
Chronik des Abenteuers

Auf den Spuren Igin'al'Gadus

Ein Abenteuer in 7 Teilen

(ein Traumreisen-Abenteuer)

Die Gruppe der Helden

A'an,
der schweigsame Zwergenmönch

Askaria Ad Rhana,
die elfische Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes
erkennt auch in Orkkindern ihre Feinde
und fängt sich was ein

Brodin,
der konvertierte Zwergenmönch der Galea
wird entführt und verlebt ein paar schöne Stunden

Gilian 'Hasenherz',
der Dieb
stellt sich den Gefahren nur sehr zögerlich
und zerschlägt, was eigentlich nicht zerschlagen werden durfte



23.02.2007
1. Abend**'Der falsche Delian'**

Sie wollten nur fort von hier, die tapferen Gefährten, zurück ins zivilisierte Jhombuth, wo man Badehäuser nicht für einen Mythos hielt, mit dem man unartigen Kindern am Abend drohte, wenn diese mal wieder nicht zu Bett gehen wollten. Ihr Schamane Uachâ war in den dichten Wäldern verschwunden und musste sich erst einmal mit seiner Entstellung durch das dritte Auge anfreunden, das scheinbar unmotiviert auf seiner Stirn gewachsen war ... also waren nur noch Gilian, Askaria und A'an gemeinsam unterwegs. Doch weit kamen die Drei nicht unbehelligt, denn sie waren unvorsichtig und reisten offen auf der Straße, so dass der berittene Bote ein leichtes Spiel hatte, sie zu entdecken. Er trug das Emblem der gekreuzten Schwerter mit der Krone, das den Helden irgendwie bekannt vorkam – es aber beim besten Willen nicht einordnen konnten – doch die ihnen ausgehändigte Schriftrolle sollte Erleuchtung bringen.

Ihr Inhalt bestand überwiegend aus hochtrabendem, inhaltslosem Geschwafel, doch die Unterschrift 'Delian von Wiedbrück' ließ keinen Zweifel zu – das Abenteuer hatte sie wieder. Der altbekannte Agent dieser seltsamen Gemeinschaft von Bannstrahlern und Kirchenfanatikern bat sie, ihn in der 'hämmernden Stadt Portreen' zu treffen, um wichtige Dinge zu besprechen, und natürlich ging es wieder einmal um das Wohl des gesamten Reiches. Nun ja, wenn sie so nett gebeten wurden, wollten sie sich auch nicht unnötig sträuben ... also machten sie auf der Stelle kehrt – adieu, Badehäuser! Wenn die Pflicht rief, musste die Zivilisation mit all ihren verlockenden Genüssen noch ein wenig warten.

Portreen war ohne Schwierigkeiten zu erreichen ... auch wenn die etwas leichtgläubige Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes zunächst annahm, sie müssten einen orkischen Belagerungsring durchbrechen, weil sie die über der Siedlung aufsteigenden Rauchsäulen missdeutete. Diese stammten jedoch von den unzähligen Schmieden und Waffenmanufakturen, die der Stadt auch ihren Beinamen verliehen hatten. Vor den Stadttoren traf die eingeschworene Heldengemeinschaft auf einen alten Bekannten – den Zwerg Brodin Dunkelaxt – der mal wieder auf der Suche nach seinem magischen Becher durch das Land irrte. Hier, in der von Zwergen und Menschen bevölkerten Siedlung nahe den Wildländern hoffte er, endlich einen entscheidenden Hinweis auf das verschollene Artefakt zu finden. Als er jedoch von dem Anliegen seiner ehemaligen Kameraden hörte, schloss er sich ihnen sogleich an – so richtig heiß konnte seine Spur hinsichtlich des 'Kelches der Shacra' dann doch nicht gewesen sein.



Die Gaststätte 'Zum Waisenfels' – ihr in der Botschaft angegebener Treffpunkt – erwies sich erfreulicherweise als eine recht vornehme Unterkunft, die ihren Gästen allerlei Annehmlichkeiten bot ... wer sich jedoch noch nicht eingefunden hatte, war Delian von Wiedbrück. Nun, die Helden waren Kummer gewohnt und dachten sich erst einmal nichts dabei, sondern badeten und speisten, was das Herz begehrte. Später gesellte sich dann allerdings nicht der erwartete Delian sondern ein Mann namens 'Jath op Gorwen' zu ihnen, der ganz freimütig zugab, sich lediglich des fremden Namens bedient zu haben, um mit den Helden in Kontakt zu treten und sie hierher zu lotsen. Er beabsichtigte nämlich, die schweinemächtige 'Kugel der Allgewalt über das Leben' zu suchen – das Artefakt war für die meisten Menschen nicht mehr als ein spinnertes Kindermärchen – um das Land von den Folgen des schrecklichen Zeitsturms zu befreien, dessen verheerendes Wüten Gilian, Askaria und A'an am eigenen Leib hatten miterleben müssen.

