wahrlich  
einer Vielzahl von Geschöpfen  
Unterschlupf und ist vielen  
Kreaturen zur Heimat geworden und die  
Gerüchte reifen nicht ab, dass es in den  
unerforschten und menschenfeindlichen Tiefen  
des Sumpfes auch ein altes Volk von  
echsenartigen Wesen geben soll, die laut den  
Einheimischen nur als „Akar“ oder im  
Volksmund ganz einfach als  
„Schlangemenschen“ bezeichnet werden.  
Aber ich möchte an dieser Stelle keinen

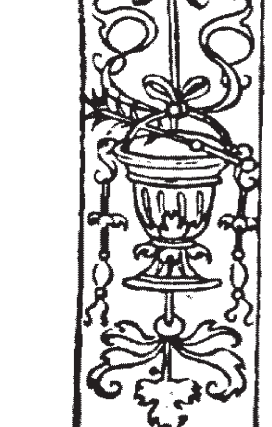

*Legenden Vorrang einräumen - das überlasse ich den Geschichtenerzählern und reisenden Musikanten - sondern mich auf die mir bekannten Fakten und Tatsachen beschränken!*

*So kann ich mit Fug und Recht zu Pergament bringen, dass der Zulpesfuhl eine unüberschaubare Vielzahl von Schlangen und Kröten aller nur erdenklichen Arten, Größen und Farbgebungen beherbergt. Es war mir bei meinen Besuchen am Rande des Moorgebietes nicht ein einziges Mal möglich, zweimal ein- und dieselbe Schlange zu erspähen, vielmehr verfügen sie über die buntesten und verschiedenartigsten*



*Der große Sumpf Zulpesfuhl bietet einer wahren Heerschar von Schlangen eine gar treffliche Heimat.*





*Schuppenfärbungen und seltsamsten Mustern auf ihrem Leib und die hier hausenden Krötentiere erreichen eine enorme Größe - übrigens sondern die Kröten des Zulpesfuhs bei Gefahr ein schleimiges Sekret ab, das einen Menschen bei Berührung zwar nicht töten kann, aber zu seltsamen Wahnvorstellungen und sonstigen Vergiftungserscheinungen führt!*

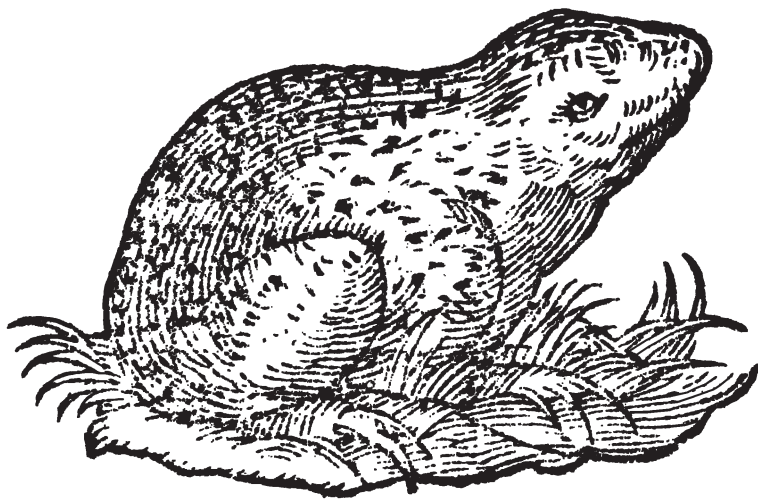
*Auch zu diesen warzigen Wesen gibt es natürlich viele Geschichten und einen regen Aberglauben und demzufolge haust hier die „Alte vom Sumpf“, eine besonders große und natürlich auch ungemein weise Kröte, die den Menschen angeblich Wünsche erfüllen kann und ihnen hilft, wenn sie allzu sehr von den Geschöpfen und Gefahren des Zulpesfuhs geplagt werden, außerdem kennt diese Kröte - glaubt man den Geschichten - natürlich alle Geheimnisse des Zulpesfuhs in- und auswendig und verrät diese auch jenen, die sie danach fragen mögen.*

*Für einen Preis, versteht sich...  
Interessant ist übrigens in diesem*




Zusammenhang, dass sich der alte Erzfeind  
unseres Volkes, die widerwärtigen Rattlinge,  
niemals in diesem Sumpf blicken ließen und  
wenn doch, dann nie in großer Zahl und diese  
kleineren Gruppen wurden rasch von der  
üppigen Tier- und Pflanzenwelt verschlungen,  
so dass ich wohl mit ziemlicher Sicherheit  
behaupten kann, dass diese Bestien im  
Vulpespühl einen Gegner gefunden haben,  
den sie nicht bezwingen konnten und der sich  
im Gegenteil als besonders tödlich für sie  
erwiesen hat!

Jedenfalls hatten auch die Dörfer und  
Gehöfte an der Grenze des Moorgebietes



An Krötentieren aller Größen, Formen und Farben gibt es  
in diesem Sumpf wahrlich keinen Mangel.



*nie wirklich große und ernstzunehmende  
Probleme mit diesem Rattenpack...*

*Doch zurück zu den Tieren, die es hier  
anzutreffen gibt. Wie bereits erwähnt gibt es  
hier eine riesige Vielzahl von Schlangen  
und die meisten davon sind übrigens in  
verschieden starkem Maße giftig, so dass ein  
jeder Wanderer - so er denn wirklich den  
Sumpf betreten muss - gut daran beraten wäre,  
den Boden vor seinen Füßen gut im Auge  
zu behalten.*

*Aber auch andere Tiere wie teilweise riesig an  
gewachsene Insekten und Käfer mit  
mächtigen Scheren oder Hörnern lauern  
hier überall und manche von ihnen lieben es,  
unachtsamen Menschen unter die Kleidung  
zu kriechen und sich dort einzunisten - einige  
dieser Geschöpfe legen sogar ihre Eier in die  
Haut von lebenden Wesen und es ist ein  
absolut abscheulicher Anblick, wenn diese  
Schwellungen dann aufplatzen und ein  
hundertfaches Gewimmel von widerlichen  
Kreaturen ausspeien!*

*Und da wären auch noch die Spinnen zu*






nennen. Meine Güte, was für gewaltige und grausige Kreaturen es sind, auch sie Jäger und Gejagte in dieser lebensfeindlichen Umgebung des Sumpfes, und angeblich gibt es eine Gegend tief im Moor, den bei den abergläubischen Dörflern hier in den Ansiedlungen als „Witwenwald“ bezeichnet, den laut ihren schauderhaften - und vermutlich hoffnungslos übertriebenen - Geschichten am abendlichen Kaminfeuer diese gewaltigen Spinnen fest in ihrem Griff haben.

Dort sollen besonders viele dieser Kreaturen hausen, aber natürlich konnte mir dann niemand auf meine Nachfrage sagen, wo denn dieses Gebiet sein solle, doch könne man es wohl daran erkennen, dass hier die verkrüppelten und faulenden Bäume bedeckt seien von Spinnennetzen wie von einem weißen Leichentuch und es ein Gewimmel in diesen Bäumen geben solle von Hunderten, ja, Tausenden von Spinnentieren und auch einigen ins Gewaltige angeschwollenen Kreaturen!

