
Chronik des Abenteuers

Das Böse Selbst

Ein Abenteuer in 17 Teilen

(ein Traumreisen-Abenteuer)

Die Gruppe der Helden

Askaria Ad Rhana,
die elfische Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes
bietet ihre Liebesdienste an

Brodin Dunkelaxt,
der konvertierte Zwergenmönch der Galea
brilliert als Kartenleser

Gilian 'Hasenherz',
der Dieb
zaubert sich um Kopf und Kragen

Prajaga,
der gelb-schwarze Adept aus dem Volk der Wichte
entdeckt ein Räuberlager

Trynolius de Curamon,
der Albtraumpriester des Jaggaragh
muss wieder einmal den Fluss der Zeit manipulieren,
um das Schlimmste zu verhindern



27.01.2006
1. Abend

'Ein Hilferuf aus Clantron'

'Was lange währt, wird endlich gut' – so hieß es nicht umsonst, denn nach endlosen Stunden, Tagen und Wochen auf den Rücken ihrer Rappen erreichten der Albtraumpriester Trynolius und die elfische Paladine Askaria Ad Rhana tatsächlich Jher-moron, die Hauptstadt des Reiches Jhombuth und Sitz des Hochkönigs Dardanuu'Viviendii. Wer hätte das gedacht, dass es den tatsächlich gab ... schließlich waren die beiden gestandene Recken und schon sehr lange im Geschäft, doch diese Ehre war ihnen noch nie zuvor zuteil geworden. Zunächst wollte man sie dort zwar gar nicht vorlassen, doch nachdem sich die Kunde verbreitet hatte, sie trügen das verschollene Banner des ersten Königs des Reiches bei sich, öffneten sich ihnen buchstäblich Tür und Tor. Plötzlich waren alle sehr freundlich und schauten sogar großzügig über alle körperlichen Makel des Albtraumpriesters hinweg.

Hinsichtlich der Geschichte, wie sie denn das kostbare Banner gefunden hatten, kamen die beiden zwar etwas ins Stocken – schließlich wollten sie nach Möglichkeit nicht zugeben, dass die Standarte bereits sieben lange Jahre im Keller von Felshafen gelegen hatte und in der Zwischenzeit sogar einmal von einem orkischen Überfallkommando geraubt worden war, ehe sie die Zeit und die Muße gefunden hatten, die Reliquie zurück an ihren angestammten Platz zu bringen. Aber alles in allem lief bei der Übergabe alles glatt, und niemand fragte genauer nach, obwohl ihre Berichte ein wenig wirr klangen ... schließlich waren alle heilfroh, dass zumindest eines der verschollenen Insignien der hochköniglichen Würde wieder an Land gekommen war – fehlten nur noch drei ...

Ein wenig in Verlegenheit gerieten die tapferen Recken jedoch, als man sie fragte, welche Art von Gegenleistung sie für ihre kostbaren Dienste zu erhalten wünschten. Askaria war derart perplex, dass sie nur etwas von der Wiederaufnahme in ihren Orden faselte, und ehe es sich Trynolius versah, wurden ihm zwei Kriegsschiffe für seine Flotte zugesprochen – ohne Mannschaft, versteht sich. Angesichts dieser Gaben musste man sich wohl ernsthaft fragen, ob der Hochkönig überhaupt wusste, wo Aruqua in seinem Reich überhaupt lag, beziehungsweise in welchem erbärmlichen Zustand sich dessen Flotte befand. Der Albtraumpriester vermied es tunlichst, ihn über diesen Missstand aufzuklären und empfahl sich. Ihm war dieses höfische Leben ohnehin zuwider.

Derweil hatte sich auf Felshafen – der heimatlichen Burg des Jaggaragh-Priesters – allerlei Volk eingefunden und erwartete sehnsüchtig die Rückkehr des Burgherren: Prajaga aus dem wunderbaren



Wichtwald, Gílian, der diebische Möchtegern-Seebär und Brodín, Sucher des heiligen Zwergenkelches des Biergottes Chakra. Sie alle waren einem alten Ratschlag ihres Gefährten gefolgt, der da lautete: 'Ist euch langweilig, kommt zu mir – da ist immer was los!' ... und nun waren sie da und warteten.

Glücklicherweise mussten sie sich nicht lange gedulden, denn schon kurz nach der Rückkehr des Burgherren pochte ein scharlachroter Bote an das Portal von Burg Felshafen und lud zu einem geheimen Treffen mit Domrín Pandramos, seines Zeichens Thain-Fürst des benachbarten Fürstentums, das in letzter Zeit ziemlich unter den Orks aus den Wildländern zu leiden gehabt hatte. Selbstverständlich sagte Trynolius zu ... und all seine Mitstreiter begleiteten ihn natürlich bereitwillig, denn obwohl keiner etwas Genaues wusste, war doch allen klar, dass dies der Beginn eines neuen Abenteuers sein musste. Als Treffpunkt war ein Gasthaus in einer kleinen Siedlung an der gemeinsamen Grenze benannt, und mittels eines Siegelringes sollten sie sich dort ausweisen ... das war auch schon alles.

Die Reise dorthin war ein pures Vergnügen: Das Wetter spielte mit und sie trafen auf keinerlei wilde Tiere oder Räuber ... doch in dem 'Fahrenden Händler' – so lautete der Name des Gasthauses – erwartete sie die erste unangenehme Überraschung des Unternehmens: außer wässriger Kohlsuppe gab es hier nichts zu beißen. Die waren hier wohl etwas knapp an Nahrungsmitteln, aber das konnte die gute Laune der Helden bestenfalls ein wenig trüben. Ihr Kontaktmann erwies sich als eine junge Frau, die den Gefährten ohne viel Worte zu verstehen gab, dass es hier nicht sicher sei und sie deshalb unter ihrer Führung noch ein Stück zum eigentlichen Treffpunkt weiterreiten müssten.

Ein baugleicher Siegelring, der dem der Abenteurer bis auf das Haar gleich, verlieh ihren Behauptungen zumindest soviel Gewicht, dass die Gefährten ihre Kohlsuppe unangerührt stehen ließen und der Schönen auf dem Huf folgten – obwohl auf dem folgenden Zweistundenritt wohl jeder an eine Falle oder einen feigen Hinterhalt dachte. Doch diese Befürchtungen erwiesen sich als unbegründet. In der Tempelruine eines verlassenen Dorfes erwartete sie tatsächlich Domrín Pandramos und sein Waffenmeister Tandrion, und die beiden Männer hatten Probleme. Zwar war die orkische Besatzung Clantrons erfolgreich zurückgeschlagen, doch nun waren Kräfte im Verborgenen am Werk, die den Wiederaufbau der Stadt anscheinend mit allen Mitteln verhindern wollten. Drei ihrer besten Spione waren in den letzten Wochen spurlos verschwunden, und überall wüteten Hunger, Krankheiten und Gewalt in der mit Flüchtlingen überfüllten Stadt – das konnte so nicht weitergehen – und wer wäre da besser geeignet, wieder Ruhe und Frieden nach Clantron zu tragen, als jene Männer und Frauen, die das sagenumwobene Banner des ersten Königs des Reiches wiedergefunden hatten?



Allerdings sollten die Gefährten im Verborgenen agieren – deshalb auch dieses geheime Treffen – und das war etwas, was den Helden eigentlich gar nicht lag. Allein schon die Anregung, sich eine Tarnidentität zuzulegen, stellte sie anscheinend vor großen Schwierigkeiten – doch keiner der Gefährten zweifelte daran, dass sie später dann brillieren würden, wenn sie erst einmal Clantron erreicht hatten. Domrin Pandramos schien hingegen davon noch nicht so recht überzeugt zu sein.

17.02.2006

2. Abend

Voger in der Nacht

Das geheime Treffen mit dem gebeutelten Thain-Fürsten Domrin Pandramos zog sich noch einige Zeit in die Länge. Ständig gerieten die Helden untereinander darüber in Streit, welche Verkleidung sie wählen sollten, vergaßen, was man von ihnen in Clantron erwartete, und waren sich uneins, ob sie als Gruppe oder Einzelindividuen auftreten sollten. Auch die Aussicht, ihre magere Belohnung durch ein paar Lebensmitteltransporte in das Krisengebiet aufzubessern, beschleunigte nicht gerade ihren Entscheidungsprozess, denn dies bedeutete mindestens einen Aufschub von zwei bis drei Wochen – verständlich, dass Pflichtbewusstsein und Profitstreben nicht gerade Hand in Hand gingen. Doch schließlich war es dann soweit ... alles war geklärt, und der Thain-Fürst machte sich auf die Heimreise ... und da standen sie nun, die tapferen Helden – handlungsbereit ... aber verunsichert!

Da Wege aber bekanntlich beim Gehen entstanden, brachen sie erst einmal auf – nachdenken konnten sie auch unterwegs. Da es vier Tagesreisen vor den Toren der Stadt noch keinen Sinn machte, sich in kleinere, unauffälligere Gruppen aufzuspalten, blieben sie vorerst zusammen und begegneten gemeinsam einem alten, wohlbekanntem Zwergenhändler, der soeben das Geschäft seines Lebens gemacht hatte ... jawohl, es war 'Dalion Kettelmender', und er kam geradewegs aus Clantron und hatte dort all seinen Krempel zu sagenhaften Preisen verkauft. Die konnten seinen Auskünften zufolge dort wirklich alles gebrauchen – und schon liebäugelte ein Teil der Gefährten mit dem Gedanken, doch umzukehren und sich einen Planwagen mit Hartwürsten und Gänseleberpasteten zu organisieren ... aber ein Blick in Trynolius finsternes Gesicht, der wohl den Braten gerochen hatte, erstickte diese nur auf Profit ausgerichteten Pläne bereits im Ansatz ... für ihn war das Unternehmen nun eine Angelegenheit der Ehre geworden – fürstliche Nachbarschaftshilfe sozusagen – und da verstand er keinen Spaß mehr. Von dem schwatzhaften Zwerg erfuhren sie immerhin mehr über die Vergangenheit Clantrons, als ihnen der Fürst berichtet hatte ... und mehr, als ihnen lieb war: Die



Stadt soll eine alte Zwergensiedlung gewesen sein ... in ihrer Geschichte hat es gerüchteweise allerlei Zwangsheiraten gegeben ... und dergleichen mehr.

Als die Helden endlich weiterzogen, war allen klar, dass sie sich unterwegs irgendwie dennoch einen Wagen mit Versorgungsgütern organisieren wollten – und wenn es mit purer Gewalt sein musste – um den armen Seelen Clantrons zu helfen. Doch gute Gelegenheiten waren rar. Niemand schien nach Clantron zu ziehen – geschweige denn mit Waren – und so schlugen die Abenteurer ein wenig frustriert ihr Nachtlager im Wald auf. Um ihren Proviantbeutel zu schonen, bot sich Askaria Ad Rhana an, etwas Mana des einzig wahren und gerechten Gottes herbeizubeten ... verhaspelte sich dabei aber ein wenig ... da sprangen plötzlich Gilian und Brodin wie von der Tarantel gestochen auf und verschwanden, von einer grauenvollen Furcht gepackt, schreiend in die Dunkelheit. War dies ein Zeichen oder ekelten sie sich einfach vor elfischen Süßspeisen? – Da hätten sie aber auch etwas sagen können. Also rappelten sich Askaria und Trynolius auf, den Flüchtenden nachzusetzen, wiesen ihren Wicht an, schön auf ihre Sachen Acht zu geben, nicht mit dem Feuer zu spielen und auf gar keinen Fall mit fremden Männern mitzugehen, und verschwanden ebenfalls im finsternen Dickicht.