In den Reiseaufzeichnungen seines Großvaters Igin'al'Gadu meinte er, entsprechende Hinweise auf die verschollene Festung 'Apud Holl' gefunden zu haben, die in einem heftigen Krieg zwischen zwei verfeindeten Hexenmeistergruppierungen vollkommen entvölkert worden sein sollte ... und nun beabsichtigte Jath, eben dieses Artefakt zu bergen ... und wer eignete sich da besser, ihn auf dieser gefährlichen Quest zu begleiten, als jene Heroen, die den Schwarzen Mann besiegt und das Dorf Dragenfels von seinem Fluch befreit hatten? Es bedurfte bei so gekonnt vorgetragener Schmeichelei nicht viel, die Gefährten für seine Sache zu gewinnen – schon die Aussicht auf zweitausend Goldstücke Belohnung reichten aus – und schon konnte es losgehen.

Dabei hörte sich die ganze Angelegenheit – einmal objektiv betrachtet – gar nicht so unproblematisch an, wie ihr Auftraggeber in seinem überschäumenden Eifer sie glauben machen wollte: Es gab einen verräterischen Diener namens 'Malachai', der die Hälfte eines magischen Schlüsseldokuments gestohlen hatte, das notwendig war, den magischen Schneesturm zu überwinden, der allen Fremden den Zutritt in die alte Hexerfestung verwehrte. Deren Bewohner waren ausnahmslos zu furchterregenden Quälgeistern geworden, gegen die es keinerlei Schutz zu geben schien – und was es mit diesen magischen Wächtern aus Stein auf sich hatte, wusste niemand zu sagen ... vielleicht erfuhren sie in Dornoch mehr, dieser Siedlung tief in den Wildländern, am Fuß der orküberlaufenen Wetterberge, die von Reichsflüchtlingen, Deserteuren und Halsabschneidern bewohnt wurde – und die waren in diesem Fall die Guten ... Doch die Helden ließen sich von derartigen Geschichten nicht Bange machen und zuckelten mit einem vierrädrigen Karren los, auf den Jath op Gorwen ihre Ausrüstung für ihr waghalsiges Unternehmen gehäuft hatte. Man konnte wirklich nicht sagen, dass er sich auf die Suche nicht richtig vorbereitet hätte.





Zunächst ging auch noch alles gut. Die Straßen waren sicher und problemlos befahrbar, das Wetter war angenehm, und sie kamen rasch voran. Dies alles änderte sich jedoch, als sie gezwungen waren, die vielbefahrenen Pfade zu verlassen und die Grenze in die Wildländer zu überqueren – besser gesagt, in die sechs verlorenen Fürstentümer, die vor sage und schreibe eintausend Jahren von den Orks überrannt worden waren ... und in der Zwischenzeit war rein gar nichts an den Verkehrswegen getan worden. Mit ihrem Wagen fuhren sie fortan querfeldein und kamen streckenweise nur mühsam voran.

In ihrer ersten Nacht abseits der gesicherten Wege kam ihnen dann auch noch ihr Zwerg Brodin während seiner Nachtwache unbemerkt abhanden. Seine besorgten Kameraden fanden den Vermissten im Morgengrauen auf einer nahen Lichtung ... mit Blumen geschmückt ... die Kleidung verdreckt und dearrangiert ... sein anzüchliches Diadem der Fruchtbarkeits- und Rauschgöttin Galea tragend ... in einem Tiefrausch lautstark schnarchend. Er war einer Gruppe Faune in die Hände gefallen, die sich mit ihm gehörig vergnügt hatten ... doch abgesehen vom beißenden Spott seiner Begleiter hatte der Zwerg keine Schäden von dem Zwischenfall davongetragen. Wenn das die einzigen Gefahren sein sollten, die sich ihnen auf ihrer Reise durch die Wildländer entgegen stellen sollten, konnten sie sich glücklich schätzen.

02.03.2007
2. Abend

'Der Kampf mit den laufenden Bergen'

Je weiter sich die Gefährten von der sicheren Grenze Jhombuths entfernten und in die Regionen der Wildländer vordrangen, desto schlechter wurde das Wetter. Doch das betrubte sie kaum, denn es waren weit und breit keine Oger, Trolle, Orks oder Goblins zu sehen, die diesen Teil der Welt doch so sicher in ihren Klauen halten sollten ... schlechtes Wetter hatte halt auch so seine Vorteile. Das erste Anzeichen auf eine nichtmenschliche Herrschaft war ein aufgespießter Elfenschädel auf einem feder- und knochen-geschmückten Pfahl, den Askaria natürlich sofort herunterholen und in der Erde verscharren musste ... und natürlich nörgelten ihre Begleiter Gilian, Brodin und A'an ob dieses 'unnötigen Akts des Vandalismus' ... aber hätte die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes den Schädel unangetastet gelassen, wäre es den Spöttern auch nicht Recht gewesen.