Und so riesig wurden sie natürlich angeblich







*dadurch, dass sie jene unglückseligen Menschen in ihren Netzen eingefangen, mit potentem Gift betäubt und dann genüsslich ausgesaugt haben sollen...*

*Nun gut, es ist eine Tatsache, dass wirklich sehr, sehr viele bedauernswerte Dorfbewohner in den morastigen Tiefen des Sumpfes verschollen sind, wenn ich mir auch nicht so ganz erklären kann, warum sie sich denn nach wie vor überhaupt dort hinein wagen, wo sie doch offenbar wissen, dass sie dabei mit ihrer Gesundheit und ihrem Leben spielen?*

*Aber es gibt immer wieder jene Menschen, die den Geschichten über verschollene Schätze glauben, die hier ruhen sollen, weit unten im Schlamm und Schlick zwischen Wurzeln, Knochen und Getier...*

*Viele hier möchten gerne ihrem aussichtslosen Dasein entfliehen, denn was sind sie schon von Beruf, bestenfalls Torfstecher, Köhler, Bauern oder Tagelöhner, was also haben sie wohl schon groß zu verlieren?*


*Dafür trotzen sie scheinbar auch den Tieren, die hier hausen und die man anderswo*



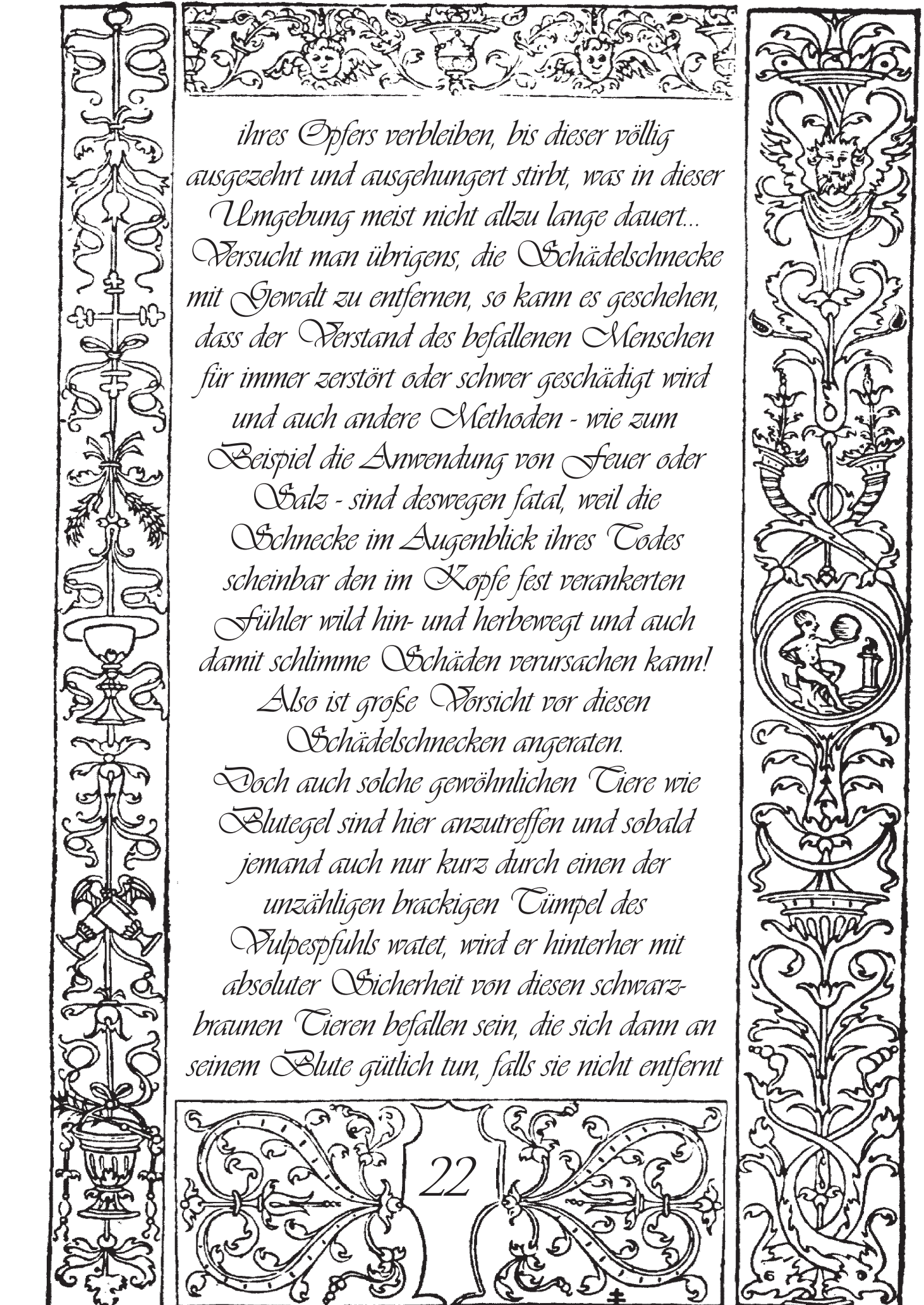
*vergeblich sucht, wie zum Beispiel der widerlichen Schädelschnecke, die meinen Forschungen nach nur im großen Vulpespühl heimisch ist.*

*Und das ist auch gut so, denn dieses grässliche, schleimige Tier besitzt die ganz und gar einzigartige Eigenschaft, sich mit Hilfe einer Art von Fühler oder Tastorgan sich durch das Ohr eines Menschen mit dem Inneren seines Kopfes zu verbinden und dann so eine Art von Kontrolle über ihn auszuüben!*

*Wehe dem Wandersmann, der im Sumpfsgebiet ohnmächtig wird oder einschläft, denn sofort spüren die Schädelschnecken ihn auf und heften sich mit unglaublicher Kraft an seinen Kopf, um mit dem tastenden Tentakel die Kontrolle über ihn zu übernehmen - solche befallenen Menschen agieren nur noch wie stumpfsinnige Wesen, von den niedrigsten Instinkten angetrieben, was für mich ein Beweis dafür ist, dass dieses bizarre Tier wirklich in seinen Geist eingedrungen ist. Die Schnecke wird so lange am Kopf*







ihres Opfers verbleiben, bis dieser völlig ausgezehrt und ausgehungert stirbt, was in dieser Umgebung meist nicht allzu lange dauert... Versucht man übrigens, die Schädelschnecke mit Gewalt zu entfernen, so kann es geschehen, dass der Verstand des befallenen Menschen für immer zerstört oder schwer geschädigt wird und auch andere Methoden - wie zum Beispiel die Anwendung von Feuer oder Salz - sind deswegen fatal, weil die Schnecke im Augenblick ihres Todes scheinbar den im Kopfe fest verankerten Fühler wild hin- und herbewegt und auch damit schlimme Schäden verursachen kann!

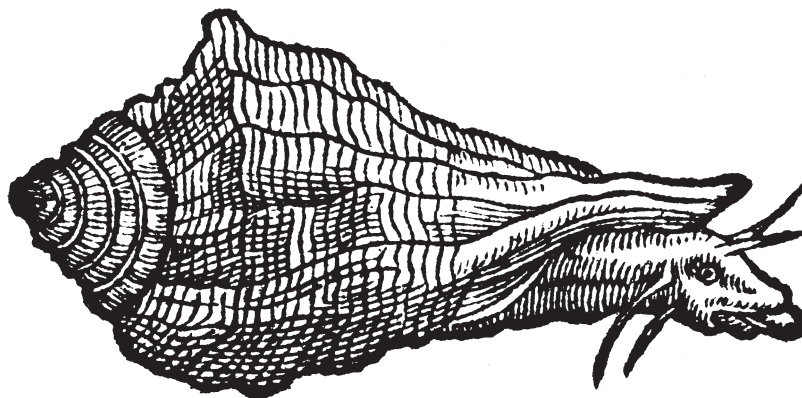
Also ist große Vorsicht vor diesen Schädelschnecken angeraten.

Doch auch solche gewöhnlichen Tiere wie Bluteigel sind hier anzutreffen und sobald jemand auch nur kurz durch einen der unzähligen bräckigen Tümpel des Vulpespfuhls wadet, wird er hinterher mit absoluter Sicherheit von diesen schwarzbraunen Tieren befallen sein, die sich dann an seinem Blute gütlich tun, falls sie nicht entfernt

werden. Auch sie können natürlich leider diverse Krankheiten übertragen, zum Beispiel das gefürchtete Sumpffieber und meist bemerkt der solchermaßen Betroffene es gar nicht, wenn sich ein Blutegel an ihm festgesaugt hat und ist darauf angewiesen, dass etwaige Begleiter - sofern er welche hat - ihn darauf aufmerksam machen.