Zurück blieb ein etwas verdatterter Prajaga, sichtlich verwirrt ob der unerwarteten Ereignisse, aber fest entschlossen, seine Aufgabe so gut es ihm möglich war, zu erledigen. Dennoch war er erleichtert, als er eine gute Viertelstunde später seine Kameraden zurückkehren hörte – glaubte er zumindest – doch es waren Oger, Orks und sogar ein Höhlentroll, die sein Feuer entdeckt hatten und sich nun über den unerwarteten Fund sichtlich freuten.

Der Wicht verbarg sich lieber erst einmal unter einem Farnwedel und wartete ab. Er musste etwas unternehmen, aber was? Hier war doch irgendwo seine Oger-Klatsche ... nein, die war in seinem Rucksack zwischen den Orks ... und das 'Troll-Ex'? ... nein, auch Fehlanzeige. Ebenso ungeeignet waren seine Massenvernichtungsauber, denn die benötigten beim Wirken alle ein Ritual, das er nun in seiner gegenwärtigen Lage auch beim besten Willen nicht unbemerkt ausführen konnte ...

Da fuhr plötzlich Trynolius mit einem Donnerschlag unter die üblen Gesellen, die sich soeben anschickten, ihr Lager zu plündern. Eigentlich hatte er sich anschleichen wollen, doch das war gründlich in die Hose gegangen ... also dann mit Schwung. Da wollte Prajaga dem scheinbaren Wagemut des Albtraumpriesters nicht nachstehen, sprang aus dem Unterholz, beschwor einen Erd-Elementar, drehte einen Oger um, so dass dieser nun auf ihrer Seite kämpfte, verlieh sich mit einem magischen Ring immense Schnelligkeit und fuhr wie ein kleiner Derwisch unter den überrumpelten Unholden umher. Von





soviel Tatendrang angespornt, beschwor Trynolius wiederum einen göttlichen Sendboten und ließ seinen Hammer kreisen. Lange machten das ihre ungebetenen Gäste nicht mit. Die nachrückenden Gilian und Brodin konnten nur noch ein paar Anstandstreffer landen, und schon war der ganze Spuk wieder vorbei. Glück gehabt, denn auch die meisten Ausrüstungsgegenstände und der Großteil ihres Proviantes waren auch noch unversehrt – das hätte auch schlimmer ausgehen können.

Der Rest der Nacht verlief ereignislos, nachdem sie mit Sack und Pack fünfhundert Meter weitergezogen waren, um nicht von dem Gestank und den wimmelnden Aasfressern belästigt zu werden. Askaria Ad Rhana versorgte alle mit klebrig süßer Elfenspeise, denn ihr war beim Wandern ein weiteres, kleines Missgeschick unterlaufen. Sie besaß fortan einen unerschöpflichen Vorrat dieser kalorienreichen Köstlichkeit aus in Honig gebackenen Lavendelblüten in einem Marzipan-Süßholz-Mantel,

Am folgenden Morgen zogen sie weiter Clantron entgegen. Die gebeutelte Metropole war ja doch weiter weg, als sie alle gedacht hatten. Doch sie hatten Glück im Unglück: Sie fanden einen zweirädrigen Karren, den sie seinen Besitzer für sechshundert Goldstücke abschwatzten. Dieser Kauf ging vornehmlich auf Askarias Initiative zurück, die wohl die berüchtigten Pläne 'B' und 'C' ihrer Gefährten nur allzu gut kannte und zu Recht fürchtete. Nun besaßen sie eine Tarnung als Heiler, denn der Karren war mit allerlei Mitteln, Pillen und Salben beladen, von denen wahrscheinlich nur ein Bruchteil das hielt, was sie versprochen – doch das war egal. Mit Hilfe von Trynolius zahlreichen Heilzaubern würden sich derartige Makel bestimmt übertünchen lassen. Flugs wurde noch die göttliche Mähre Balroch, das Pferd der Macht, das ein Relikt der Kriegsgöttin Pa'a'ash war, vor den Karren gespannt, und alles war perfekt. Nun konnten sie getrost nach Clantron kommen.

24.02.2006

3. Abend

'Ein netter Abend unter willigen Damen'

Es war schon fast eine harmonische Reise, die während der nächsten Tage die Heldengemeinschaft ins gebeutelte Clantron führte. Entscheidende Zwischenfälle gab es nun keine mehr ... Askaria fütterte unterwegs unvorsichtigerweise ein paar bettelnde Flüchtlinge, die daraufhin sehr anhänglich und immer zahlreicher wurden ... und Gilian bestand nach wie vor darauf, sich noch vor den Toren der Stadt zu trennen, denn er wollte nach Möglichkeit die Diebesgilde der Stadt infiltrieren. Also ritt er schon einmal voraus. Später beabsichtigten sie sich dann 'zufällig' im ih-



nen empfohlenen Gasthaus 'Händlers Rast' zu treffen. Die anderen sahen zwar nicht die zwingende Notwendigkeit in Gilians Handeln, ließen ihm aber seinen Willen.

Ihre Ankunft an den Mauern der Stadt sorgte für einiges Aufsehen, denn man glaubte zunächst an einen Lebensmitteltransport ... doch glücklicherweise hielt sich die Enttäuschung in Grenzen, denn medizinische Versorgung war ebenfalls knapp – nur konnten die sich noch weniger leisten. Der Obertorwächter bot den Helden jedenfalls 1.100 Goldstücke im Namen des Fürsten für ihre Fracht, ließ jedoch auch durchblicken, dass sie in der Stadt im direkten Verkauf wahrscheinlich weit mehr verdienen würden ... warnte sie aber auch eindringlich vor den Schwarzmärkten, die natürlich verboten waren, da dort die Not der Menschen so richtig ausgenutzt wurde. Das glaubten die Gefährten ungesehen, denn der Anblick und Gestank der Toten, die weiter draußen vor den Toren der Stadt verbrannt wurden, war ihnen noch sehr gut in Erinnerung. Die Gesamtsituation war anscheinend noch angespannter, als sie vermutet hatten.

In Clanton trennten sich Brodins, Askarias, Trynolius' und Prajagas gemeinsame Wege, nachdem sie sündhaft teure Zimmer im 'Händlers Rast' bezogen hatten. Die Paladine und der Albtraumpriester wollten sich sofort zum zentralen Marktplatz begeben und dort als Heiler wirken, um sich ein Bild von der allgemeinen Lage zu verschaffen – außerdem musste ihre Tarnung aufgebaut werden. Prajaga blieb bei ihren Sachen, denn die schienen hier alles gebrauchen zu können, und Brodín machte einen ersten Rundgang, um Kontakte zu knüpfen – allerdings nur wenig erfolgreich, denn die Witwe des verschwundenen Silberschmieds, einer der Spione des Fürsten, ließ ihn einfach abblitzen, als er sich als ein Kunde ihres Mannes ausgab und vorgab, sich nach dem Fortschritt seines Auftrags erkundigen zu wollen. Auch der zweite Kontaktmann, der Zwergenpriester blieb eine Enttäuschung, denn der war nicht aufzufinden und sein Tempel in der letzten Nacht in Flammen aufgegangen. Die Ruinen rauchten sogar noch und wurden von der Stadtwache behütet, damit sich niemand an ihnen zu schaffen machte, während sie auskühlten. Auch der menschliche Gehilfe des Zwergenpriesters war fort.

Gilian beobachtete derweil einige Personen, die anscheinend seine Gefährten Askaria und Trynolius beobachteten, die sich auf dem Marktplatz eines regen Zulaufs erfreuten. Vornehmlich hatten sie mit alten Verletzungen aus dem Krieg mit den Orks zu tun. Die Unbekannten führten Gilian anschließend unbeabsichtigt zu einem vornehmen Haus in der Oberstadt – war dies die Diebesgilde? Aufgeregt umschlich er das Anwesen, konnte aber nichts entdecken, was seine Vermutung rechtfertigte – nun gut, er konnte warten ...

Gegen Abend trafen sich alle wie verabredet im Schankraum des Gasthauses – Brodín genehmigte sich bei dieser Gelegenheit sogar





einen Humpen guten Zwergenbieres aus alten Beständen, schließlich war Clantron eine alte Zwergensiedlung, die erst später von den Menschen übernommen worden war – und berichteten von ihren ersten Erfolgen und Erkenntnissen. Schnell waren sie sich einig, dass sie mit derart mageren Ergebnissen nicht zu Bett gehen wollten und entschlossen sich noch zu einem Besuch in der 'Klingenden Laute', wo die ermordete Spionin #2 des Fürsten als Tänzerin gearbeitet hatte. Das Tatzimmer dort war noch versiegelt, dort musste es einfach etwas Handfestes zu finden geben. Prajaga erschien jedoch allen noch zu klein für ein Etablissement dieses zweifelhaften Rufs und musste deshalb weiter bei ihren Sachen bleiben.

Der Amüsier-Schuppen war rasch gefunden, obwohl ihnen kein Passant eine genaue Wegbeschreibung geben konnte, und knackevoll. Um aber möglichst unauffällig zu dem Mordzimmer zu gelangen, mussten sie in das Obergeschoss, und dorthin gelangte man nur in Begleitung einer leichtbekleideten Dame – also unter Bewachung! Da ergriffen Askaria und Gilian die Initiative und gaben vor, ein Zimmer für sich allein haben zu wollen, und da sie den astronomischen Mietpreis zahlten, ließ man sie gewähren. Gilian befand sich darüber hinaus auf der Flucht vor einem goldgelockten Knaben, der an ihm anscheinend einen Narren gefressen hatte und nicht mehr von seiner Seite gewichen war. Trynolius zierte sich hingegen nicht so sehr, schnappte sich eine südländische Schönheit, kredenzte ihr gönnerhaft Bier und sogar etwas zu essen – mit Bratensoße – und zog nach einem längeren Anbahnungsgespräch mit ihr ins Obergeschoss, um zur Tat zu schreiten. Brodin blieb derweil im Schankraum und sicherte ihren Rückzug. Menschenfrauen waren ihm sowieso zuwider.

Askaria und Gilian waren derweil bis in den zweiten Stock vorgezogen, wo die Wohnräume dieses Hauses zu finden waren, doch einen versiegelten Raum gab es hier nicht. Waren sie überhaupt in dem richtigen Haus? Eine intensive Untersuchung der Türrahmen und -blätter brachte immerhin zwei kleine Löcher zutage, wie sie entstanden, wenn Nägel eingeschlagen wurden. Wenn es einmal einen versiegelten Raum gegeben hatte, dann war es dieser ... vorsichtig drangen sie ein.