Jedenfalls blieben die vom Himmel herabzuckenden Blitze und Rachegeister aus, die dieses Totem vor seiner Zerstörung hätten bewahren können, und A'an, der sich in der Zwischenzeit mit einem

Rotkehlchen unterhielt, erfuhr nur, dass sich in der Nähe am Fluss ein paar laufende Berge aufhalten sollten. Da der Zwerg allerdings nicht verstand, was der kleine Vogel ihm da mitteilen wollte, zog er es vor, den Würmerfresser zu ignorieren. Als sie wenig später jedoch tatsächlich auf einen Wasserlauf stießen, wurden sie misstrauischer und ließen etwas mehr Vorsicht walten. Gilian schaute sich erst einmal um und entdeckte tatsächlich außergewöhnliche Spuren. Dieser Fund fesselte seine Aufmerksamkeit allerdings so sehr, dass er gar nicht bemerkte, wie sich der Verursacher der tiefen Eindrücke ihm von hinten näherte – ein gewaltiges Ungetüm von einem lang behaarten, massigen Reittier mit einem orkischen Bogenschützen auf seinem Rücken – und Gilians Begleiter waren von dem außergewöhnlichen Anblick derart fasziniert, dass sie keinerlei Versuch unternahmen, den unachtsamen Fährtenleser zu warnen ... und zack! ... schon hatte der arme Tropf einen hässlichen Orkpfeil aus seinem Wanst ragen. Klar, dass dieser nur wenig amüsiert war und eiligst das Weite suchte ... und schon war das allgemeine Durcheinander nicht mehr aufzuhalten: Gilian floh ... Gorwen brachte den Wagen in Sicherheit ... Askaria und Brodín stürmten vor ... und die Orks – es waren inzwischen noch zwei weitere Reittiere und einige Fußgänger aufgetaucht – hetzten ihrer entfliehenden Jagdbeute nach.

Der allgemeine Vorstoß geriet kurzzeitig ins Wanken, als die Elfe und der Zwerg zwei gegnerische Bogenschützen auf's Korn nahmen und diese es ihnen gleichtaten. Vier Pfeile flogen und drei Schützen sanken kurz darauf reglos zu Boden. Getroffen hatten sie alle, doch die Helden besaßen nicht das allerbeste Stehvermögen. Um nicht ganz aus der Reihe zu tanzen, warf sich nun A'an ebenfalls in den Dreck ... vielleicht wollte er aber auch einfach nur kein so leichtes Ziel bieten. Doch weder von Askaria noch von Brodín war ein verlässliches Lebenszeichen zu entdecken, so dass der schweigsame Zwergemönch auf Eigeninitiative angewiesen war. Aus seinem Rucksack nestelte er eine geheimnisumwitterte Phiole und zerschmetterte diese, als die Orks nähergekommen waren. Ein gleißender Blitz blendete die schwarzbepelzten Ureinwohner der Wildländer und bot den Gefährten ausreichend Gelegenheit, sich aufzurappeln und sich ihrer Haut zu erwehren.

Trotzdem waren die Kräfteverhältnisse alles andere als zuversichtlich, so dass es Gilian auch weiterhin vorzog, dem Gewühle fern zu bleiben – 'um sie später raushauen zu können', wie er nachträglich behauptete, doch wahrscheinlich war es ihm einfach nur zu gefährlich. Doch echte Helden waren häufig nicht in der Lage, ihre Chancenlosigkeit zu erkennen, und leisteten so in ihrer Unwissenheit Unglaubliches. Berauscht von Kampfeswut und Blutgier, benebelt vom eigenen Blutverlust, hackten, schossen und stachen sie, was das Zeug hielt ... und tatsächlich ... am Ende standen sie als Sieger da und beglückwünschten sich gegenseitig zu ihrem unverhofften Erfolg.





Nachdem sie Gilian gefunden hatten, zogen sie gemeinsam weiter und erzählten noch lange von ihrer Ruhmestat und bemerkten dabei gar nicht, dass sie einen der Orks hatten entkommen lassen. Wahrscheinlich würde dieser Umstand ihnen noch einigen Ärger bereiten ... doch glücklicherweise war ihnen dies zu diesem Zeitpunkt noch nicht bewusst ... das hätte ihnen ganz bestimmt die gute Laune verdorben.

09.03.2007
3. Abend

'Rauch in den Hügeln'

Glücklich waren die Helden dem Kampf mit den Orks entronnen und hatten keine Wunden davon getragen, die die Zeit und ein wenig Magie nicht heilen würden. Dennoch sahen sie zu, dass sie noch ein paar Kilometer zurücklegten, ehe sie im Schutz einiger Felsbrocken ihr Nachtlager aufschlugen. Sie verzichteten auf die Annehmlichkeiten, die ein Feuer mit sich bringen würde, und kauerten sich in Decken gehüllt aneinander. Doch so viel Umsicht sie bei der Auswahl ihrer Lagerstätte auch hatten walten lassen, optimal war ihre Wahl nicht gewesen, den im Verlauf der Nacht erhoben sich zwei der vermeintlichen Felsen und stapften in die Finsternis vordannen. Felsentrolle waren tagsüber halt schwer zu erkennen, doch glücklicherweise nahmen die riesenhaften Wesen von ihrer Umwelt nur wenig Notiz und waren meist friedfertig, wenn man sie nicht reizte.