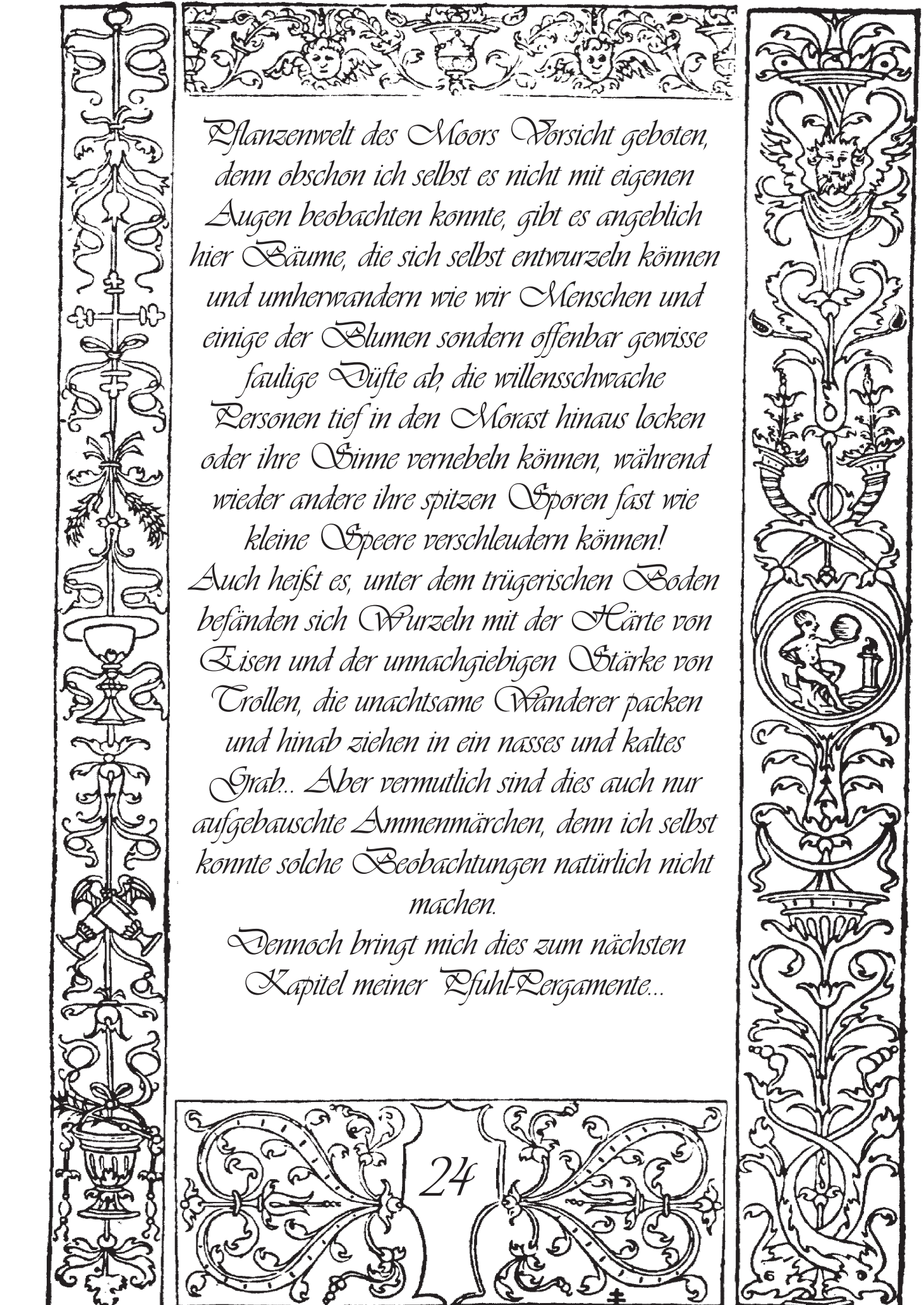
Wenigstens kann man diese Tiere auch mit relativ normalen Maßnahmen entfernen, allerdings sollte man sie nicht mit Gewalt aus der Haut reißen, da dies stark blutende Wunden hinterlässt, die sich im Brodem des Sumpfes sehr leicht entzünden können...

Übrigens ist auch vor der üppigen



...so könnte die gefürchtete Schädelschnecke des Zulpesfuhs aussehen. Leider - oder zum Glück - habe ich nie persönlich eine zu Gesicht bekommen!





*Pflanzenwelt des Moors Vorsicht geboten, denn obschon ich selbst es nicht mit eigenen Augen beobachten konnte, gibt es angeblich hier Bäume, die sich selbst entwurzeln können und umherwandern wie wir Menschen und einige der Blumen sondern offenbar gewisse faulige Düfte ab, die willensschwache Personen tief in den Morast hinaus locken oder ihre Sinne vernebeln können, während wieder andere ihre spitzen Sporen fast wie kleine Speere verschleudern können! Auch heißt es, unter dem trügerischen Boden befänden sich Wurzeln mit der Härte von Eisen und der unnachgiebigen Stärke von Trollen, die unachtsame Wanderer packen und hinab ziehen in ein nasses und kaltes Grab.. Aber vermutlich sind dies auch nur aufgebauschte Ammenmärchen, denn ich selbst konnte solche Beobachtungen natürlich nicht machen.*

*Dennoch bringt mich dies zum nächsten Kapitel meiner Pfuhl-Pergamente...*




# Monstrositäten, Legenden und gar schauerliche Geschöpfe

**N**un ist ja der große Sumpf Zulpespfuhl  
wahrlich die Heimat und  
Geburtsstätte unzähliger und teilweise  
auch unsäglicher abergläubischer Geschichten,  
aber leider muss ich aus meiner eigenen  
Erfahrung als Augenzeuge berichten, dass es  
hier wirklich einige sehr bizarre und unheimliche  
Geschöpfe gibt, die ich - zum meinem großen  
Glück - vorher niemals an einem anderen Ort  
angetroffen habe.



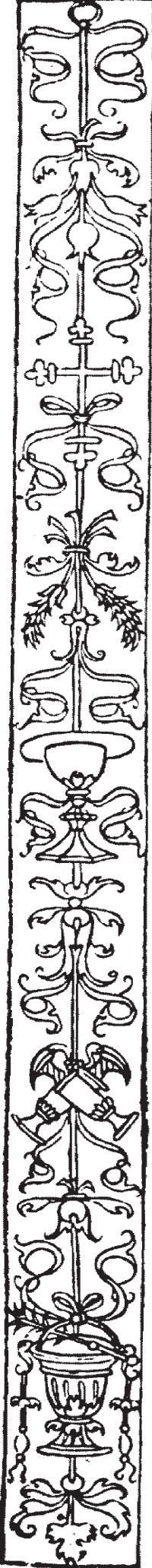
Einmal und ganz zu Anfang möchte ich da  
jene grauenvolle und grausame Kreatur  
nennen, die von den Bewohnern der Höfe  
als „Zelpie“ oder auch „Zfuhlpferd“  
genannte Bestie, die mit ihrer Heimtücke  
und mit der Hilfe von finsterster  
Zauberkunst die Reisenden in diesem  
Sumpf in den Tod lockt!  
Nun hat ja auch Leopold Schwann in





*seinem weithin an den Akademien von ganz  
Löwentor gerühmten Buche „Der foliant  
der zauberhaften Geschöpfe, die da geheissen  
Feen, Alben und Geister der Natur“  
bereits die Kreatur namens Zelpie erwähnt  
und gibt an, dass es sich dabei um ein  
Albenwesen der Feenwelt unseres Reiches  
handeln soll...*

*Aber ein durch und durch bösesartiges  
Feenwesen, möchte ich meinen, denn noch nie  
hat ein sterbliches Wesen die Begegnung mit  
einem Zelpie ohne Schaden überstanden.  
Dieses Geschöpf taucht urplötzlich inmitten  
des Moores auf, als könne es sich in Luft  
auflösen, und allein durch seine schauerliche  
Erscheinung jagt es einem arglosen  
Menschen bereits einen gewaltigen  
Schrecken ein. Es ist eine riesenhafte  
Gestalt in annähernd menschenähnlicher  
Form, doch die Beine bedeckt von dichtem,  
zotteligen Fell und der Kopf ist der eines  
stierenden Pferdes, dessen Blick schon so  
manchen hartgesottenen Manne in den  
Irrsinn getrieben hat!*