In der Zwischenzeit hatte Trynolius sein williges Anhängsel in einen magischen Schlaf versenkt und befand sich ebenfalls auf Abwegen ins zweite Obergeschoss. Askaria und Gilian waren schnell gefunden, und zu dritt machten sie sich daran, die offensichtlich von zwei Personen bewohnte Bude auseinander zu nehmen. Rasch wurde ihnen klar, dass sie unter den Klamotten wohl keine Hinweise mehr finden konnten, also konzentrierten sie sich auf die Möbelstücke und Wände – und siehe da, hinter der Schublade des kleinen Tischchens verbarg sich ein Pergament. Leider konnten die Helden die Nachricht nicht lesen, da diese augenscheinlich mit geheimen Zei-

chen verschlüsselt war ... aber alle erkannten, dass sie so etwas schon einmal gesehen hatten. Das war eindeutig ein Fall für ihren Dechiffrierer-Wicht, der als Adept mit so manchem Buchstabenrätsel schon konfrontiert gewesen war.

Schon wollten sie das Weite suchen, da besann sich Trynolius seines Freudenmädchens, das nach wie vor im magischen Schlummer schlummerte ... 'Da musste doch noch etwas gehen', dachte er sich, 'das Geld habe ich nicht umsonst in die glutäugige Schönheit investiert.' Flugs flößte er ihr magische Zutraulichkeit ein und erweckte sie aus ihrem unfreiwilligen Schlaf. Derart manipuliert hatte die Gute nur wenig dem zweifelhaften Charme des Albtraumpriesters entgegensetzen und versprach offenherzig, Augen und Ohren für ihn offenzuhalten. Schon wollte Trynolius gehen, da erfuhr er fast schon zufällig, dass die verstorbene Tänzerin und Spionin einen Verehrer gehabt hatte – so einen gut gekleideten, hageren Kerl – so etwas war ja schon verdächtig, besonders, weil die Verehrte sich eigentlich gar nichts aus Männern machte.

Trynolius wurde innerlich immer unruhiger, als er schließlich noch erfuhr, dass seine willige Gespielin neben ihm auf dem Bett die Geliebte der Ermordeten gewesen war ... und mit einem Mal fiel es ihm wie Schuppen von den Augen: Die Geheimbotschaft war gar keine Geheimbotschaft sondern ein Liebesbrief auf Norgoshamurisch oder so – Sandobar hatte ebenso sonderbar geschrieben. So fügte sich alles zusammen ... und ergab dennoch keinen Sinn. Warum war die Spionin tot? Hatte sie etwas entdeckt oder war es eine Tat aus Liebeskummer gewesen? Was hatte sie mit den anderen Spionen gemein, die ebenfalls verschwunden und wahrscheinlich ebenfalls tot waren?

Da riss ihn ein Posaunenstoß aus den Grübeleien. Die nächtliche Sperrstunde brach an und jeder aufrechte Bürger hatte nun seine Unterkunft aufzusuchen. Gehörte er auch dazu oder begann jetzt der aufregende Teil des Tages? Zumindest war es Zeit, die 'Klingende Laute' erst einmal hinter sich zu lassen. Mal sehen, was seine Gefährten diesbezüglich so dachten.

10.03.2006
4. Abend

Der große Bücherraub

Es stand vollkommen außer Frage, dass die Helden brav in ihr Gasthaus gehen würden, nur weil in Clantron die Nachtruhe und Sperrstunde ausgerufen worden war ... ganz sicher nicht! Jetzt wurde es doch erst interessant. Da waren alle ausnahmsweise mal einer Meinung, obwohl einige von ihnen etwas Ruhe





und Erholung bitter nötig hatten. Vielleicht könnten sie ja auf ihrem Rückweg aus der 'Klingenden Laute' einen kleinen Umweg in Kauf nehmen. Schließlich waren sie fremd hier, da konnte man sich immer mal verlaufen. Zwar lag der niedergebrannte Zwergentempel am anderen Ende der Stadt, doch die Ruinen waren zu interessant, als dass sie sie einfach links liegen lassen durften – und bereits morgen konnte alles zu spät sein.

Entschlossen hetzten sie durch die sich leerenden Straßen und kamen tatsächlich unangefochten bis an den Trümmerberg, der zwei Tage zuvor ein stolzer Tempel gewesen war – doch da standen Wachen, um zu verhindern, was die tapferen Recken soeben in die Tat umzusetzen beabsichtigten.

„Was ist?“, fragte ausgerechnet Askaria, die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes, „Hauen wir die jetzt um?“ ... aber ihre Gefährten schüttelten die Häupter.

„Das geht nicht“, entgegneten sie, „das sind die Guten.“

„Aber ich dachte, wir sind die Guten“, sinierte die Elfe, „mensch, ist das wieder kompliziert ...“, und da sie noch mit Grübeln beschäftigt war und Trynolius sowieso nicht schlich, huschten Prajaga, Brodin und Gilian im Schutz der Dunkelheit allein durch die Tempelruine und suchten in all dem Schutt und Geröll nach dem Abstieg ins Kellergeschoss, der zweifelsohne dort irgendwo sein musste.

In der Tat wurde Brodin mit schlafwandlerischer Sicherheit fündig, doch er war von einer halb zusammengefallenen Mauer verschüttet. Wie sollten sie dort hindurch, ohne die Wachen aufmerksam werden zu lassen. Zuerst beabsichtigte der Zwerg, sich mit Hilfe eines magischen Artefakts einfach durch die Gesteinsschicht zu diffundieren, doch dann wäre er allein, und außerdem brannte dort unten wahrscheinlich kein Licht. Warum hatte er bloß keine Laterne mitgenommen, als er in dieses Bordell gegangen war? Er war doch sonst auch immer 'allzeit bereit'. Nun war dies aber kein guter Moment, um in Selbstvorwürfen zu vergehen ... außerdem hatte Prajaga bereits einen Erdelementar beschworen, der sich des verschütteten Eingangs annahm.

Unten fanden die Gefährten neben viel Ruß, schlechter Luft und einem toten Zwergenpriester auch eine ganze Menge Bücher, von denen Gilian in seinem Ungestüm gleich eines zerstörte – vielleicht war es aber auch einfach nur brüchig gewesen. Jedenfalls lag nun die städtische Zwergenchronik in Form von durcheinandergewirbelten Fetzen vor ihnen, und sie bemühten sich zu retten, was noch zu retten war. Anschließend luden sie sich jeder sechs andere Bücher und diverse Fundstücke auf, die einer Rettung würdig erschienen, und machten sich an den Heimweg. Dabei wurden sie von allerhand zwielichtigem Gesindel verfolgt, aber nicht weiter behelligt. Möglicherweise konnten sie aber auch trotz ihrer Last einfach nur schneller laufen als das ausgehungerte Gesindel.

Askaria und Trynolius waren derweil schon längst in ihren Kojen verschwunden und schliefen den Schlaf der Gerechten – jawohl, auch Trynolius war eingeschlummert, und als Askaria ihn auf diesen Missstand aufmerksam machte, war dieser derart erschüttert, dass er sich auf die Existenzebene seines dunklen Meisters zurückzog und in alten Büchern blätterte. Wieder so ein blasphemisches Fleckchen Erde, wo Jaggaragh nicht die #1 war ... erschütternd!

Der neue Tag wurde bereits zur Routine: Klebriges Frühstück aus dem Töpfchen der Elfe, Ausschwärmen in die verschiedenen Stadtteile Clantrons und Heilzauber auf dem Marktplatz. Diesmal kamen schon mehr Hilfsbedürftige – allerdings nur bis zum frühen Nachmittag, dann machte nämlich die Kunde die Runde, dass im Armenviertel eine Heilerin aufgetaucht war, die ihre Dienste kostenlos anbot – skandalös – dagegen musste etwas unternommen werden.

24.03.2006
5. Abend

'Der Tote in Blau'

Es ließ sich nicht leugnen, nach dem Auftauchen der neuen Heilerin war das Geschäft mit den Schmerzen unter der Bevölkerung Clantrons merklich abgeflaut. Daher entschlossen sich die Gefährten zu einem spontanen Stadtrundgang – in lockerer, unauffälliger Formation, denn sie durften ja nicht zusammen gesehen werden. Obwohl sie gemeinsam aufbrachen, hatten sie jedoch unterschiedliche Ziele im Sinn: Askaria und Trynolius wollten ihrer unerwarteten Konkurrentin einen Höflichkeitsbesuch abstatten und sie von der Gefährlichkeit ihres Handelns überzeugen, Gilian und Brodin hatten derweil die Färberei und Gerberei von 'Zia' im Sinn, den Unterschlupf des dritten, verschwundenen Spions.

Am Armenhaus war der Teufel los. Dort hatte die Heilerin ihre Zelte aufgeschlagen und wurde seitdem von den Massen umlagert. Doch Menschenmengen hatten den Albtraumpriester noch nie geschreckt, und mit gesenktem Visier bahnte er sich seinen Weg durch die Menschenflut. Die Heilerin entpuppte sich als eine Elfe, engagiert und erschreckend naiv, wie so viele dieses langlebigen Volkes, die die Aufforderung des hornigen Hühners, 'Sie solle die Stadt verlassen, wenn ihr etwas an ihrem Leben läge', offensichtlich missinterpretierte. Trynolius stufte hingegen die spitzohrige Heilerin als beratungsresistent ein und zog seiner Wege – ja, ja, die Feinheiten der Kommunikation ...

Derweil hatten Gilian und Brodin Zias offensichtlich verlassene Gerberei erreicht und diese entgegen des vehementen Widerstandes eines Zehnjährigen betreten. Drinnen war alles verlassen und





verwüstet ... es mussten wohl Orks hier gewesen sein. Doch die Neugier der unerschrockenen Recken ließ sich nicht so leicht befriedigen. Emsig durchstöberten sie jeden Winkel der maroden Unterkunft und fanden ein loses Brett in der Außenwand, das als Notausgang fungieren mochte, und ein verschnürtes Paket im blauen Färberkübel. Dieses zu bergen bereitete ihnen beträchtliche Schwierigkeiten, denn der Bottich war groß und tief und das Bündel überraschend schwer. Zu zweit meisterten sie jedoch diese Aufgabe, und vor den Füßen der Überraschten lag eine Leiche, ganz in Blau, sauber zusammengeschnürt und mit Steinen beschwert ... und mit durchgeschnittener Kehle. Für die blaubesudelten Helden stand es außer Frage, dass dies ihr vermissteter Spion sein musste – andere Personen hatten schließlich gar keine Veranlassung, dort unten herumzuliegen. Die Fundstücke unter dem Strohlager des Toten sprachen eine ganz eigene Sprache: grüngefiederte Botenpfeile, wie sie die Helden auch besaßen, und ein Pergamentröllchen mit der kryptischen Aufschrift 'Lagerhaus H'.

Dummerweise trugen die Lagerhäuser dieser Stadt keine derartige Kennzeichnung, wie die Recken auf einem anschließenden Bummel durch das entsprechende Viertel feststellen mussten – also standen sie zunächst wieder einmal auf dem Schlauch. Um ihre Unkenntnis zu überspielen und die letzten Stunden vor Anbruch der Sperrstunde zu nutzen, entschlossen sie sich spontan zu einem Sturmangriff auf das Anwesen, in dem Gilian die Diebesgilde vermutete. Alle wussten, dass dies ein Himmelfahrtskommando war ... aber niemand von ihnen wollte zugeben, dass sie eigentlich gar nicht so genau wussten, was sie da überhaupt sollten ... und darum drucksten alle unentschlossen herum, als sie ihr Ziel erreicht hatten.