Weiter ging es am nächsten Morgen. Die allgemeine Stimmung war ob des glimpflich verlaufenen, nächtlichen Zwischenfalls gelöst und beinahe schon zuversichtlich ... da bemerkten die Gefährten in den nahen Hügeln eine unübersehbare Rauchsäule aufsteigen, die zweifelsohne von einem Signalfeuer stammte. Ob dieses ihrer Gegenwart galt, wollten sie lieber nicht herausfinden, und sahen zu, dass sie fort kamen. Allerdings machten sie sich wenig Hoffnung, dass sie ihren potentiellen Verfolgern entkommen konnten, denn der Wagen hinterließ unübersehbare Spuren und verringerte ihre Reisegeschwindigkeit erheblich.

Diesmal versuchte sich Brodin als Spurenleser und Scout, um die beste Route auszukundschaften und machte seine Sache auch ganz gut ... bis er die Gemeinschaft beinahe inmitten einer versteckt liegenden Orksiedlung führte. Offensichtlich wurde sein schwerwiegender Irrtum erst, als der Wagen von zwei spielenden Orkkindern 'überfallen' und diese nach einem kurzen Gerangel von der Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes kurzerhand enthauptet wurden. Mit dieser Tat hatten sie sich in dieser Gegend ganz bestimmt keine Freunde gemacht – doch 'Orks waren Orks, auch

wenn sie klein und knuddelig waren', argumentierte die schöngeistige Elfe und säuberte ihre Klinge von dem hellgrünen Blut.

Kurze Zeit später hatten sich die aufsteigenden Rauchsäulen in dem umliegenden Höhenzügen drastisch vermehrt und kündeten vom wachsenden Unmut der Wildlandbewohner. Doch angesichts ihrer eher bescheidenen Reisegeschwindigkeit entschlossen sich die Helden bald, ihre Flucht für eine gute Verteidigungsposition aufzugeben – schließlich waren sie ja keine verweichlichten Stadtbewohner, die einem anständigen Kampf auswichen ... auch wenn sie sich wenig später wünschten, dass sie genau das getan hätten. Auf einer Anhöhe, die nur von zwei Seiten zu erklimmen war, schichteten sie Kisten und Fässer des Wagens zu einem schützenden Wall auf. Mit vereinten Kräften warfen sie den Wagen um – natürlich erst, nachdem sie die Pferde ausgespannt hatten – und machten sich bereit, ihre Haut so teuer wie möglich zu verkaufen.

Lange mussten sie nicht warten, dann begann der Tanz. Ihre Gegner waren zahlreicher, als sie erwartet hatten, doch die zu überwindende Steigung verhinderte, dass diese alle auf einmal über sie herfallen konnten. Die ersten Angreifer starben unter dem Pfeilhagel der Helden ... dann waren die hauerbleckenden Schwarzpelze heran und droschen auf die Gefährten mit allem ein, was sie hatten. Zuerst erwischte es Askaria – vielleicht hätte sie die Orkkinder doch nicht töten sollen – und somit war ihre Verteidigungslinie durchbrochen. Im Nu waren die Orks innerhalb der Verschanzung, und es war um den Vorteil der Helden geschehen. Nun konnten nur noch Ausdauer und ein Quentchen Glück sie retten, denn auch ihre Angreifer hatten bereits beträchtliche Verluste zu beklagen.

Wahrscheinlich war es letztendlich einzig und allein Gilians magischem Tentakel zu verdanken, dass die ganze Angelegenheit nicht vollkommen aus dem Ruder lief. Irgendwie gelang es ihnen, den Angriff zurückzuschlagen und am Leben zu bleiben ... doch noch hatten sie ihr Ziel, die Stadt Dornoch am Fuß der Wetterberge nicht erreicht. Es konnte bis dahin noch so viel geschehen ...

30.03.2007
4. Abend

'Dornoch, die Perle der Zivilisation'

Wild entschlossen, die Reise durch die Wildländer zu einem guten Ende zu bringen, spuckten sich die Helden in die Hände, richteten den Wagen wieder auf und beluden ihn erneut. Keiner von ihnen glaubte, mit dem hinter ihnen liegenden Gefecht bereits alles ausgestanden zu haben ... und in der Tat, nach wenigen Stunden entdeckten sie bereits eine Reihe von Punkten, die ihnen





in sicherem Abstand folgten. Es bestand keinerlei Zweifel, wer da hinter ihnen war ... nur die Fragen, wann sie zuschlagen würden und warum sie damit noch warteten, beunruhigten die Helden noch ein wenig.

Inzwischen konnten sie die Wetterberge deutlich ausmachen und kamen auch gut voran ... und dann war es endlich soweit: Am Horizont erschien unverkennbar die Silhouette einer an den Berghang geschmiegtten Stadt – das musste Dornoch sein. Zwischen der rettenden Siedlung und den Gefährten lag jedoch noch eine befestigte, von Orks bewachte Wegsperre, die wohl hauptsächlich angelegt worden war, um die Menschen in ihrer wehrhaften Behausung zu halten.