*Die unnatürliche und übermenschliche Stärke dieser Kreatur ist legendär und soll jener von zehn starken Männern entsprechen und umso schlimmer ist die Tatsache, dass ein Kelpie zumindest zu einem Teil schwarze Magie wirken kann, so wurden unter anderem einige seiner Opfer von Wurzeln und Pflanzen des Sumpfes gepackt und festgehalten und wiederum andere glückliche Überlebende wurden scheinbar von herbeigerufenen Schlangen attackiert und gebissen... Auch Flüche aller Art sind angeblich eine Spezialität dieses bösen Albs. Aber es gibt auch einige glaubhafte Berichte, wonach der Kelpie eine Art von Dämon sei, der wiederum unter der Herrschaft einer im Vulpespühl lebenden, überaus machtvollen Hexe stehen solle, die auch einige der im Sumpf verirrtten Männer nun unter ihrer Knute ächzen lassen würde!*

*Wie es aber diese Hexe fertig bringt, hier zu überleben, das wird wohl auf ewig ihr Geheimnis bleiben, denn ich werde ganz sicher nicht den Gefahren des Sumpfes trotzen, um*


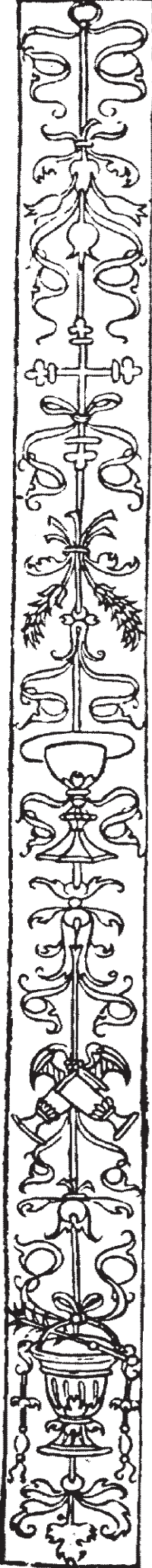


*sie aufzusuchen und mit ihr zu sprechen -  
wenngleich sie auch bestimmt so manches  
interessante Wissen über dieses Moorgebiet  
haben mag.*

*Auch die Toten sind rastlos im Vulpespfuhl.  
Mich mag dies nicht sonderlich zu  
verwundern, denn in den frühen Jahren des  
Reiches Löwentor wurde vor allem in diesem*



*Monstren aller  
Art gibt es zu  
Hauf im  
Sumpfe und ihr  
Gebrüll bei  
den steten  
Überlebenskämpfen  
lässt Zuhörer  
erzittern...*



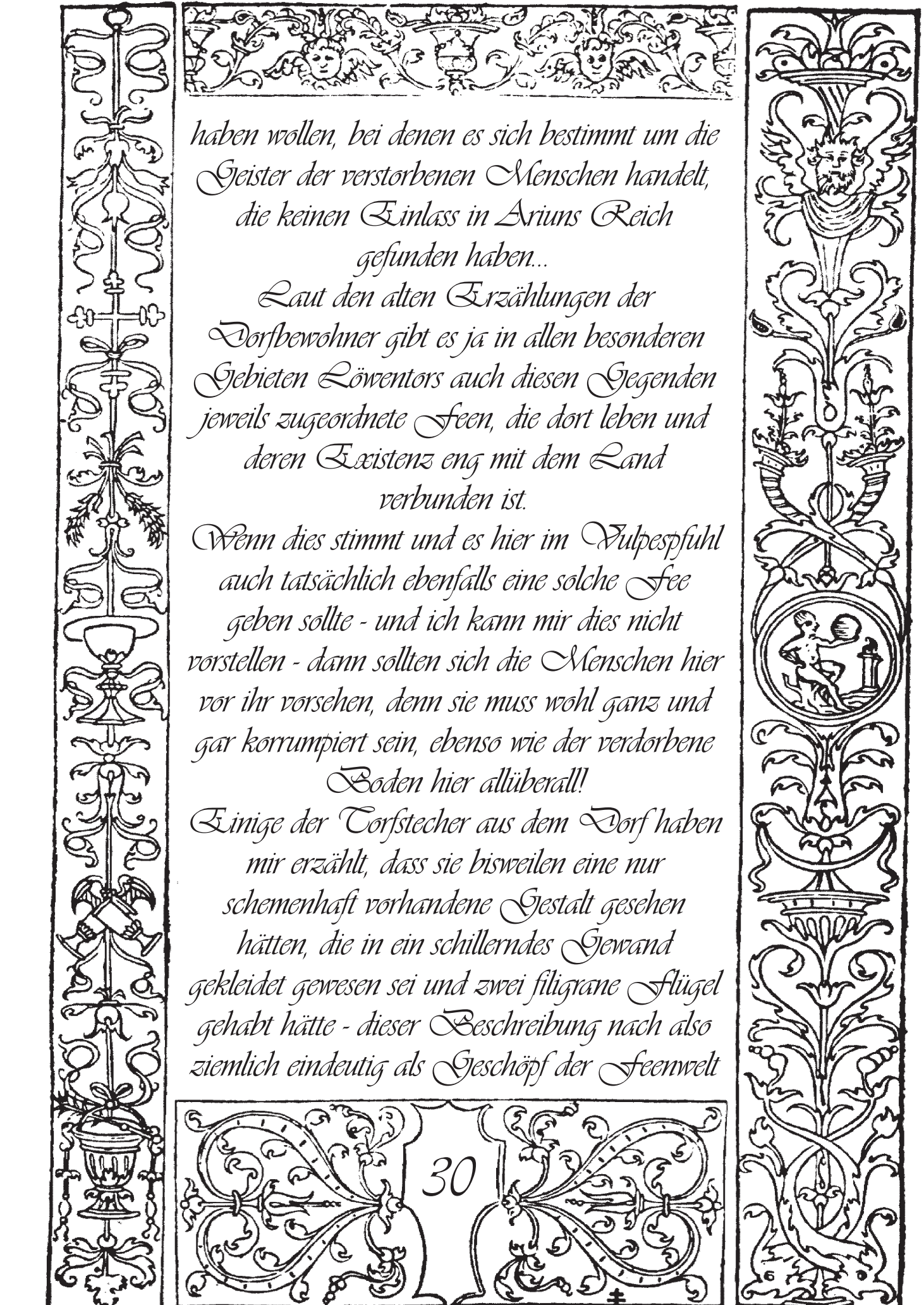
*Grenzgebiet so manche Schlacht gegen die verderbten Grünhäute geschlagen und ganze Heerscharen von Orks wie auch Menschen wurden vom Sumpf buchstäblich verschlungen!*

*Auch in jüngster Zeit hat das Moor scheinbar wieder Opfer gefordert und es gibt immer wieder jene unglückseligen Menschen wie zum Beispiel die arme Annemarie eben hier aus Torfloch, die vor just einem Jahr ihren Liebsten am Rande des Sumpfes treffen wollte und stattdessen niemals nach Hause zurückgekehrt ist.*

*Auch das Schicksal des Raubritters Hans-Helmut von Hohenweiden und seiner getreuen Mordbuben, die hier im Sumpf zu Tode gejagt worden sind, ist bezeichnend für den Vulpespfuhl. Denn der unergründliche Schlamm und Schlick verzeiht es uns Sterblichen nicht, wenn wir seine Grenzen überschreiten!*

*So nimmt es mich dann auch nicht Wunder, wenn es immer wieder Berichte von Menschen gibt, die hier im Nebel bleiche und gespenstische Schemen gesehen*




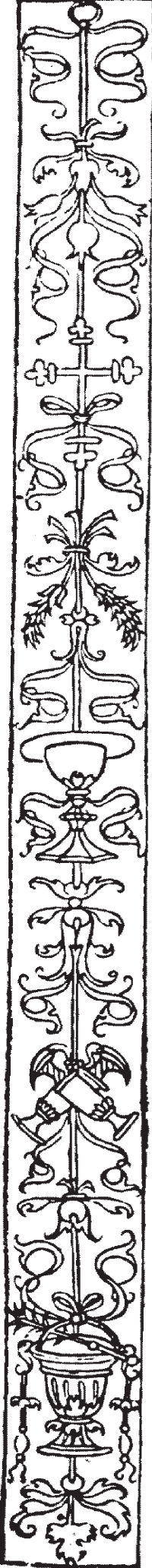


haben wollen, bei denen es sich bestimmt um die Geister der verstorbenen Menschen handelt, die keinen Einfluss in Ariuns Reich gefunden haben...