Da wurde es dem tatendurstigen Trynolius zu dumm, und er teleportierte sich in das Haus als richtungsweisender Sturmtrupp und Stoßspitze des zu erwartenden Heldenheeres. Ungefähr dreißig Sekunden später erschollen bereits die ersten 'Alarm'-Rufe ... die scharfen Hunde wurden aus dem Hof geholt ... und von überall war hektisches Fußgetrappel und Waffengeklirr zu vernehmen.

Da bekam die Elfe draußen auf der Straße plötzlich pralle Augen, als in ihre von Sonnenschein und Lavendelaromen dominierte Gedankenwelt die Stimme des leibhaftigen Albtraumpriesters einbrach und eine sofortige Entscheidung über ihr Nachrücken forderte. Daraufhin begann die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes, am Tor zu krakelen, sie konnte ihm ja nicht im Zwiegespräch antworten ... und bald darauf erschien Trynolius auf wundersamer Weise in einer Seitenstraße, als sei überhaupt nichts geschehen – dem Teleportstein sei Dank. Sein finsternes Mienenspiel verriet allerdings, dass hier so einiges nicht nach seinen Vorstellungen gelaufen war ... und Askaria glaubte sogar, mit ihren feinen Ohren ein zornig gezischtes „Meuterei!“ von seinen Lippen vernommen zu haben.

31.03.2006
6. Abend

‘Das Lagerhausmassaker’

„Los, wir stürmen jetzt sofort wieder hinein“, forderte Trynolius erhitzt, „damit rechnen die jetzt ganz bestimmt nicht!“ – doch damit biss er bei seinen Begleitern auf Granit. Dabei wollte er doch sooo gerne das Handelskontor auseinandernehmen, aber niemand wollte auf seine Argumente hören. „Dann brechen wir wenigstens ins Lagerhaus ein, denn das ‘H’ steht bestimmt für Harnav, und so heißt der Vorstand des Handelshauses“, maulte er schließlich und war über die bedingungslose Zustimmung seiner Begleiter überrascht – sollten sie vielleicht insgeheim ebenfalls Gelüste des Blutvergießens hegen, sie aber nur besser verborgen halten?

Ausgerüstet mit ihren kleinen Überfall-Packs – Waffen, Zaubersprüche, Artefakte, Waffen, Verbandsmaterialien und noch mehr Waffen – schlichen die Gefährten durch das nächtliche Clantron und hofften, auf keine Patrouille zu stoßen, die hinsichtlich ihres Aufzugs bestimmt viele unangenehme Fragen stellen würden. Vor dem fraglichen Lagerhaus standen allerdings drei Wächter, die das Vorrücken der streitlustigen Heldenschar erst einmal ins Stocken geraten ließen. Ein Alternativeingang in den langen, fensterlosen Schuppen war jedoch rasch gefunden: eine von innen versperrte Hintertür – doch die konnte Brodin nicht aufhalten. Flugs hatte er sich das nicht jugendfreie Diadem der Göttin Galea auf seinem Haupt installiert ... und drinnen war er.

Kurze Zeit später öffnete sich der kleine Hintereingang, und der Zwergenmönch deutete ihnen, ganz, ganz still zu sein – das Lagerhaus hatte nämlich Bewohner. Diese hatte er gehört und wollte sie nicht aufscheuchen. Gilian war nun nicht mehr zu halten und schlich vor bis an die Front. Fast hätte er sich vor Schreck verraten, als er sah, was sich da zwischen den Kisten und Fässern eingenistet hatte: Orks ... Oger ... und sogar Trolle! Nun war guter Rat teuer ... oder genauer gesagt, nun mussten die nächsten Schritte exakt vorgeplant werden, wenn das Unternehmen heute Nacht für sie nicht in einem Desaster enden sollte. Vorsichtig zogen sie sich erst einmal wieder ins Freie zurück.

Im dunklen Hinterhof saßen sie beisammen und schmiedeten detaillierte Schlachtpläne, suchten verbissen nach Schwachstellen in ihren Strategien und entwickelten dementsprechende Gegenmaßnahmen und Ausweichmanöver. Zaubervorbereitungen wurden getroffen und Eventualitäten diskutiert – schließlich mussten sie auf alles vorbereitet sein – und Trynolius rief sogar noch einen göttlichen Beistand, Prajaga beschwor einen Erdelementar und Askaria





war mit einem Mal ziemlich schlecht zu sehen ... kurzum, die Helden machten nach allen Regeln der Kunst mobil, um einen Vernichtungsschlag par Excellence zu führen. Endlich war es vollbracht, und sie rückten in perfekter Schlachtformation vor ... und konnten es kaum fassen: Die Lagerhalle war leer! Wahrscheinlich gab es hier irgendwo einen Geheimgang ... doch ihre Suche blieb ergebnislos. Also waren die fiesen Kreaturen aus den Wildländern einfach durch das Hauptportal hinaus entwischt, und die Wächter waren vollständig eingeweiht und bis ins Mark korrupt!

Nachdem sich die herbe Enttäuschung in ihren Reihen ein wenig gelegt hatte, beschlossen die Helden, sich nicht um ihr Vergnügen bringen zu lassen und einfach vor Ort auf die Rückkehr der Monsterschar zu warten. Gilian bezog seinen Posten auf dem Dach, damit sie nicht überrascht wurden, und die anderen bereiteten ihren Hinterhalt vor. Der göttliche Beistand des Albtraumpriesters hatte ihnen auf Wunsch ein Fischernetz überlassen, das sie nun über dem Eingang dekorierten, um es bei Gelegenheit auf die Ahnungslosen herabstürzen zu lassen, und Brodin und Prajaga bezogen hinter einem Kistenwall Position, um ihre Fernkampffertigkeiten optimal einsetzen zu können. Derweil entdeckte Gilian Feuerschein über der Stadt, und da in dieser Richtung auch ihre Unterkunft lag, schwante ihm nichts Gutes. Doch er sagte seinen Kameraden lieber nichts von seinem Verdacht, um sie nicht unnötig aufzuregen und von dem bevorstehenden Großereignis abzulenken.

Schließlich war es dann soweit: Mehrere unförmige Schatten näherten sich huschend dem Lagerhaus und wurden von den Wächtern hastig hineingewunken ... und – ZACK! – fiel das Netz auf die grünhäutige Gruppe von Brandstiftern und Mordgesellen. Doch die lieben so etwas natürlich nicht so einfach mit sich machen und leisteten den von Heldenseite so sehnlichst erhofften Widerstand. Dank des Netzes gelangten die Angreifer jedoch nur in wohlproportionierten Gruppen zu den kampfbereiten Gefährten, was wahrscheinlich schon eine Vorentscheidung dieser kleinen Völkerschlacht darstellte. Außerdem war es zweifelhaft, ob sie auch einem ungebremsten Ansturm von fünfzehn Orks, Trollen und Ogern hätten widerstehen können ... zumal sich in den feindlichen Reihen auch noch einer der seltenen Oger-Schamanen verbarg, dessen Künste so manche unangenehme Überraschung für die unerschrockene Heldenschar bereit hielt ... zumal sich Gilian angesichts der geifernden Meute lieber aus dem Staub gemacht hatte.

Es wurde in dieser Nacht sehr viel Blut in dem unscheinbaren Lagerhaus vergossen, und dieses stammte beileibe nicht nur von den verkommenen Wildlandkreaturen und den nachgerückten menschlichen Wächtern. Trotzdem waren die Gefährten glücklich – eine zünftige Keilerei hatte ihnen allen nach so viel Heimlichtuerei echt gefehlt ...

06.04.2006
7. Abend

'Aufruhr in der Handlungilde'

Endlich waren die Kämpfe verebbt, und alle Gegner lagen tot oder zumindest besinnungslos am Boden. Schwer atmend zählten die Gefährten die eigenen Reihen durch, um festzustellen, ob sie noch vollzählig waren, und enthaupteten anschließend die besiegten Oger, Trolle, Orks und menschlichen Wächter – so ganz hatten sie ihren Blutausch wohl noch nicht überwunden. Ihre grausigen Trophäen steckten sie in einer der herumstehenden Kisten, um sie besser zur Handlungilde transportieren zu können – sie verfolgten nämlich finstere Pläne – ohne eine öffentliche Massenpanik zu provozieren. Bevor sie sich auf den Weg machten, verschossen sie noch einen ihrer magischen Pfeile, um den Fürsten von dem Lagerhausmassaker in Kenntnis zu setzen.

Nun schlichen sie durch die ausgestorbenen Straßen und hofften, nicht auf eine Patrouille übermotivierter Stadtwächter zu treffen, denn in ihrem momentanen, blutverschmierten Aufzug würden sie bestimmt aufgehalten werden, und die vielen Häupter in ihrer Kiste warfen eine Menge Fragen auf, die sie nicht so ohne weiteres erklären konnten. In der Nähe der Handlungilde suchte sich Prajaga ein abgelegenes Eckchen, um sich seine Astralfeder anzustecken und als nur schwer erkennbarer Schemen das zu erwartende Spektakel live und in Farbe mitzuerleben. Anschließend schleuderten Askaria, Brodín und Trynolius den verdutzten Bluthunden im Hof die abgetrennten Häupter vor die Pfoten, die das natürlich irre interessant fanden und lautstark um die vermeindlichen Leckerbissen balgten ... was bald darauf die ersten Wachen auf den Plan rief.

Zufrieden schlichen die Helden vondannen – die Saat war gesät – und ihr Ätherwicht würde alles vor Ort unmittelbar mitbekommen. Wäre doch gelacht, wenn die Unruhen in Clantron nicht bald vorüber sein würden. An ihrem Gasthaus angekommen, fanden sie Gilian auf dem Berg ihrer Habseligkeiten sitzend vor, denn das Feuer war nicht ohne Folgen geblieben, und sie mussten sich eine neue Bleibe suchen. Leider war der teuer erstandene Wagen mit den Arzneien den Flammen zum Opfer gefallen, und Trynolius und Askaria waren arbeitslos – tarntechnisch zumindest. Über die finanzielle Einbuße durch diesen Verlust machten sie sich lieber keine Gedanken.

Ungefähr eine Stunde später tauchte auch ihr Wicht wieder auf. Prajaga war hochzufrieden mit sich selbst und den Dingen, die er herausgefunden hatte. Stolz berichtete er, dass sie anscheinend mit ihrer Aktion ins Schwarze getroffen, aber wahrscheinlich noch nicht den wahren Kern der Unruhestifter erreicht hatten. Harnav, von der Entwicklung sichtlich betroffen, hatte nämlich Botschaften



versendet, in denen er gefordert hatte, dass kleine Kinder getötet werden sollten – so richtig hatte er den Sinn des Schreibens wohl nicht verstanden.

Vor dem nächsten Morgen würde zumindest wohl nichts geschehen, denn noch herrschte ja Sperrstunde ... genügend Zeit also, dass die Gefährten auch noch alle wichtigen Vorbereitungen treffen und ein wenig ausruhen konnten. Zu diesem Zweck nisteten sie sich nun in der leerstehenden Gerberei ein. Dort stank es zwar bestialisch, aber ein Held gewöhnte sich ja mit der Zeit an alles.

Mit dem ersten Hahnenschrei – oder zumindest kurz darauf – bezogen Gilian und Trynolius vor dem Sitz der Handelsgilde wieder ihre Posten – zweiter als berittene Einheit – und warteten auf den hageren Mann, der wahrscheinlich auch der Mörder der Tänzerin aus der 'Klingenden Laute' war, der gemäß den Angaben des Wichtes den Namen 'Kraat' tragen sollte und sich nun des geheimnisvollen Kindes annehmen würde ... 'die vielversprechenste Spur' hatten die Abenteurer gemeinschaftlich beschlossen.