Der Versuch, die Barrikaden zu umgehen, scheiterte zum einen am unwegsamen Gelände, außerdem verbargen sich dort weitere Orks, wie Gilian besonders schmerzhaft feststellen musste. Da nun auch die Punkte hinter ihnen zunehmend größer wurden, war Eile geboten ... also entschlossen sich die Gefährten, einfach von hinten durch die Reihen den Belagerer zu brechen. In der Aufregung prallte Jath op Gorwen mit dem Wagen frontal gegen einen Baum, und es oblag ausgerechnet den Zwergenmönchen Brodin und A'an, das Gefährt wieder flott zu machen, obwohl ihnen Pferde doch ziemlich suspekt waren. Doch die drohende Gefahr half ihnen, ihre Abneigung gegen die schnaubenden Rösser zu überwinden, und mit krachenden Achsen und durcheinanderpurzelnder Ladung jagten sie der Stadt entgegen. Es sah fast so aus, als würden sie an den geschlossenen Stadttoren zerschellen, da die Portale erst buchstäblich in allerletzter Sekunde aufgerissen wurden, denn dicht hinter den Abenteurern folgte eine stattliche Anzahl von Orkkriegern, die die Dornochern in ihrem Handeln sichtlich zögern ließen. Doch diesmal ging alles gut, und krachend fielen die eisenbeschlagenen Torflügel wieder zu und sperrten die Wildlande mitsamt ihrer blutrünstigen Bewohner aus.

Nun endlich hatten die Helden Zeit, sich umzusehen und mussten feststellen, dass sie sich die Stadt irgendwie imposanter ausgemalt hatten. Dornoch war klein, heruntergekommen und weitestgehend verlassen. Augenscheinlich lebten hier nicht einmal mehr einhundert Menschen, auch wenn die Mauern früher einmal wahrscheinlich deutlich mehr Bewohnern Schutz geboten hatten. Fremde hatte man hier schon seit einer Ewigkeit nicht mehr gesehen – schon gar keine namens 'Malachai', der ja noch die fehlende Hälfte ihrer Schlüsselzauberrolle besitzen sollte.

Aber diese Schwierigkeit rückte erst einmal in den Hintergrund, denn die Dornocher wollten es überhaupt nicht zulassen, dass die Abenteurer nach Apud Holl aufstiegen, denn in der Vergangenheit hatten die dort oben hausenden Quälgeister schon einige von ihnen in den Tod getrieben, und zweifelsohne würden die Gefährten wei-



tere dieser verderbnisbringenden Geister auf sie herabbeschwören. Allerdings hatten die Abenteurer nicht vor, an dieser Stelle unverrichteter Dinge kehrt zu machen, so dass nun guter Rat teuer war ... denn mit der Diplomatie war es bei ihnen bekanntlich nicht so weit her ...

30.03.2007
5. Abend

'Aufstieg nach Apud Holl'

In den Augen der Helden war Dornoch nichts weiter als ein Drecksloch – da waren sie sich ausnahmslos einig – das keinen längeren Aufenthalt erforderte. Doch um den Schein zu wahren, quartierten sich die Gefährten in einem der verlassenen Häuser ein und beratschlagten, ob sie sich von diesen Hinterwäldlern tatsächlich auf ihrem Weg zu Ruhm und Ehre aufhalten lassen wollten. 'Nein!', entschieden sie, und flugs machten sich die beiden Leisetreter Gilian und Brodín auf, um im Domizil des Bürgermeisters nach dem dorfeigenen Schlüsselpergament zu suchen, von dem sie überraschend gehört hatten. Um ihre Güter, die sie bei dem anstehenden Aufstieg nicht mit sich nehmen würden – so gern sie das auch tun würden – nicht dem Zorn der aufgebrauchten Dorfbevölkerung preiszugeben, vergruben A'an und Askaria sie. Nur mit ihrem Wagen und den Pferden wussten sie nicht so recht weiter. Doch wahrscheinlich würden die Dornocher aus Angst vor den Quälgeistern sowieso bei ihrer Rückkehr das Weite suchen, so dass das mit ihren Reittieren auch kein Problem sein dürfte.

In der Zwischenzeit huschten die beiden Einbrecher durch so manchen Schlafraum auf ihrer Suche nach dem Pergament. Doch sie wurden nicht fündig und nahmen letztendlich nur einen Stein mit sich, der irgendwie ihren Argwohn geweckt hatte. Logisch erklären konnte man diese Entscheidung nicht – vermutlich war es am ehesten mit 'Heldenintuition' zu erklären – und entsprechend verständnislos schauten auch die wartenden und marschbereiten Askaria und A'an, als ihnen der Fund präsentiert wurde. Ihre Verwunderung schlug jedoch in echte Begeisterung um, als der Zwerg den Gesteinsbrocken halbierte und in dessen Innern tatsächlich das gesuchte Schlüsselpergament lag ... und Gilians und Brodins Mienen zeigten echte Erleichterung. Nun konnte es losgehen.

Mit dem ersten Morgengrauen brach die Heldengruppe zur vergessenen Hexerfestung Apud Holl auf, die die Kugel der Allgewalt über das Leben beherbergen sollte. Der Weg, dem sie folgten, war schmal, alt und ausgetreten. Dennoch kamen sie alle gut voran und glaubten sich schon am Ziel ihrer Suche, da war plötzlich Askaria Ad Rhana verschwunden, die ganz am Ende gegangen war. Sie wollten





sie schon verloren geben, da kam die einzig wahre Paladine des gerechten Gottes aus einer Felsspalte hervorgekrochen, in der sie die Überreste eines Mannes entdeckt hatte, bei dem es ihrer Meinung nach nur um den verräterischen Malachai handeln konnte. Der Tote war erfroren – das bemerkten sie aber erst beim näheren Hinsehen – und trug ein zerrissenes Schlüsselpergament bei sich sowie etwas Gold, einen Dolch und einen Dolchgriff. Gewissenhaft sackte sie alles ein und schloss schnell wieder zu ihren Begleitern auf.