Laut den alten Erzählungen der Dorfbewohner gibt es ja in allen besonderen Gebieten Löwentors auch diesen Gegenden jeweils zugeordnete Feen, die dort leben und deren Existenz eng mit dem Land verbunden ist.

Wenn dies stimmt und es hier im Vulpespfuhl auch tatsächlich ebenfalls eine solche Fee geben sollte - und ich kann mir dies nicht vorstellen - dann sollten sich die Menschen hier vor ihr vorsehen, denn sie muss wohl ganz und gar korrumpiert sein, ebenso wie der verdorbene Boden hier allüberall!

Einige der Torfstecher aus dem Dorf haben mir erzählt, dass sie bisweilen eine nur schemenhaft vorhandene Gestalt gesehen hätten, die in ein schillerndes Gewand gekleidet gewesen sei und zwei filigrane Flügel gehabt hätte - dieser Beschreibung nach also ziemlich eindeutig als Geschöpf der Feenwelt

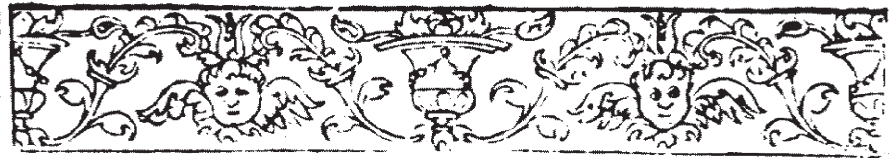
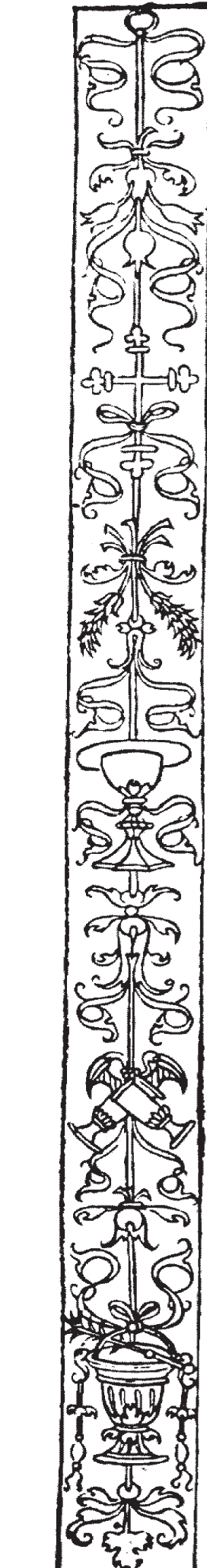


zu erkennen... Aber das sind ja beileibe noch nicht alle Geschichten über dem Zulpespflu. Auch der gefürchtete „Kopflose Reiter“ soll hier sein Unwesen treiben, immer dann, wenn der Vollmond hoch am Himmel steht und der Nebel im Sumpf besonders dicht ist. Dann hetzt dieser schreckliche Untote - den man auch den „Brucker“ nennt, denn angeblich war er einst ein berittener Soldat aus Wellenbruck - auf seinem skelettierten Pferd durch das Moor und sucht nach unschuldigen Opfern, denen er den Kopf abschlagen kann.

Angeblich gibt er dann so lange Ruhe, bis das Fleisch von seinem neuen Schädel gänzlich verschwunden ist, dann erst macht er sich wieder auf seine grausige Suche und so ist es kein Wunder, dass es im Zulpespflu irgendwo eine Stelle geben soll - die „Schädelstätte“ genannt - wo sich die beinernen Köpfe der Unglückseligen nur so stapeln...

Zumindest ist dies so, wenn man den farbenfrohen Schilderungen der


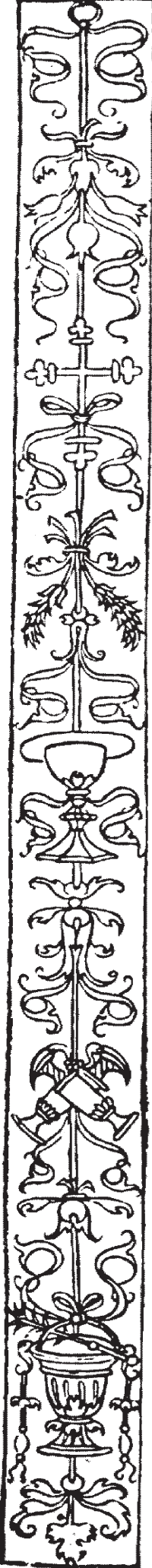




*Dorfbewohner Glauben schenken mag!  
Außerdem soll es auch bereits vorgekommen  
sein, dass schwebende Totenschädel beobachtet  
worden sind, die über dem trügerischen  
Sumpfboden schwebten und die Lebenden  
mit ihren nimmermüden Augenhöhlen  
betrachteten, gerade so, als würden sie deren  
Existenz beneiden - der alte Wilfried, ein  
greiser Köhler, erklärte mit Bestimmtheit, er  
sei sogar einmal von so einem Totenkopf  
attackiert und gebissen worden und tatsächlich  
konnte er mir schauerlich tiefe und nur schlecht  
verheilte Bisswunden an seiner rechten  
Schulter zeigen...*

*Aber auch ganz und gar gewöhnliche  
Bestien sind hier zu Hause: Man sagt,  
dass tief im Sumpf riesige Hydras ihre  
Nester haben sollen und in den großen  
Städten Löwentors zahlt man Unsummen  
für deren Eier, die gerade bei Alchimisten  
hoch im Kurs stehen sollen.*

*Überhaupt scheinen alle Arten von  
geschuppten Ungeheuern hier eine für sie  
ideale Heimat gefunden zu haben und sie*




*sorgen dafür, dass das Moor noch gefährlicher wird, als es ohnehin schon ist.*

*Man munkelt von äußerst bizarren, seltenen Fischwesen - halb Mensch, halb Fisch - die ausziehen würden, um junge und unschuldige Frauen zu rauben, da sie selbst keine Frauen hätten und diese müssten dann ihre Kinder austragen - mich schaudert bei diesem alptraumhaften Gedanken und man mag sich vorstellen, dass der Tod für eine solche Maid noch eine Erlösung darstellen mag!*

*Auch erzählte man mir im „Rastlosen Reiter“ von einem vermutlich ebenfalls geisterhaften und offensichtlich aus einem Alptraum entsprungenen Wesen, das die Gegend hier immer dann unsicher machen soll, wenn ein schlimmes Ereignis droht oder eben erst stattgefunden hat. Der sogenannte „Schwarze Mann“!*

*Dabei handelt es sich wohl um eine von Kopf bis Fuß schwarz gewandete Kreatur, die einem Menschen ähneln würde, wären da nicht die schrecklichen Klauen, die Metall*





*wie Papier zerreißen können und das fürchterliche, gesichtslose Haupt, das nur aus einem Klumpen reiner Dunkelheit zu bestehen scheint.*

*Grässliche Geschichten ranken sich um dieses finstere Etwas und niemand weiß genau zu sagen, wann es das erste Mal erschienen ist... Ich selbst habe aber einige alte Folianten konsultiert und konnte feststellen, dass es sich hierbei vermutlich sogar um eines der schrecklichen Dienerwesen des verräterischen und abtrünnigen Zauberkundigen Nikodemus Schwarzen handeln könnte - daher stammt vermutlich auch der bezeichnende Name - der laut meinen Unterlagen einst hier im Vulpespfuhl unterwegs war und angeblich nach etwas - oder jemandem - gesucht hat!*

*Da nun aber sein Herr und Meister fort und vermutlich bereits lange tot ist, benötigt dieser Schwarze Mann scheinbar gewisse Ereignisse, um wieder aktiv werden zu können - leider aber bin ich kein gelehrter Zauberkundiger der Akademie Leuenhall,*

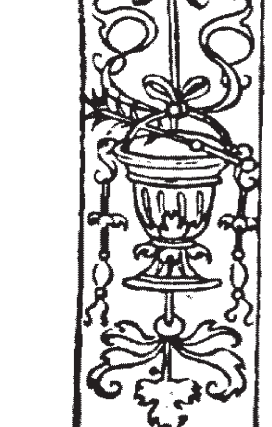

denn als solcher könnte ich meine vage Theorie  
bestimmt noch weiter untermauern.