Stattdessen entdeckten sie jedoch die junge, rothaarige und auch sonst ganz stattlich ausgestattete Botenreiterin ... nein, der konnte Trynolius einfach nicht widerstehen und folgte ihr in den Wald. Über Stock und Stein ging es, und der Albtraumpriester immer hinterher – im gebührenden Abstand, versteht sich, schließlich wollte er die Gute nicht verschrecken – und endlich gelangte sie an ihr Ziel. Dort wartete schon ein junger, wohlgerüsteter Recke, dem sie eine versiegelte Nachricht überreichte.

Trynolius hatte den Knilch noch niemals vorher gesehen, außerdem wollte er unbedingt wissen, was in diesem Brief geschrieben stand, also ging er zur Offensive über. Ein eiligst herbeizitiertes Helfering seines Gottes musste ihm mit einem Schild den Rücken freihalten, während er sich zum Ort des Geschehens teleportierte, denn die rothaarige Schöne besaß einen Bogen und konnte mit diesem wahrscheinlich auch umgehen. Der Fremde wollte das Schreiben jedoch nicht freiwillig herausrücken, also sprachen die Waffen, und zur Überraschung des Albtraumpriesters kämpfte sein Gegner mit zwei Waffen, und das nicht einmal schlecht – nicht, dass ihm diese außergewöhnliche Fertigkeit letztendlich geholfen hätte, denn am Ende war er tot und der widerspenstige Rotschopf gefangen und verschüchtert – doch all dies hatte Trynolius so einiges an Ausdauer und Energie abverlangt. Gemeinsam mit seiner hübschen Beute machte er sich auf den Rückweg nach Clantron. Seine Freunde würden Augen machen ... besonders, wenn sie erst einmal diese Nachricht gelesen hatten.

Derweil entdeckte Askaria Ad Rhana, die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes beim Wasserlassen im Hinterhof der Ger-



berei einen kleinen, toten Jungen ... es war wohl doch nicht alles so optimal und nach Plan verlaufen.

21.04.2006
8. Abend

Kinderbilder und Minenschächte

Man konnte schon sagen, dass sich angesichts der gewaltsam zu Tode gekommenen Kinderleiche so etwas wie Betroffenheit unter den Helden ausgebreitet hatte ... auch wenn dies keiner von ihnen offen zugeben wollte. Doch die Racheschwüre gegenüber den mageren Mordgesellen 'Kraat' wurden erneuert und verstohlen versuchten sie, sich gegenseitig das Verschulden an der unschönen Entwicklung zuzuschieben – aber letztendlich war die unbequeme Wahrheit ganz einfach und offenkundig: Sie konnten ihre Augen nicht überall haben.

Askaria Ad Rhana und Gilian schulterten den leblosen Zehnjährigen und suchten dessen Eltern ... vielleicht wussten die etwas, was darauf hindeuten konnte, warum das Kind hatte sterben müssen. Über Freunde gelangten sie zu seinen Großeltern, denn Kenyars Eltern waren von den Orks während der Belagerung getötet worden. Die beiden Alten waren von dem Tod ihres Enkels, aber auch von der unvergleichlichen Art und Weise, wie die Paladine und der Strauchdieb ihnen die traurige Nachricht unterbreiteten, sehr erschüttert und zunächst keine große Hilfe. Allerdings fielen den beiden Abenteurern Farbspuren in der kleinen Wohnung auf und schließlich stießen sie auf ein Bündel farbenfroher Kinderbilder, die Szenen in und um Clantron während der Belagerung zeigten.

Da einige von ihnen recht aufschlussreich waren und vielleicht wichtige Hinweise enthielten, kaufte Gilian die Bilder den trauernden Greisen ab. Eines der kindlichen Kunstwerke zeigten anscheinend sogar ihn und Brodin, wie sie die Leiche aus dem Färberbottich bargen ... obwohl sich Gilian nicht sehr gut getroffen glaubte. Vielversprechender waren da schon ein seltsames Liniengeflecht, das zudem von einer Burg halb überdeckt wurde und so etwas wie eine Karte der Minen sein könnte, und das Portrait einer Frau mit dem auffälligen Amulett in Form einer Hand. Zwar konnten sie dieses keiner ihnen bekannten Person zuordnen, doch es erschien irgendwie wichtig, denn es war viel detailreicher und sorgfältiger als die restlichen Kinderbilder ausgeführt worden.

Bevor die Gefährten jedoch dem für sie interessantesten Hinweis aus den kindlichen Kunstwerken nachgehen konnten – schließlich glaubten sie ja, eine Karte der Silberminen gefunden zu haben – erhielten sie noch unverhofften Besuch vom Waffenmeister des



Fürsten – inkognito, versteht sich – der ihnen die magischen Pfeile zurückbrachte, die sie in der Zwischenzeit verschossen hatten ... schließlich konnte er ja nicht wissen, dass sie noch zwei weitere in den Habseligkeiten des verschwundenen Bettlers gefunden hatten. Bei dieser Gelegenheit erfuhren sie gleich den neuesten Klatsch aus Clantron: Ein Oger war in den Trümmern des niedergebrannten Tempels gefunden worden ... über dreißig Soldaten waren in der letzten Nacht desertiert ... und in ihrem Lagerhaus 'H' waren keine Spuren eines Kampfes gefunden worden – also hatte dort jemand aufgeräumt.

Dann endlich ging es aber ab in die Minen, die die Abenteurer in der ganzen Aufregung der letzten Tage vollkommen vergessen hatten ... allen anderen voran natürlich der Zwerg Brodín, der sich unter all den Menschen so langsam unwohl fühlte. Drei Stolleneingänge gab es, doch diese trafen tiefer in dem Berg ohnehin wieder aufeinander, wenn man der Karte des Jungen und den Fähigkeiten des Zwerges, dieses Gekritzel richtig zu deuten, vertrauen konnte. Überall hatten sich Flüchtlinge in dem Bergwerk während der Belagerung durch die Orks eingenistet, und bis zum heutigen Tag hatte man sie noch nicht wieder aus ihren Verstecken vollständig vertreiben können. Dementsprechend beengt und verschmutzt waren die äußeren Bergwerksbereiche, doch weiter im Inneren – jenseits der entsetzlich stinkenden Fäkalienstollen – erstreckte sich ein weit verzweigtes Gangsystem, das die Abenteurer mit ihrer momentanen Ausrüstung nicht vollständig erkunden konnten. Sie wussten ja nicht einmal, wonach sie eigentlich suchen sollten. Also kehrten sie erst einmal um ... allerdings hatten sie nun zumindest die Gewissheit, dass sich Brodín mit Kenyars Aufzeichnungen dort unten ganz gut zurechtfinden würde.

28.04.2006
9. Abend

Die Sünden der Zweitfrau

Nachdem die Helden die Silberminen zunächst ergebnislos hinter sich gelassen hatten, waren sie sich uneins, was sie als nächstes unternehmen sollten. Brodín hatte das Stollenfieber gepackt und er wollte sofort wieder umkehren, sobald er den freien Himmel erblickt hatte ... Gilian brannte darauf, die Händlergilde auseinanderzunehmen ... Prajaga hatte einen interessanten Stein entdeckt und war zu keiner Meinungsäußerung zu bewegen ... und Trynolius wollte einfach nur schlafen! Der schwindende Einfluss seines Herren machte dem Albtraumpriester ziemlich zu schaffen, denn so ruhebedürftig hatten die Abenteurer ihren Gefährten schon lange nicht mehr erlebt, und ohne ihn wollten sie auch nicht losziehen, so sehr sie sonst auch auf dessen Sturköpfigkeit und



Prinzipientreue schimpften. Also nisteten sie sich zunächst wieder in der stinkenden Gerberei ein, schworen sich, am folgenden Tag eine neue Bleibe zu suchen und schliefen den Schlaf der Gerechten.

Am nächsten Morgen streunten sie mit Sack und Pack durch die sich füllenden Straßen Clantrons und klapperten die noch stehenden Gasthäuser ab: Die 'Klingende Laute' war ihnen zu teuer, 'Das blutige Huhn' zu suspekt, und auch das 'Des Zwergen Ruh' erschien angesichts der Aussicht auf zu kurze Betten als ungeeignet. Doch da Zwerge im letzten Jahrhundert rar innerhalb von Clantrons Mauern geworden waren, hatten sich die Wirtsleute längst auf größere Besucher eingestellt ... nur bei den Treppen und Türen hatten sie noch keine Lösung gefunden, sie für menschliche Nutzer umzurüsten.

Während sich noch alle in ihrem Erfolg sonnten, der Gerberei mit all dem Schmutz und Gestank entronnen zu sein, verfiel Gilian plötzlich auf eine Schnapsidee und marschierte am heiligsten Tag zur Burg und verlangte, inkognito zum Zauberer vorgelassen zu werden, doch irgend etwas schien die Wächter am Auftreten des ihnen Unbekannten zu stören, denn sie jagten ihn einfach davon. Vielleicht war Gilians Verkleidung als heruntergekommener Flüchtling einfach zu perfekt gewesen – doch der Misserfolg stachelte Trynolius auf, dies seinerseits zu versuchen.

Dieser Magier war ihnen ohnehin schon länger ein Dorn im Auge und musste dringlichst einmal genauer in Augenschein genommen werden. Mit eloquent vorgetragenen Worten, einer gehörigen Portion Selbstbewusstsein und einem charmanten Lächeln hinter dem Visier nahm der Albtraumpriester die Hürde der Wächter sozusagen im Sturm und schleuste sogar seine Gefährten mit hinein und stand alsbald vor dem greisen 'Gwyrdion', der sich zur allgemeinen Verwunderung als ein Elf entpuppte. Nach anfänglichem Fremdeln wurden die Helden rasch zutraulicher, und das, obwohl der Elfenreis ein Handamulett trug ... doch Gilian behauptete, Dank der ihm von seinem nordischen Gott verliehenen Zauberkräfte erkannt zu haben, dass ihr Gegenüber ihnen nicht übelgesonnen war ... „Wahrscheinlich“, fügte er nach kurzem Zögern hinzu.

Doch die Zutraulichkeit der Helden zahlte sich alsbald aus, denn Gwyrdion wusste so einiges zu berichten: Vom einstigen Fall der Burg Clantron erzählte er, als durch Verrat den Barbaren aus den Wildländern Tür und Tor geöffnet worden war. Ausgerechnet die Zweitfrau des Fürsten hatte jenes Verbrechen begangen und war zudem auch noch von den wilden Männern schutzlos zurückgelassen worden, als diese weiterzogen. Der Kebse wurde der Prozess gemacht, und sie verbrachte den Rest ihres traurigen Lebens in einem lichtlosen Verlies, obwohl sie unaufhörlich ihre Unschuld beteuert hatte. Ihr ruheloser Geist sollte auch heutzutage noch dort herumspuken ...



wodurch andere übernatürliche Wesen innerhalb der Burgmauern Clantrons nicht entdeckt werden konnten. Es war schon ärgerlich, wenn man so ein schönes Artefakt wie das Burgmodell besaß und es einem dennoch keinen Deut weiterhalf.