Diese hatten inzwischen die Schneesturmgrenze erreicht, doch noch bevor das Unwetter mit seiner ganzen Gewalt über sie hereinbrechen konnte, hatte es Askaria schon mit dem Zauber der Schlüsselrolle gebannt – hatte aber angesichts des dafür notwendigen Aufwands an magischer Kraft gehörig mit den Augen gerollt. Jeden anderen aus der Gruppe hätte es dabei wohl zerrissen. Doch kaum war diese Gefahr gebannt, erschien auch schon die nächste in Gestalt von zwei den Weg flankierenden Statuen. Zunächst erschienen diese nicht besonders gefährlich, und Askaria marschierte auch prompt zwischen ihnen hindurch, ohne dass etwas geschah. Gilian aber war die Sache trotzdem nicht ganz geheuer und kletterte an dem Steilhang um sie herum.

Brodin wollte es ihm gleichtun, trat aber in seiner tapsigen Art in einen schmelzenden Schneerest, glitt aus und purzelte den steinernen Wächtern direkt vor die Füße. Diese belebten sich zugleich und wollten dem feigen Zwerg eine verpassen ... da war der aber schon aufgesprungen und zwischen ihnen hindurch. blieb einzig A'an zurück, denn Jath op Gorwen war ebenfalls über die Wächter hinweggeklettert. Der dachte sich, 'dann mache ich es halt wie die Elfe' und stapfte tapfer drauf los ... wohl aber nicht tapfer genug, denn mit einem mächtigen Hieb wurde er zurückgeschleudert. Verärgert rappelte er sich auf und dachte sich 'dann mache ich es halt wie der Zwerg' und kletterte tapfer drauf los. Allerdings hielt er sich dabei etwas zu genau an das Vorgehen seines Artgenossen, glitt in dem matschigen Schneerest aus, purzelte den Hang hinunter und wurde wieder von den steinernen Fäusten verdroschen. Ganz grün und blau war er da, so dass sich Askaria seiner erbarmte und den geschundenen Kerl auf die andere Seite geleitete. In letzter Zeit hatte die Elfen-Paladine ohnehin eine bedenkliche Schwäche für Zwerge entwickelt ... besonders Brodin musterte sie immer wieder mit un-verhohlener Bewunderung.

Da aber erschien vor den tapferen Gesellen die durchscheinende Gestalt eines Quälgeistes – gar schauerlich anzusehen – und schickte sich an, den tapferen Recken den Garaus zu bereiten. Sofort warf sich Askaria Ad Rhana in die große 'Vertreiber-Pose' und gebot dem Unhold Einhalt ... dann erscholl ein schmierig-schmatzendes Geräusch, als die Elfe mit dem Geisterwesen zusammenprallte ... und die Paladine bekam dicke Augen ... und alles war vorüber.



Askaria war hochzufrieden – der Quälgeist war fort, sie hatte sie gerettet. Ihre Begleiter verrieten der triumphierenden Lichtgestalt des einzig wahren und gerechten Gottes nicht, dass sie in der allgemeinen Aufregung dem Geisterwesen nicht ihr heiliges Symbol sondern ein anderes Amulett entgegen gestreckt hatte – so ein kleiner Fehler konnte schließlich allen einmal in der Hektik unterlaufen – doch wo war das durchscheinende Schemen abgeblieben? Der Paladine schien es jedenfalls prächtig zu gehen.

Glücklich und einigermaßen zufrieden mit ihren bisherigen Leistungen erreichten die Helden die Ruinen von Apud Holl.

13.04.2007
6. Abend

'Kampf um Apud Holl'

Endlich hatten sie ihr Ziel erreicht. Vergessen waren all die Strapazen und der Unbill, den sie auf ihrer langen Reise durch die Wildländer hatten erleiden müssen. Nun endlich würden sie triumphieren, unermessliche Reichtümer scheffeln und unsterblichen Ruhm ernten – da meldete Gilian plötzlich Bedenken an: „Vielleicht ist es doch keine so gute Idee, in die Hexerfestung zu gehen“, äußerte er zurückhaltend, „wir wissen doch gar nicht, worauf wir uns da eigentlich einlassen ... schließlich könnte es ja gefährlich sein.“ Entgeistert musterten ihn seine Begleiter – was war denn nun in den gefahren? Nicht für eine Sekunde wollten sie es auch nur in Erwägung ziehen, das ganze Unternehmen so kurz vor seiner Vollendung abzublasen. Besonders die beiden Zwergmönche Brodin und A'an waren schon ganz zappelig, wenn sie auch nur an all das Gold dachten, das hier herumliegen musste. Aus ihrer Sicht war es ansich schon schlimm genug, eine Elfe in der Gruppe zu haben ... aber diese weinerlichen Menschen schlugen dem Fass doch glatt den Boden aus. Man hatte es es schon nicht leicht mit diesen kurzlebigen Randgruppen ... Tiefe Verachtung stand in ihren Gesichtern, während sie sich zum Vorrücken bereit machten.