Doch vielleicht stammen auch die angeblich  
hier gesichteten schwebenden Schädel  
ebenfalls noch aus der Zeit, als dieser  
vermutlich mächtigste aller Nekromanten hier  
sein Unwesen getrieben hat, wer weiß?  
Auch andere Monstren sind hier beheimatet,  
allerdings nur die stärksten Geschöpfe ihrer

Man berichtete  
mir nur nach  
langem Zaudern  
und Zögern  
daran, dass es  
leider immer noch  
schlimme Sitte  
sei, missgebildete  
Kinder im  
Fulpespühl  
auszusetzen...


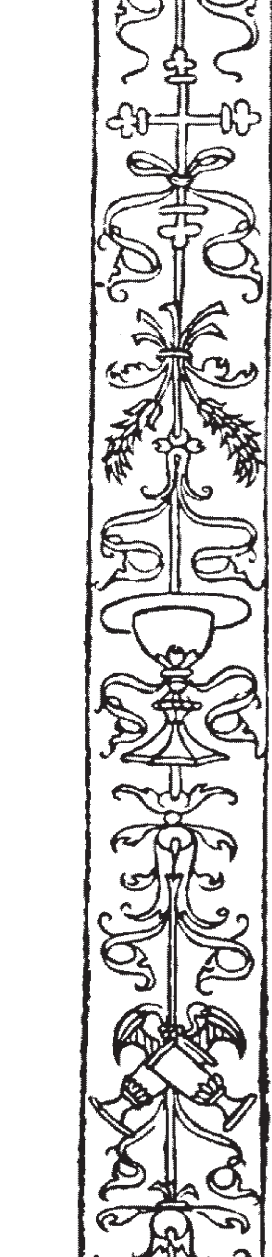




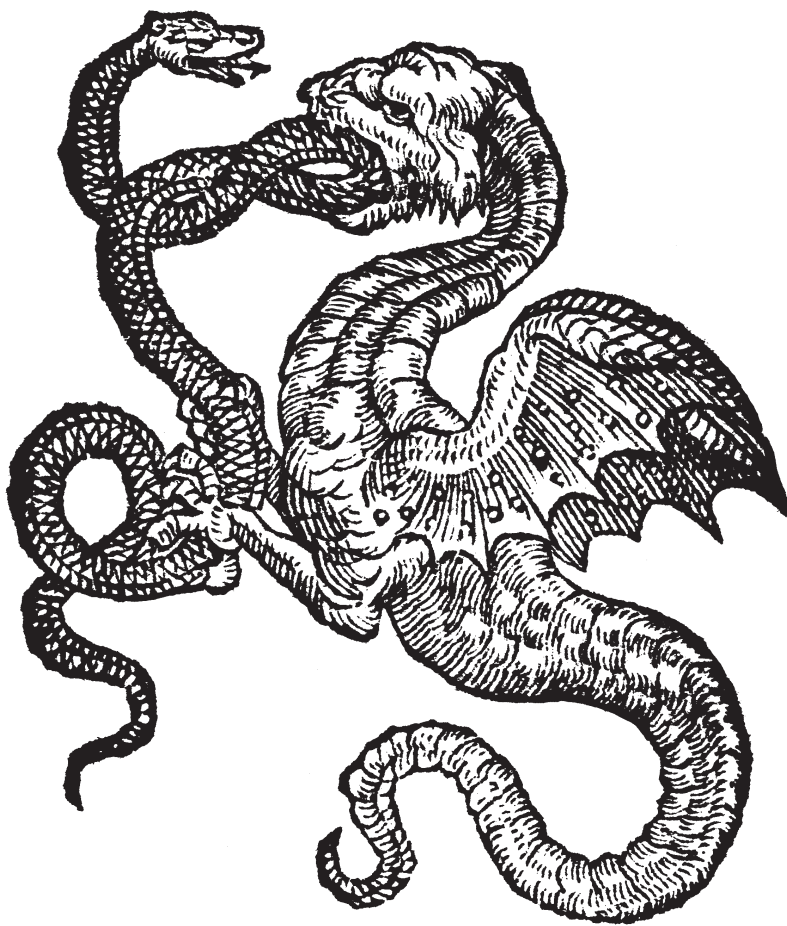


Art können überhaupt im Vulpespsuhl überleben, denn ihr Dasein muss ein ständiger Kampf sein. Man hat bereits die bestialischen Minotauren erspäht, die mit riesenhaften Schlangen rangen, ebenso wie die letzten Überlebenden des uralten Volkes der Zyklopen, denen auch ganz und gar nicht zu trauen ist.

Nur ungern berichtete man mir indessen, dass es ab und an vorkommen würde, dass seltsam verunstaltete und missgebildete Kinder im Sumpf ausgesetzt werden würden und manche von ihnen offenbar von irgendeiner Kreatur groß gezogen würden, so dass es geschehen kann, dass man auf einmal einer bizarren Parodie eines menschlichen Wesens begegnen kann, wenn man es am wenigsten vermutet! Natürlich sind solche Praktiken strengstens verboten, denn Elia und Gora lieben alle ihre Kinder, aber bei den sehr abergläubischen Dörflern hier am Rand des Reiches fielen meine Worte wohl auf taube Ohren - was aber kein Wunder ist, denn schließlich müssen sie hier mit all ihren Ängsten und Vorurteilen



*leben, während ich nach meinen Studien  
wieder liebend gerne zurück nach Leonbrand  
gehen werde, um dort erneut ein Leben in  
Frieden und Sicherheit zu verbringen...*



*Hier im Sumpf gibt es nur ein Gesetz: Die stärkere Bestie  
frisst die schwächere Bestie! Und wehe dem Menschen, der  
zwischen diese streitenden Kreaturen gerät...*







## Der Vulpespfuhl - ein Ort voll von Gefahren

**V**iele der abergläubischen Menschen hier um mich herum sind der absolut festen Überzeugung, der Vulpespfuhl wäre selbst ein lebendes Wesen, ein atmendes, fühlendes und denkendes Ding, das ein verdorbenes und modriges schwarzes Herz besitzt - sie haben sogar einen Namen dafür, nämlich das „Schwarze Herz des Sumpfes“!

Ich hingegen als Gelehrter bin natürlich völlig anderer Ansicht.


Wenngleich es einige bemerkenswerte und überaus ungewöhnliche Eigenarten dieses großen Moorgebietes gibt, so ist es doch eigentlich nur eine Gegend wie viele anderen in Löwentor auch und da sie wenig erforscht und überdies gefährlich ist, blüht natürlich Phantasie und Einbildungskraft...

Noch wenn wir uns solche Gebiete wie etwa



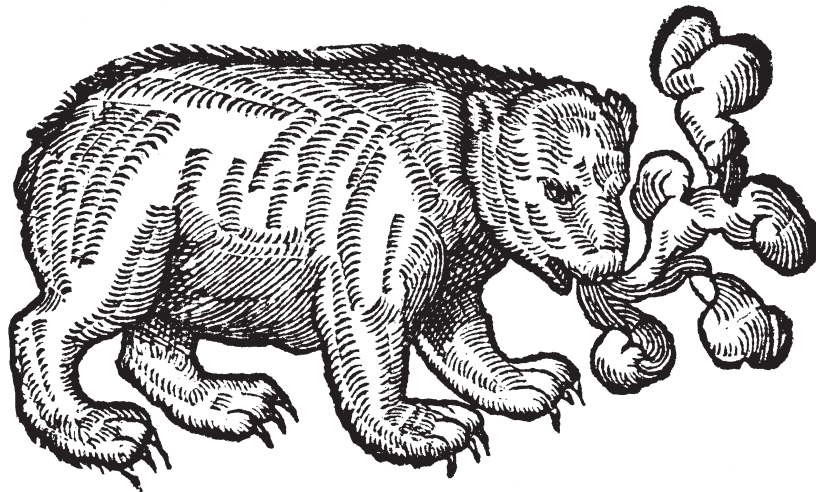
den prächtigen und geheimnisvollen  
Drachenhain betrachten oder die  
Schlangeninsel im Natternsee oder aber die  
abweisenden Kalten Zinnen im Süden  
unseres Reiches, dann gibt es auch dort in  
diesen unwegsamen und unerforschten  
Regionen mehr als genug Legenden und  
Erzählungen, die einem wohl das Herz im  
Leibe stehen bleiben und die Haare zu  
Berge stehen lassen!