Ein anschließender Besuch im Kerker offenbarte Wundersames, denn dessen Wände waren menschenhoch ringsherum zerkratzt, ohne dass jemand zunächst einen Sinn darin entdecken konnte oder zu erklären vermochte, wie dieser Zustand entstanden sein mochte. Erst Trynolius erahnte von seiner erhobenen Position über dem Kerkerloch aus, dass es sich bei den irren Wandfurchen um Tastbilder handeln könnte, denn Licht gab es dort unten in der Regel nicht. Tatsächlich entdeckten Prajaga und Gilian die Lebensgeschichte der unglücklichen Kebse und glaubten zu erkennen, dass das ganze Unheil irgendwie mit einem Kästchen zusammenhing, das diese von dem Barbarenführer geschenkt bekommen hatte.

Schon wollten sich die Abenteurer artig bei dem alten Zauberer für die Burgführung bedanken, da kam es Gilian noch in den Sinn, den plauderwütigen Zausel nach dem Handamulett zu fragen, und ob er eine Frau kannte, die eben so ein Schmuckstück besaß. Die Antwort gefiel allen Helden nicht, denn wenn das, was der greise Elf da sagte, tatsächlich der Wahrheit entsprach, hatte der tote Junge Kenyar die derzeitige Fürstengemahlin getroffen und gemalt ... und das konnte nur eines bedeuten: Schwierigkeiten!

05.05.2006
10. Abend

'Zwischenfälle bei der Beobachtung der Handlung'

Inzwischen war den Helden schon schwindelig von den vielen Informationen und Geschichten, die sie von dem elfischen Hofzauberer Gwyrdion erfahren hatten – das war einfach zu viel für sie ... das mussten sie erst einmal verdauen. Wie sollten sie nur eine derartige Fülle an verwirrenden Fakten ordnen und zueinander in Einklang bringen? Normalerweise war das immer einfacher. Daher bedankten sie sich erst einmal bei dem alten Elfen und zogen sich in ihre neue Unterkunft 'Des Zwergen Ruh' zurück.

Dort angekommen verfielen sie sofort wieder in alte Verhaltensschemata und beratschlagten, ob sie denn nun die Minen weiter erkunden oder die Händlergilde stürmen sollten, und da sie sich wie üblich nicht einigen konnten, wichen sie stattdessen auf den unverfänglichen Kompromis der Beobachtung des Gildenhauses aus. Brodin blieb in der Zwergenkaschemme und Prajaga, Gilian, Askaria und Trynolius postierten sich an vier verschiedenen, strategisch wohlüberlegten Positionen rund um Harnavs Anwesen. Da sie jedoch



nicht die Einzigen waren, die das Haus heimlich beobachteten, beobachteten sie stattdessen die Beobachter, da sie ohnehin nicht wussten, was sie an dem Haus eigentlich entdecken konnten oder wollten – und der ganze Trubel nahm seinen Lauf ...

Zuerst verlor Askaria Ad Rhana, die einzige Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes, die Übersicht und vergaß, wen sie da eigentlich beobachten sollte. Diese heruntergekommenen Menschenmassen in Clantron verwirrten die Elfe in zunehmendem Maße – die sahen doch alle irgendwie gleich aus. Leider war sie jedoch zu stolz oder zu starrsinnig, ihre Verwirrung zuzugeben und verharrte verbissen auf ihrem Posten und beobachtete nun alles und jeden um sie herum. Dabei kam die Ärmste natürlich ganz schön ins Schwitzen, sich all die Fakten zu merken, daher konnte ihr kaum ein Vorwurf gemacht werden, welches unheldinnenhafte Schicksal ihr demnächst widerfahren sollte.

Prajaga war das Beobachten hingegen längst viel zu langweilig ... also verließ er seinen Posten und verfolgte einen der fremden Beobachter, als dieser von einem weiteren Mann abgelöst wurde. Neidisch registrierte er, dass die anderen bei ihren Aufgaben abgelöst wurden, er aber schon seit mindestens einer halben Stunde ununterbrochen dieses Haus und diese Leute angestarrt hatte, ohne dass etwas passiert war. Also war es für den Wicht nur allzu verzeihlich, dass er an der ihm gestellten Aufgabe das Interesse verlor und nun eigene Wege ging.

Als der Fremde jedoch die Stadt verließ und querfeldein durch den nahen Wald marschierte, nachdem er eine zeitlang der Hauptstraße gefolgt war, meldete sich bei Prajaga immerhin so etwas wie ein schlechtes Gewissen, denn niemand wusste, wo er geblieben war ... und wenn er denn dann verloren ginge, würde ihn keiner suchen kommen. Diese Sorgen verloren sich aber rasch, als der Fremde plötzlich mitten durch eine Felswand ging und wie vom Erdboden verschluckt war – vergessen waren alle Ängste ... das wollte er unbedingt auch einmal probieren. Der Vorsicht halber bediente er sich der magischen Ätherfeder, nachdem er sich ein nettes Gebüsch gesucht hatte, und 'entleibte' sich selbst.

Als körperloses Schemen tat er es dem Unbekannten nach und durchschritt die Felswand ... und fand sich jenseits des Trugbilds vor einem Höhleneingang wieder, vor dem ein auffälliges Zelt errichtet war. Dieses ließ er jedoch erst einmal links liegen, denn die Spuren des Unbekannten führten in den Berg, und dort stieß er auf ein gut verborgenes Lager von ungefähr dreißig bis vierzig wohl bewaffneter Männern und Frauen, die dort augenscheinlich lebten und Raubzüge im Umland unternahmen. Das mussten seine Freunde unbedingt erfahren. Aufgeregt trat der Wicht den Rückweg an.



In der Zwischenzeit war jedoch ein vom Alter gebeugter Greis an Trynolius vorbei gehumpelt, und irgend etwas an ihm hatte den Albt-raumpriester misstrauisch gemacht. Je länger er über diesen Vorfall nachdachte, desto sicherer wurde er sich, dass es sich bei dem Geronten um den mörderischen Kraat in einer seiner Verkleidungen gehandelt haben musste. Ha – der würde ihm nicht entkommen! Dienstbeflissen und nach Blut lechzend setzte er dem augenscheinlich Gebrechlichen durch die überfüllten Straßen Clantrons nach und ließ ihn nicht mehr aus den Augen. Auf so eine Gelegenheit hatte er schon seit Tagen gewartet, und nun endlich war es soweit. Seinen goldenen Kriegshammer fest umklammert bahnte er sich seinen Weg durch die Menge und achtete nicht auf die verwunderten und entsetzten Blicke, mit denen man seine Erscheinung bedachte. Die Zeit der Abrechnung war nah!

Von ähnlichen Gedanken wurde wohl auch Gilian geplagt, als er beobachtete, dass die rothhaarige Schönheit das Handelskontor in offensichtlicher Eile verließ. 'Da ist bestimmt etwas im Busch', dachte er sich und heftete sich an ihre bestiefelten Fersen ... und so kam es, das einzig und allein noch Askaria Ad Rhana das Handelskontor und dessen Umgebung beobachtete ... nichts von alledem ahnte, was um sie herum geschehen war ... und verbissen darum kämpfte, den längst verlorenen Überblick wiederzuerlangen und sich daran zu erinnern, was sie hier eigentlich tat. In diesem Netz verworrener Gedanken und widersprüchlicher Erinnerungen hilflos verfangen, bemerkte sie nicht, wie sich ihr eine schattenhafte Gestalt von hinten näherte ... weit ausholte ... und dann wurde es für sie auch schon dunkel.

Grobe Männerhände packten die Arme und stopften sie höchst un-elfenhaft in einen Sack, um sie wer weiß wohin zu verschleppen ... um ihr wer weiß schon was anzutun! Vielleicht wäre dies das höchst unehrenhafte Ende der einzig bekannten Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes geworden, und vielleicht hatte eben dieser seine schützenden Hände über seine getreue Gefolgsfrau gehalten und ihr die Rettung in Gestalt des Wichtes Prajaga gesandt, dem auf seinem Rückweg die beiden Männer mit ihrer unförmigen Last irgendwie suspekt vorkamen und sich ihnen an die Fersen heftete. Er hatte schon so eine Ahnung, wohin die beiden ihren Sack zu bringen gedachten – und tatsächlich ging es wieder hinaus vor die Tore der Stadt.

Als die unbekanntenen Strauchdiebe dann die Hauptstraße verließen und sich eben dort in die Büsche zu schlagen gedachten, wo es zu dem Räuberlager unter dem Berg ging, griff der Wicht ein und stellte die Tunichtgute. Er hatte genug erfahren, nun wollte er wissen, was da in diesem Sack war. Flugs beschwor er einen Erdgeist und drang mit Waffengewalt und ohne Gnade auf seine Widersacher ein. Eines hatte er nämlich in all den Jahren seines bewegten Abenteuerle-



bens lernen müssen: 'Drohen hilft nichts, wenn man nur gut dreißig Zentimeter groß war!'

Inzwischen hatte Gilian auch die Rothaarige gestellt, die sich nun seit geraumer Zeit in der Nähe von der alten Gerberei herumgetrieben und dort wahrscheinlich die Gefährten gesucht hatte. Allerdings vertraute sich die Schöne Gilian nicht an, sondern verlangte stattdessen, zu Trynolius gebracht zu werden, was Gilian auch beim besten Willen nicht bewerkstelligen konnte. Er versuchte es mit Charme – jedoch vergebens – also blieb ihm nur noch seine Hartnäckigkeit. Verbissen heftete er sich an ihre Fersen, als sie kurz darauf ein Pferd bestieg und davonritt. Einen Gilian ließ man schließlich nicht einfach so stehen!

In der Eile gelang es ihm jedoch nur, ein Maultier zu ergattern, um die Verfolgung aufzunehmen. Wo in alles in der Welt wollte die nun hin? Hinaus ging es aus der Stadt im gestreckten Galopp ... vorbei ging es an staunenden Passanten, Bettlern und kämpfenden Wichten – die beiden Recken Prajaga und Gilian waren so abgebrüht, dass sie einander nur kurz zunickten, sich ein aufmunterndes Lächeln zuwarfen, um anschließend unerschütterlich in ihrem Vorhaben festzuhalten, ohne die Aktionen des anderen irgendwie in Frage zu stellen. So verhielten sich wahre Helden – ein eingespieltes Team unverbesserlicher Einzelgänger, die sich durch nichts und niemanden von ihrem einmal eingeschlagenen Weg abbringen ließen – und so konnte wenig später die glücklose Askaria Ad Rhana aus ihrem Sack befreit und vor einem schlimmen Schicksal bewahrt werden.

Derweil war Trynolius dem verkleideten Kraat durch die halbe Stadt gefolgt und beobachtete, wie sich dieser mit einem Unbekannten in einem Hinterhof traf und ein gut verschnürtes Bündel entgegennahm. 'So', entschied der Albtraumpriester, 'nun war die Zeit des Versteckspiels endgültig vorbei!' Diese ewige Heimlichtuerei machte ihn schon richtig krank. Wild entschlossen, alledem ein würdiges Ende zu setzen, konzentrierte er sich, beschwor die Mächte seines dunklen Herren hinab und schmetterte dem mutmaßlichen Massenmörder Kraat ein hasserfülltes „STIRB!“ entgegen, als sich dieser wieder an ihm vorüber auf die Straße stellen wollte ... doch der machtvolle Zauber perlte an dem gestandenen Widersacher einfach wirkungslos ab – also dann auf die harte Tour! Mit einem zornigen Aufschrei ließ Trynolius seinen goldenen Streithammer auf den Greis vor sich niederfahren und scherte sich einen Dreck um die gaffende Meute um ihn herum. Sollten sie doch alle kommen – Kraat würde er jedenfalls erwischen ... doch der hatte sich wieselflink zur Seite geworfen, ein tückisch blitzendes Messer gezogen und es dem Albtraumpriester seinerseits in die Seite gestoßen ... und da standen sie nun, erbitterte Rivalen, wohl wissend, dass nur einer von ihnen diesen Ort lebendigen Leibes verlassen würde.