Aber Gilian ließ sich von dem allgemeinen Optimismus nicht anstecken und blieb abwartend zurück. Askaria Ad Rhana verlieh dem armen Jath op Gorwen noch rasch einen Schutzzauber, der ihn vor einer Entdeckung durch die feindlichen Scharen – Quälgeister und Steinstatuen – bewahren sollte, verausgabte sich dabei jedoch aus unerfindlichen Gründen darart, dass es anschließend für sie selbst nicht mehr ganz reichte, und sie durch den immensen Kräfteverlust auf der Stelle ohnmächtig wurde und die schützende Wirkung ihres eigenen Zaubers verschlief – ein typischer Fall von Selbstüberschätzung ...





Als sie wieder zu sich kam, waren die Zwerge und Jath op Gorwen natürlich schon längst unterwegs ... hatten sich durch die rumstehenden Statuen geschlichen und erklimmen soeben die Stufen des zentralen Felsenturms. Da kam jede Warnung zu spät, denn nun zog es auch die gutgläubigen Palädine des einzig wahren und gerechten Gottes in Betracht, dass ihr Auftraggeber möglicherweise mit falschen Karten spielte. Also musste sie hinterher, denn Gilian war trotz der potentiellen Gefahr zu keiner sinnvollen Handlung zu bewegen und beschränkte sich auf unverständliches Winken von seiner sicheren Position aus ... was natürlich von den eher etwas schlichten Zwergen überhaupt nicht gedeutet werden konnte, die freudig zurückwinkten und ihren Weg fortsetzten.

Als die nacheilende Askaria den Gipfel des Felsenturms erreichte, war dort glücklicherweise noch nichts Gravierendes geschehen. Überall lagen Artefakte auf Steinpodesten – aber auch ein Leichnam – und im Zentrum thronte eine imposante Kugel – die gesuchte Kugel der Allgewalt über das Leben? Die Zwerge trauten sich nicht so recht voran, und auch Askaria zögerte, die Initiative zu ergreifen, und riet Jath, erst den Ring der Leiche an sich zu nehmen und anschließend die Kugel – vergessen waren all ihre Bedenken und Ängste. Es gelang, und gemeinsam machten sie sich auf den Rückweg, um erst einmal die kostbare Kugel hier herauszubringen ... da bemerkte Brodin, dass sich das Samtkissen aufblähte, auf dem das Artefakt gelegen hatte, und es zerbarst mit einem ohrenbetäubenden Knall und verteilte eine Wolke goldflimmernden Staubs über dem ganzen Plateau, der die Statuen belebte – na toll! Nun wurde die Situation etwas unübersichtlich, denn Askaria ließ sich, vom Quälgeist in ihrem Inneren all ihrer Zuversicht beraubt, entmutigt auf der Treppe niedersinken ... und Jath op Gorwen brüllte inmitten des vorherrschenden Chaos „Tötet sie alle!“ ... und er sprach nicht mit den Helden.

Glücklicherweise waren die Statuen nicht die allerschnellsten, und Gilian überwand seine Furcht und stürzte sich mit in das Getümmel, um die Elfe zu retten, so dass sie alle es mit etwas Glück und einigen Blessuren zum Ausgang des Plateaus schafften. Allerdings hatte sich Jath mit der Kugel abgesetzt, und das wurmte die Helden schon ... also zwängte sich Brodin in das Schwanenkostüm, flog zurück zum Felsenturm und eröffnete von dort das Feuer auf den Abtrünnigen. Angespornt vom Einsatz ihres Kameraden stürzten sich die übrigen Abenteurer ebenfalls wieder ins Gefecht. Gilian kramte seinen Schwebestein hervor und flog mehr zufällig als gekonnt über die Reihen seiner steinernen Feinde, und Askaria und A'an machten sich zu Fuß auf den Weg, denn fliegen konnten sie leider nicht. Die beiden mussten nur immer schön in Bewegung bleiben, um nicht zwischen den steinernen Fäusten ihrer zahlenmäßig weit überlegenen, aber deutlich langsameren Widersacher zermahlen zu werden.

Gemeinsam gelang es ihnen, ihren ehemaligen Begleiter in die Enge zu treiben. Jath op Gorwen leistete zwar keinen großartigen Widerstand, war aber auf Grund der Kugel der Allgewalt über das Leben nur schwer zu bekämpfen, da die Helden regelmäßig unter ihren Einfluss gerieten und sich lieber wieder den Golemkreaturen zuwandten – das war schon ganz schön zermürend. Der verräterische Gelehrte versuchte derweil, das Weite zu suchen ... kam aber nicht weit, denn die Gefährten erwiesen sich als zäher, als er erwartet hatte ... und dann kam es, wie es kommen musste, und es geschah, was nicht hätte geschehen dürfen: Gilian zerstörte die kostbare Kugel! Eigentlich hatte er sie dem fiesen Knilch einfach nur aus den Händen schlagen wollen, um seine Gewalt über das Artefakt zu brechen – konnte er denn ahnen, dass das Ding so fragil war und in tausend glitzernde Scherben zersprang, als es auf den Felsboden aufschlug?