Ich muss aber natürlich zugeben, dass allein  
schon die seltsamen Verhältnisse, die hier im  
Vulpespfuhl vorherrschen, allen diesen  
Schauermärchen Vorschub leisten...  
So wäre einmal die faszinierende Tatsache  
zu nennen, dass dieses Moor hier den  
bezeichnenden Beinamen „der Wändernde  
Sumpf“ trägt, denn quasi in wenigen  
Augenblicken kann hier vormals fester  
Untergrund plötzlich schlammig werden und  
wenn man sich nicht versieht, dann geht man  
stracks einen ehemals festen Pfad entlang und  
versinkt dort im brackigen Sumpf ohne  
Hoffnung auf Rettung.


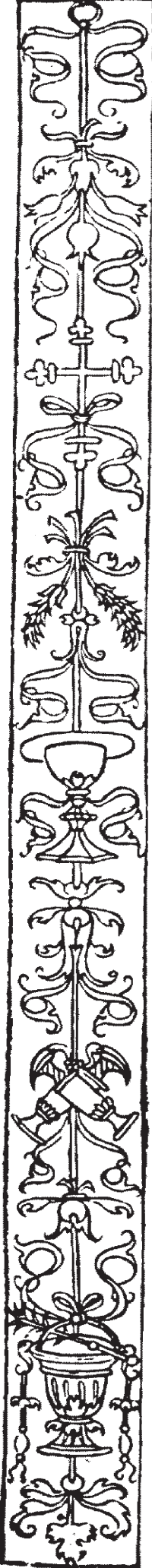




Natürlich ist es eine gar schreckliche Vorstellung, dass man somit sozusagen über Nacht auf einmal inmitten des Wulpespfuhles aufwachen könnte, wenn man den schlimmsten aller erdenklichen Fälle annimmt! Mir wurde berichtet, dass aber diese Flecken von „wanderndem“ Sumpfsgebiet zum Glück für alle hier Lebenden nicht allzu groß seien, für einen Menschen oder eine kleine Reisegruppe reichen sie aber allemal aus, um sie spurlos verschwinden zu lassen. Auch der Wulpespfuhler Nebel ist Inhalt zahlreicher Geschichten und Erzählungen.



Immer wieder kamen mir neue Berichte von den ungeheuerlichsten Ungeheuern zu Ohren, die über mindestens ebenso unwahrscheinliche Gaben und Fähigkeiten verfügen sollten...



*Er verschluckt so manches Geräusch und so manchen verzweifelten Hilferuf und es heißt, er könne sogar zu einem giftigen Brodem wie aus einem tiefen Abgrund werden, in dem abscheuliche Dämonen hausen.*

*Jedenfalls erscheint mir als erwiesen, dass der Nebel über diesem Moor oft erstaunlich schnell heraufzieht und dann die Sicht fast zur Gänze verschleiert, was sogar die ortskundigen Jäger und Torfstecher dazu bringt, schnellstmöglich den Sumpf zu verlassen!*

*Sie haben mir viele Geschichten darüber erzählt, dass man sich in diesem Nebel sehr, sehr leicht verirren kann, selbst wenn man die Gegend und die Pfade zu kennen glaubte, und so manch einer kam nicht wieder zurück, wenn ihn die klammen Dünste erst einmal umfängen hatten...*

*Die wohl mit Abstand verrücktesten Erzählungen aber ranken sich um den früher hier beheimateten Jäger namens „Einaug-Erich“, der immer alle Schwüre schwor, er sei einmal in den Nebel gegangen und*




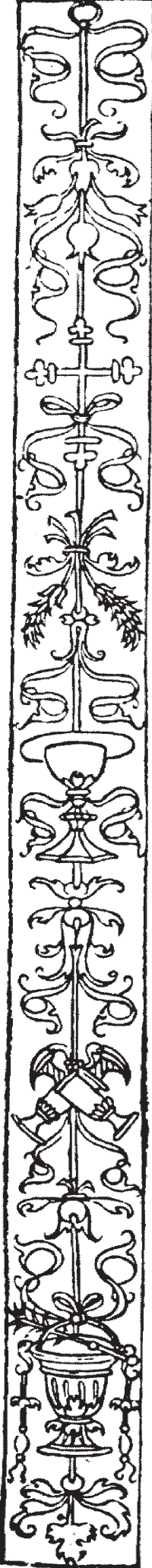


*urplötzlich eine gewaltige Entfernung an einer  
völlig anderen Stelle des Vulpespfuhs wieder  
aus dem Nebel aufgetaucht!*

*Nun ja, dies erscheint mir nun doch als sehr  
weit hergeholt, auch wenn man mir versicherte,  
dass der alte Mann ein sehr ortskundiger  
Fährtenucher gewesen sei, ehe er - wie so viele  
andere auch - eines Tages spurlos im Morast  
verschwand.*

*Wiederum andere Dorfbewohner aus  
Torsloch erzählten mir, dass die dicken  
Wurzeln der alten Trauerweiden und zu  
einem großen Teil abgestorbenen und  
verrottenden Bäume, die sich fast unter dem  
ganzen Sumpfboden hinziehen, sich ab und  
zu bewegen würden wie Schlangen und dass  
sie sogar dazu in der Lage seien, einen  
Menschen zu packen und wie mit eisenharten  
Klauen festzuhalten, bis er vor Hunger oder  
Durst stirbt oder aber von einem der  
Monster des Vulpespfuhs abgeschlachtet  
wird, hilflos wie er dann ist...*

*Überhaupt scheinen die Pflanzen des  
Moors ein überaus seltsames Eigenleben zu*



*führen und viele können sich scheinbar  
wesentlich mehr bewegen, als dies für Pflanzen  
eigentlich üblich sein dürfte!*

*Sogar ich habe einen Baum am  
Sumpfrand mit eigenen Augen beobachten  
können, der sich plötzlich zu regen begann und  
eine vorbeifliegende Krähe mit einem rasch  
ausschlagenden Ast vom Himmel holte...*

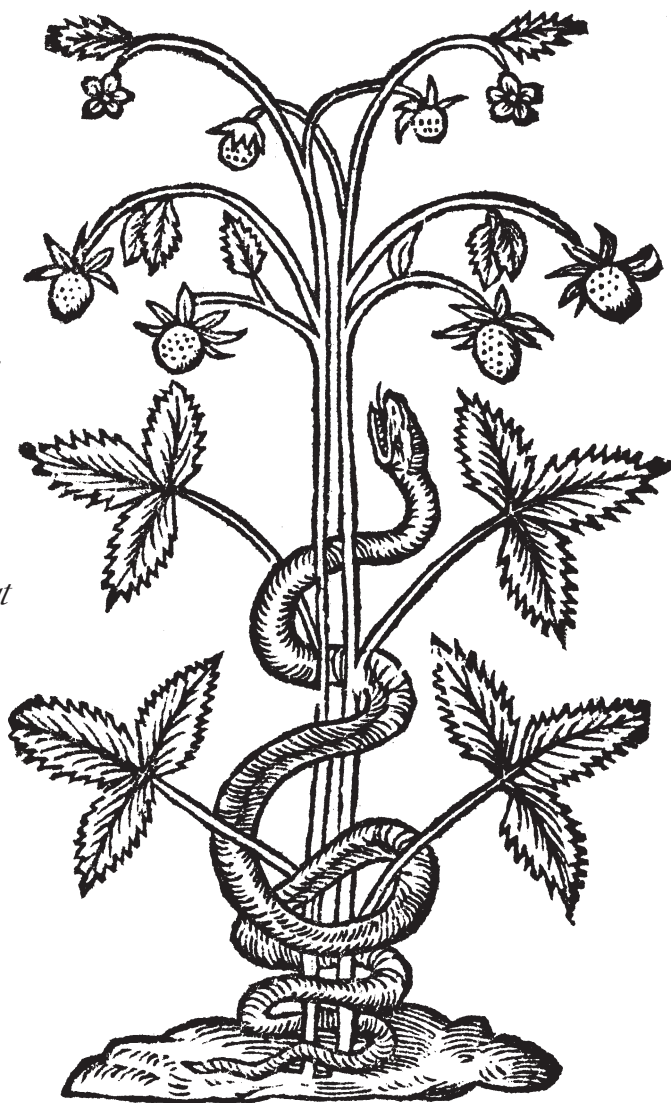
*Wie ich schon sagte, dieser Ort ist voller  
wundersamer Überraschungen und auch eher  
unglaubliche Berichte erscheinen mir nun -  
nachdem ich doch einige Zeit in der  
unmittelbaren Umgebung des Moors  
verbracht habe - doch als einer näheren  
Untersuchung für würdig.*