Das verräterische Brennen seiner Wunde, der aufkommende Schwindel und das siegessichere Lächeln des hageren Streiters waren sichere Indizien dafür, dass Trynolius sich beeilen musste, wenn er triumphieren wollte, denn gegen Gift würde er früher oder später unterliegen – diese Erfahrung hatte er schon häufiger gemacht. Mit einem wahren Titanenschlag streckte er den fiesen Kraat nieder, schnappte sich dessen zerschmetterten Körper und trug ihn schwankenden Schrittes in ihre neue Unterkunft, ehe die Stadtwachen auftauchen konnten, deren Fragen er sich unter diesen Umständen keinesfalls stellen wollte. Glücklicherweise brach er erst im Gasthaus zusammen, nachdem er den schwerverletzten Auftragsmörder auf seinem Bett gefesselt hatte. Irgendwann hatte schließlich auch ein Hochleistungs-Albtraumpriester seine Grenzen erreicht.

Später, als sich alle Gefährten wieder zusammengefunden und ihre turbulenten Erlebnisse ausgetauscht hatten, kam endlich etwas Licht in die verworrenen Ereignisse des Tages. Anscheinend hatte Kraat den Händler Harnav getötet und hatte diesen Auftrag direkt aus der Burg erhalten. In dem Bündel, das ihm überreicht worden war, hatten sich Schmuckstücke von beachtlichem Wert befunden, und Kraat war drauf und dran gewesen, die Stadt zu verlassen, als er Trynolius in die Arme gelaufen war. Auch wenn die Abenteurer irgendwie alles zum Guten gewendet hatten, blieb allen doch das ungute Gefühl, wieder einmal nicht Herr der Lage gewesen zu sein. Das musste zukünftig anders werden, wenn sie in dieser ganzen Angelegenheit die Oberhand gewinnen wollten.

12.05.2006

11. Abend

'Auf in die Burg'

Wie üblich war das Lager der Helden wieder einmal zweigeteilt: Die einen wollten nun das Räuberlager im Wald ausheben, das der Wicht Prajaga entdeckt hatte, die anderen wollten irgendwie in die Burg. Allerdings schreckte die zweite Fraktion die Vorstellung, dies während der Speisung der Armen ohne nennenswerte Bewaffnung oder Rüstung zu tun – also musste ein Alternativplan her. Gemäß dem Motto 'Wer nicht wagt, der nicht gewinnt' würden sie nun vorgehen und ihre unbekanntens Widersacher in die Enge treiben ... vorbei war die Zeit des Versteck-Spielens.

Trynolius schlug vor, sich hochhoffiziell als 'Fürst von Aruqua' in die Burg zu begeben, um sich dort in einem vorgetäuschten Besuch unter Gleichgestellten in 'Augenhöhe' der dort vorherrschenden Probleme anzunehmen. Die übrigen Gefährten sollten seiner Vorstellung nach als seine Begleiter und Diener auftreten, der Wicht Prajaga könnte als 'Joker' und 'Geheimwaffe' verborgen in einer

Satteltaschen mit hineingeschmuggelt werden, um anschließend im Verborgenen zu agieren, und Gilian seinen einzig nützlichen Zauber des 'Erkennen des Bösen' unauffällig im Beisein der Fürstengattin anwenden, da sie so ein Handamulett tragen sollte, das von dem toten Jungen gezeichnet worden war. Gegen soviel außergewöhnliches Engagement und Tatendrang waren alle Kritiker unter den Helden machtlos ... und so kam es, dass am späten Nachmittag überraschend eine fürstliche Delegation aus dem benachbarten Fürstentum an die Pforten von Burg Clantron pochte und Einlass begehrte.

Der Plan ging tatsächlich auf! Eiligst wurden Quartiere für den hochwohlgeborenen Gast gerichtet, wurden die Köche angewiesen, ein angemessenes Mahl für den Abend zu bereiten. Domrin Pandramos und sein Waffenmeister Tandrion machten notgedrungen eine gute Miene zu den unerwarteten Ereignissen und warteten notgedrungen ab. Immerhin hatten die bisherigen Aktionen der Helden auch ihre Wirkung gezeigt, und es erschien ihnen auch nicht undenkbar, dass es Handlanger innerhalb der Burgmauern geben könnte, also spielten sie die Scharade mit und ließen sich nichts anmerken. Sie ahnten ja nicht, wen die Abenteurer ins Visier genommen hatten.

Am Abend war es dann soweit: Trynolius erschien mit seinem 'Vorkoster' Gilian zum gemeinschaftlichen Mahl mit der Fürstenfamilie, und beim Speisen rief der im Hintergrund stehende Leibdiener des 'Albtraumfürsten' insgeheim die Mächte der skorgwodischen Götter an, während man sich bei Tisch mit inhaltslosen Gesprächen des gegenseitigen Wohlwollens versicherte. Vielleicht hätte sich Gilian öfters bei seinem Gott melden sollen ... vielleicht hatte er sich auch nur von dem gewagten Dekoltee der Fürstin ablenken lassen ... jedenfalls unterlief ihm bei seinem Zauberweben ein kleines Malheur, und auf einem Mal erschütterte ein gewaltiger Donnerschlag das festliche Beisammensein, und dichte Qualmwolken stiegen von dem glücklosen Wunderwinker auf – nun war guter Rat teuer, wenn sie eine plausible Erklärung bieten wollten. Entsetzt richteten sich alle Augenpaare auf den vermeintlichen Leibdiener, und so manche Hand legte sich vorsorglich auf den Waffengriff. Was konnten sie nur tun?

25.05.2006
12. Abend

'Traue niemals dem Lächeln einer Elfe'

Alles war totenstill, und Gilian schaute leichenblass und zutiefst betroffen umher. „Bitte, Herr“, stammelte er, „das war keine Absicht ...“ Noch ehe sich der arme Tropf um Kopf und Kragen reden konnte, sprang Trynolius auf, packte den Ver-





sager und zog ihn unter fadenscheinigen Gründen nach draußen, ehe jemand ihn aufhalten konnte. Um aus dieser Schlappe mit heiler Haut wieder herauszukommen, musste er stärkere Geschütze auf-fahren. „Das wird jetzt wohl etwas wehtun, schätze ich“, murmelte er mehr zu sich selbst als zu Gilian, der seine Fassung noch immer nicht wiedergefunden hatte, „... doch was hilft's?“ Mit einem intensiven Stoßgebet an seinen dunklen Herren Jaggaragh drehte er die Zeit zurück und unterdrückte mühsam ein schmerzerfülltes Keuchen, als die Macht des von ihm entfesselten Zaubers seinen knöchernen Leib zerfetzte ...

Mit einem etwas gequälten Lächeln fanden sich der Albtraumpries-ter und sein Leibdiener zum gemeinschaftlichen Mahl mit der Fürs-tenfamilie ein. Trotz der in der Stadt herrschenden Hungersnot hatte man sich alle erdenkliche Mühe gegeben, den unerwarteten Gästen ein standesgemäßes Essen zu bereiten, dennoch wollte bei Tisch nicht so recht Stimmung aufkommen ... lag es möglicherweise daran, dass sich Domrin und Tandrion das Hirn zermarteten, was um alles in der Welt die Gefährten dazu veranlasst haben könnte, derart von dem vereinbarten Vorgehen abzuweichen und offen an diesem Ort zu erscheinen ... oder waren Gilian und Trynolius die Spaßbremsen, weil sie verbissen die Fürstengattin im Auge behiel-ten und verzweifelt, aber vergeblich nach Anzeichen dafür suchten, dass sie eine von Dämonen besessene Verräterin war, denn Gilians kümmerliche Zauberkräfte waren durch den ersten Misserfolg na-türlich verpufft – also mussten sie sich auf ihre eigenen Augen und Ohren verlassen.

Askaria, Brodin und Prajaga hatten sich derweil bei dem Gesinde etwas umgehört, um so an ein paar brauchbare Informationen zu gelangen, allerdings auch mit nur ausgesprochen mageren Ergeb-nissen. Immerhin hatte die elfische Paladine beobachten können, dass der Rittmeister dem schwachen Geschlecht ziemlich zugetan war und wusste auch, wo er seine Gemächer hatte. Das war doch schon einmal was, damit konnte man doch arbeiten.

Mit Gilian und Trynolius war an diesem Abend jedoch nicht mehr zu rechnen. Frustriert und ihrer magischen Kräfte beraubt ließen sie sich beide auf ihre Schlafstätten sinken und hofften, dass morgen alles besser sein würde ... und auch Prajaga hatte nichts gegen et-was Ruhe einzuwenden ... so dass Askaria und Brodin nun zu zweit loszogen, um 'Khe Saer', den umtriebigen Rittmeister mal einge-hender zu befragen. Zu diesem Zweck verbarg sich der Zwerg im Stall, und die Paladine setzte ihr strahlendstes Lächeln auf, zupfte ihr Kettenhemd zurecht, öffnete ihr Haar und begab sich zur Keme-nate des Rittmeisters. Der war zwar ob ihres eindeutig zweideutigen Angebots überrascht, doch Elfenfrauen hatte er anscheinend noch nicht in seinem Repertoire gehabt – da konnte er sich doch solch' eine Gelegenheit nicht durch die Lappen gehen lassen.

Wie ein Schaf folgte er der süffisant lächelnden Paladine in den Stall und ließ alle Vorsicht mitsamt seinen Hosen fallen. Wie ein Hammer Schlag traf ihn demzufolge der gepanzerte Stiefel der grazilen Verlockung, als diese ihm ihr wahres Anliegen offenbahrte. Der arme Kerl hatte nicht die geringste Chance, zumal sich auch Brodin mit in den ungleichen Kampf einmischte, und schon kurz darauf lag der Rittmeister als sauber verschnürtes Bündel in einer der Pferdeboxen. Es dauerte eine Weile, bis der Überwältigte überhaupt begriff, was das ungleiche Paar da überhaupt von ihm wollte, doch auch dann schwieg er noch verbissen.