Nun war Jath gar nicht mehr zu halten und floh Hals über Kopf, was Gilian zu ein paar gezielten Kopfschüssen die Gelegenheit bot ... und der verräterische Jath op Gorwen war Geschichte. Dummerweise bemerkte der glückliche Schütze in seinem Jubeltanz nicht den nahenden Quälgeist ... und schon war es um ihn geschehen. Nun hatten die Gefährten schon zwei potentielle Klippenspringer in ihren Reihen und keine Ahnung, was sie gegen deren todessehn-süchtigen Neigungen unternehmen konnten. Sie hatten zwar gesiegt, aber raus aus der Bredouille waren sie noch lange nicht.

20.04.2007
7. Abend

'Askaria und Gilian in Todessehnsucht'

In der Zwischenzeit hatten die morbiden Neigungen der Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes schon ziemlich beängstigende Züge angenommen ... geißelte sie sich doch unentwegt mit ihrem 'Seelenbrecher' – so etwas konnte doch nicht gesund sein. Nun waren die Zwerge gefragt, denn früher oder später würden die Quälgeister ihre Kameraden in den Tod treiben und sie würden ihre gesamten Schätze allein durch die von Orks, Ogern und Trollen bevölkerten Wildländer tragen müssen. Sie gaben es nicht gerne zu, aber so richtig wohl war ihnen bei dieser Vorstellung nicht. Es half nichts, sie mussten diesen Menschen und diese Elfe retten.

Zu diesem Zweck kehrten sie erst einmal nach Apud Holl zurück, denn ohne der Zaubermacht der Paladine konnten sie den magischen Schneesturm nicht bändigen, also wäre ein Abstieg nach Dornoch ein Weg ohne Wiederkehr. Mit Hilfe eines Amuletts des toten Jaths geboten sie den marodierenden Golemscharen Einhalt und untersuchten die zerstörten Wohngebäude am gegenüberliegenden Rand des Plateaus, die sie bislang so sträflich vernachläss-





sigt hatten – doch typisch Zwerge ... anstatt einer Lösung zu ihrem Problem, fanden sie nur noch mehr Schätze und waren mit sich und der Welt zufrieden. Sie stopften sich vergnügt die Taschen voll, und Askaria und Gilian standen ihnen in Nichts nach.

Anschließend beschlossen sie, dass die alte Hexerfestung ihnen nichts mehr zu bieten hatte und machten sich an den Abstieg durch die Wetterberge. Dieser gestaltete sich erfreulich unproblematisch, denn der befürchtete Schneesturm blieb aus. Nur die fatale Neigung der Elfe, sich unmotiviert in nahe Schluchten zu stürzen, war etwas hinderlich, denn Brodín musste jedesmal hinterherklettern und sie wieder nach oben wuchten, während A'an auf Gilian acht gab, damit er es der Paladine nicht gleichtat.

Wie befürchtet fiel ihr Empfang in Dornoch eher eisig aus. Zwar drohte man ihnen dort nicht sofort mit Gewalt, legte ihnen aber nahe, möglichst rasch das Weite zu suchen, ehe die Quälgeister ihre ersten Opfer forderten – und genau dies wollten die Zwerge auch tun. Sie fischten Askaria Ad Rhana aus dem Schweinetrog, in dem sie sich soeben ertränken wollte, spannten die Pferde vor den Wagen und durchbrachen den orkischen Belagerungsring mit dem Ziel Jhombuth. Gilian und Askaria lagen wohl verschnürt zwischen den Kisten und Säcken, versuchten sich vergeblich mit Luftanhalten das Leben zu nehmen und starrten hilflos in den Himmel, während die Zwerge ihren Mann standen und ihre Schätze sicher aus den Wildländern karrten.

In der hämmernden Stadt Portreen schleppten sie die Todessehnsüchtigen in den erstbesten Tempel und ließen sie mal so richtig durchhexorzieren. Die Quälgeister hatten sich im Bewusstsein ihrer Opfer jedoch derart festgefressen, dass sie kaum auszutreiben waren und gleich mehreren Versuchen widerstanden, ehe sie kreischend ausfuhren und endgültig gebannt wurden. Askaria und Gilian überstanden diese langwierige Prozedur nur bedingt schadlos und wirkten nach den entwürdigenden Ritualen verwirrt und ratlos. Sie würden sicher einige Zeit benötigen, sich von den seelischen Wunden dieser Erfahrung zu erholen und nahmen sich erst einmal eine Auszeit – natürlich erst nachdem sie alle Schätze und Artefakte untereinander aufgeteilt hatten ... denn sie waren zwar verwirrt, aber soviel Verstand war ihnen doch geblieben.

Es war geschafft. Diesmal hatten sie zwar das Land nicht gerettet, wie ihnen eingangs weisgemacht worden war, aber alles mit einem blauen Auge überstanden – man konnte also mit etwas gutem Willen noch immer von einem erfolgreichen Unternehmen sprechen – und das nächste Mal würde es bestimmt auch wieder besser laufen ...