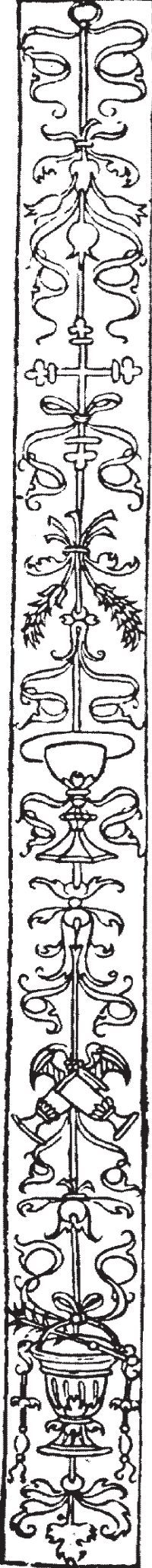
*Aber wie wir alle wissen, beherbergt dieser  
gewaltige Sumpf nicht nur schreckliche und  
ganz und gar unberechenbare Gefahren,  
sondern auch die vermutlich größten Schätze,  
welche ganz Löwentor zu bieten hat. Und  
dies sind Pflanzen, wie es sie sonst nirgendwo  
im gesamten Reich gibt und die von den  
Gelehrten und Alchimisten und auch  
Zauberkundigen wahrlich hoch geschätzt*



werden. Deswegen unter anderem wagen sich immer wieder einige der jüngeren Burschen und auch kecken Maiden aus den umliegenden Dörfern und Gehöften, die mit ihrem Korb und einer gehörigen Portion Mut und auch Unvernunft tief hinein in

Die überaus kostbaren und seltenen Gewächse des Sumpfes sind leider auch besonders gut bewacht...





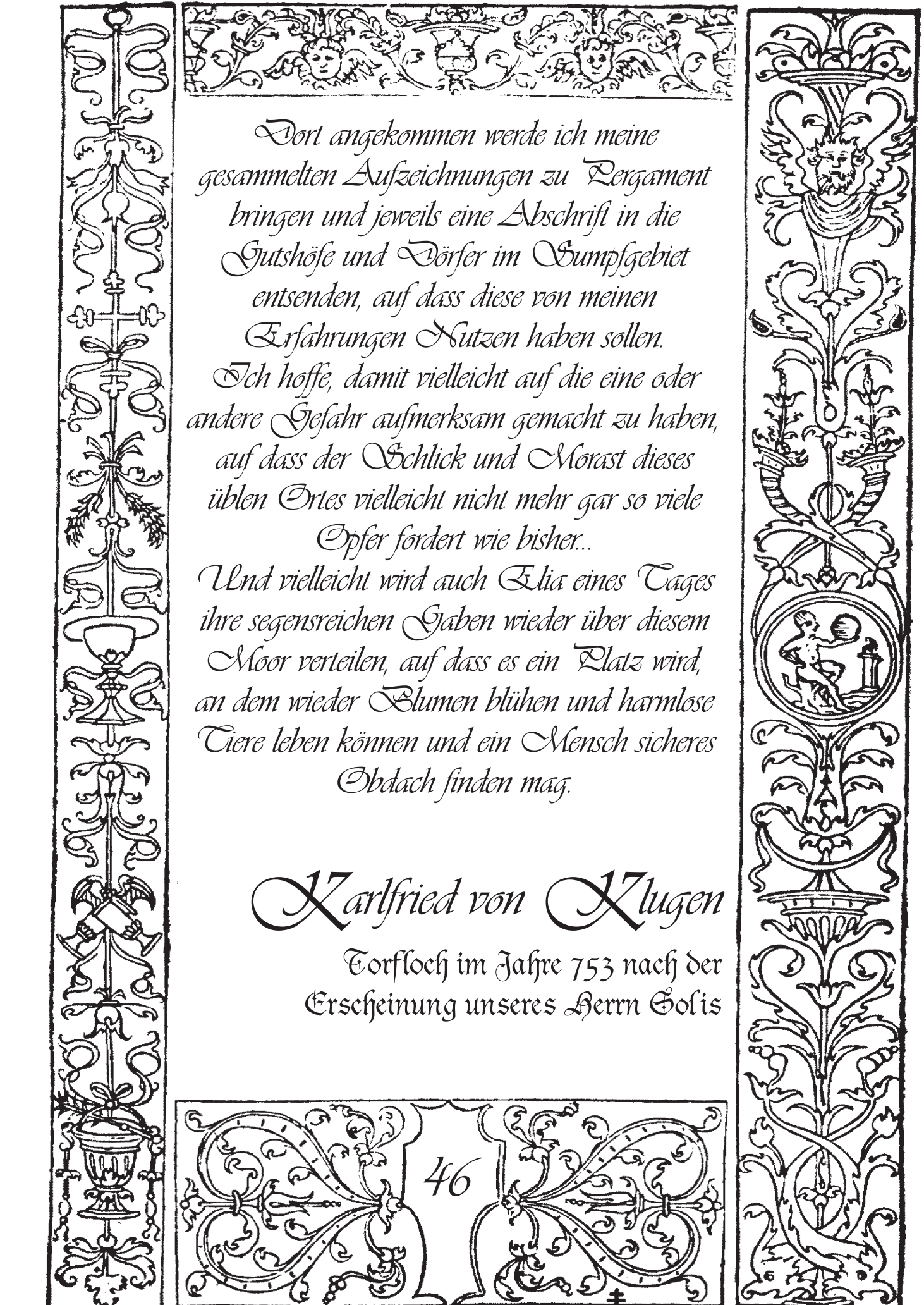
*den Vulpespuhl wandern, um dort nach diesen  
begehrten Pflanzen zu suchen, um ihrer und  
das Leben ihrer Familie etwas weniger  
trostlos zu machen.*

*Unnötig zu sagen, dass die allermeisten nicht  
wieder zurückkommen, sie dieses Opfer aber  
wohl gerne auf sich nehmen, denn auch durch  
ihren Tod dienen sie noch ihren Eltern, die  
nun einen Mund weniger zu füttern haben...*

*Doch nicht nur gefährliche Tiere und  
Pflanzen und Ungeheuer machen den  
Vulpespuhl so gefährlich, nein, er ist auch die  
Brutstätte für unzählige Krankheiten und  
Seuchen, von der das gefürchtete  
Sumpfsieber nur eine der weniger bedrohlichen  
ist! Wahrlich, nicht alle Gefahren dieses  
Sumpfes kann man mit Waffengewalt  
bezwingen...*

*Ich werde aber nun zurück gen Leonbrand  
reisen, denn die Nähe des Vulpespuhls  
schlägt mir langsam auf mein Gemüt und auch  
ein lästiger Husten, den ich wohl in diesem  
klammen Klima niemals werde heilen können,  
macht mir das Leben schwer.*





Dort angekommen werde ich meine  
gesammelten Aufzeichnungen zu Pergament  
bringen und jeweils eine Abschrift in die  
Gutshöfe und Dörfer im Sumpfgebiet  
entsenden, auf dass diese von meinen  
Erfahrungen Nutzen haben sollen.

Ich hoffe, damit vielleicht auf die eine oder  
andere Gefahr aufmerksam gemacht zu haben,  
auf dass der Schlick und Morast dieses  
üblen Ortes vielleicht nicht mehr gar so viele  
Opfer fordert wie bisher...

Und vielleicht wird auch Elia eines Tages  
ihre segensreichen Gaben wieder über diesem  
Moor verteilen, auf dass es ein Platz wird,  
an dem wieder Blumen blühen und harmlose  
Tiere leben können und ein Mensch sicheres  
Obdach finden mag.

Wartfried von Klugen

Torfloch im Jahre 753 nach der  
Erscheinung unseres Herrn Solis