Es ist ungewiss, wie weit der Mönch und die Paladine bei ihrem Versuch, ihren Gefangenen zum Reden zu bringen, noch gegangen wären, denn plötzlich durchbrach ein dämonischer Kämpfer die Stallwand und griff die Überraschten unvermittelt an. Groß war er, doch zu zweit sollte es ihnen wohl gelingen, den außerweltlichen Feind zu besiegen – da mussten sie erkennen, dass dieser gar nicht darauf aus war, ihnen das Lebenslicht auszublasen ... vielmehr galten seine Angriffe dem wehrlosen Rittmeister. Nur mit Mühe und Not gelang es ihnen, den Dämonenkrieger an seinem Vorhaben zu hindern, doch Brodin musste diesen Sieg mit sehr viel von seinem eigenen Blut bezahlen, da ihr finsterner Widersacher die strahlende Aura der Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes scheute, nachdem diese ihm ein inbrünstiges Stoßgebet der Vertreibung entgegenschleudert hatte,

Anschließend war der Rittmeister etwas zugänglicher und gab zu, den Schmuck, den er an Kraat in der Stadt ausgeliefert hatte, von der Fürstin erhalten zu haben. Zufrieden lehnten sich die Helden zurück – sie hatten also Recht behalten. Nun fehlten ihnen nur noch ein paar Beweise, denn man brauchte wohl nicht viel Fantasie, um sich auszumalen, wem Domrin Pandramos mehr trauen und glauben würde – seinem Rittmeister oder seiner Gemahlin? ... und irgendwie mussten sie diesem Dämon beikommen.

02.06.2006
13. Abend

‘Fünf Fragen an Jaggaraah’

Es stand außer Frage – und ein weiterer Besuch bei dem greisen Elfenzauberer bestätigte ihnen dies – dass das geheimnisvolle Kästchen, das ihnen von der Kebse aus der Vergangenheit bekannt war, wahrscheinlich der Schlüssel zu ihrem Problem darstellte. Wenn die Fürstin tatsächlich besessen war und in besagtes Behältnis blickte – und dabei auf geweihtem Boden stünde – sollte der körperlose Dämon wieder aus ihr herausfahren und in sein Gefängnis gezogen werden. Zugegeben, diese Theorie hatte zwar Lü-





cken und unberechenbare Eventualitäten, aber sie hatten schon mit weniger arbeiten müssen und Erfolg gehabt. Ein flugs ausgesandter Ätherwicht brachte ihnen gleich zwei Enttäuschungen: Das fragliche Kästchen befand sich nicht in den Gemächern der Fürstin, wie sie allgemein angenommen hatten, und das kostbare Artefakt des kleinen Adepten löste sich mit einem deutlich vernehmbaren 'Puff' in Wohlgefallen auf – schade, die Zauberfeder hatte ihnen schon so manchen wertvollen Dienst geleistet.

Da folgte Trynolius einer inneren Eingebung und beschloss, seinen dunklen Herren nach dem Verbleib der Dämonenfalle zu befragen und dabei gleich noch ein paar Unwägbarkeiten zu beseitigen. Emsig trugen die Gefährten Fragen zusammen und dann kontaktierte der Albtraumpriester sein jenseitiges Reich mit einem großen Bramborium. Gebannt hingen die Gefährten an den zuckenden Lippen des in Trance Gefallenen, versuchten jede Regung in dem verhornten Gesicht unter dem Seidenstrumpf zu deuten ... und dann war es endlich so weit. Trynolius schlug die Augen auf und verkündete mit von Stolz geschwellter Brust, dass besagtes Kästchen sich in den Minen befand – wahrscheinlich dort, wo sie bereits schon einmal gewesen waren. Nun kannte der Tatendrang der Helden kein Halten mehr. Vergessen war jegliches 'Inkognito'-Gebahren und offizieller Fürstenbesuch ... jetzt regierte das Abenteuer-Dasein mit all seinen Licht- und Schattenseiten.

Emsig wurden Seile und Kletterhaken zusammen getragen, Öllampen aufgefüllt, das feste Schuhwerk geputzt, die Waffenvorräte aufgefüllt und sich gegenseitig Mut zugesprochen. Vorbei war die Zeit des Müßiggangs, nun wurde es endlich gefährlich. Vorsorglich, wie er nun einmal war, wollte sich Brodin noch kurz von seinem erst kürzlich eingefangenen Verwundungen heilen lassen und ging, da er seine Seele nicht in Gefahr bringen und an Trynolius' Dämonengott verlieren wollte, zur Heilerin in die Unterstadt – hatte dabei jedoch ganz vergessen, dass diese Person eine Elfe war, und anscheinend hatte sie seinen plötzlich aufkeimenden Widerwillen deutlich in seinem Gesicht ablesen können ... jedenfalls lehnte sie es kategorisch ab, dem Zwerg zu helfen.

Unter normalen Umständen hätte Brodin die spitzohrige Schnepfe bestimmt sofort aus ihren Stiefeln gehauen ... da er jedoch fürchtete, seine Gefährten könnten ohne ihn in die Silberminen aufbrechen, kehrte er mit einigen deftigen Verwünschungen auf den Lippen zur Burg zurück ... und tatsächlich kam er keinen Moment zu früh. Mit blitzenden Waffen und leichtem Marschgepäck brachen sie auf ... nur Prajaga konnte sich von seinem Schlitten nicht trennen und bestand darauf, das sperrige Gefährt eigenhändig zum Minenschacht zu schleppen. Dort zog er zur Verwunderung aller die kleine Statue eines Mulis hervor, erweckte diese zum Leben und packte all seine Sachen auf das genügsame, nun auf seine natürliche Größe

angewachsene Zaubertier. Zugegeben, nun waren sie schon etwas beweglicher, doch so richtig glücklich war noch immer keiner – aber Prajaga scherte das alles nicht. Frohen Mutes führte der Wicht sein Packtier in die engen Minenschächte.

Brodin hatte sich ja bereits bei ihrem ersten Besuch als hervorragender Kartenleser erwiesen und übernahm daher auch diesmal die Führung. Sicherem Schrittes gelangten sie zu dem steilen Schacht, an dem sie ihre erste Exkursion durch die verworrenen Silberminen abgebrochen hatten. Nun hieß es endgültig klettern, vorüber war die Zeit des Spazierengehens. Eine hinabgeworfene Fackel zeigte, dass es dort gut und gerne fünfundzwanzig Meter in die Tiefe ging – beileibe kein Pappenstiel – und außerdem waren in dem unsteten Licht da unten so etwas wie Füße zu erspähen ... unbeweglich zwar, aber aufrecht stehend ... kein gutes Zeichen.

Trynolius ging kein Risiko ein und beschwor zu ihrem Schutz einen ätherischen Krieger und schickte diesen voran ... er selbst folgte nur wenige Augenblicke später. Auch Brodin setzte ihm gleich nach ... wie auch Askaria Ad Rhana, Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes. Allerdings war letztere angesichts des bevorstehenden Gefechts so aufgeregt, dass sie sich beim Abstieg im Seil verhedderte, den Halt verlor und haltlos in die Tiefe stürzte. Nur Prajaga konnte sich nicht so recht entscheiden, was er nun tun sollte ... vielleicht suchte er auch nur nach einer Möglichkeit, den Esel wohlbehalten nach unten zu bekommen ... jedenfalls verharrte er unentschlossen und lauschte fasziniert dem Kampflärm, der zu ihm emporschallte.

Die Füße gehörten nämlich zu dämonischen Kriegern, wie sie Brodin und Askaria bereits im Stall bekämpft hatten, und dementsprechend viel mussten alle Anwesenden auch leiden, bis die übernatürlichen Unholde endlich besiegt worden waren. Doch in all dem Unrat, Staub, Blut und Gedärm fanden sich auch alte Fußspuren – anscheinend von einer Frau und einem Kind – also waren sie hier nicht ganz verkehrt. Sowieso sah das alles hier irgendwie zwergischer aus als bislang. Mühsam rafften sie alles zusammen, verknierten sich jegliche Anzeichen von Schwäche und Schmerzen und schleppten sich voran in die unbekannte Dunkelheit. Vielleicht hatten sie ja Glück und trafen auf den Dämonenfürsten 'Agrahak Vurgo', der hier unten umgehen sollte ... oder sie hatten Glück und trafen ihn nicht.

Man könnte also sagen, die Gefährten befanden sich in einer klassischen 'Win/Win'-Situation ... auch wenn man zugeben musste, dass sie sich auch schon einmal in besserer Verfassung befunden hatten, um einem übermächtigen Drahtzieher gegenüberzutreten ...



Dort, wo Agrahak Vurgo ruht

Nachdem die Helden die drei Dämonenwächter besiegt hatten, blieb es in den alten, verschütteten Zwergenhallen erfreulich ruhig, und so konnten die gebeutelten Abenteurer erst einmal zu Atem kommen. Wären da nicht die Dunklen Kämpfer gewesen, hätten sie sogar dem fatalen Irrtum erliegen können, dass es dort unten außer leeren Gängen und eingestürzten Räumen nichts zu entdecken gab – doch dieser Schein trügte!

Das erste Anzeichen, dass dieser vergessene Bereich der Minen doch so seine Geheimnisse und Sehenswürdigkeiten barg, war eine gewaltige Tropfsteinhöhle mit stilechtem Magma-Schlund und Felsenbrücke ... und zahlreichen Edelsteinen in kunstvollen Reliefbildern und -bändern – ja, hier hatten sich die archaischen Zwergenbaumeister so richtig ausgetobt – und es war ausgerechnet Trynolius, der Brodin daran erinnern musste, dass dieses alles Zwergenwerk war und daher von ihm besser unangetastet blieb. Diese Bemerkung trug zwar nicht unbedingt dazu bei, die freundschaftliche Beziehung zwischen den beiden zu vertiefen, zeigte aber ihre erwünschte Wirkung. Brodin behielt seine Hände in den Taschen und benahm sich auch sonst ganz manierlich.

Interessanter als das Zwergenheiligtum ansich war jedoch eine schimmernde Bannsphäre, die am anderen Ende des großen Korridors die Ruhestätte eines Zwergenskeletts abschirmte – so etwas musste einfach näher untersucht werden ... zumal durch die magische Barriere große Bereiche der Außenwand ebenfalls dem direkten Zugriff der Abenteurer entzogen wurden, wo sie jedoch eine Geheimtür vermuteten, da ihnen inzwischen die Richtungsalternativen ausgegangen waren ... und sie sollten Recht behalten. Trynolius' Ätherkrieger vermochte die leuchtende Grenze mühelos zu überwinden und vermeldete Hohlräume in den Mauern. Askaria wagte sich als nächste durch das blaue Leuchten und blieb unverseht ... da waren die anderen nicht mehr zu halten und drängten nach. Doch Trynolius war irgendwie anders als die anderen, denn er wurde von einem harten, schmerzhaften Schlag getroffen, als er die Barriere passierte ... doch so ein unbedeutender Zwischenfall konnte einen Recken seines Kalibers schon lange nicht mehr aufhalten.

Hinter der Geheimtür verbarg sich eine gewendelte Treppe in die Tiefe, und an deren Ende ein langer, mit Flammensymbolen geschmückter Korridor, der an einem gewaltigen Doppelportal mit gleicher Kennzeichnung endete. Keiner unter den Helden glaubte, dass die Zeichen an den Türen und Wänden etwas mit einem ma-



gischen Heizungssystem zu tun hatten und sie liebten lieber ihre Finger von ihnen. Stattdessen überließen sie es lieber der Paladine, ihnen mit ihren gottgegebenen Fähigkeiten einen Durchgang durch das versiegelte Portal zu bahnen. Mit gezückten Waffen und abgeblendeten Laternen stürzten sie vor, denn sie rechneten mit dem Schlimmsten, ...und außerdem schloss sich ihre mit Zaubermacht errichtete Passage schon wieder.

Doch den zu allem entschlossenen Abenteurern stellten sich keine blutrünstigen Dämonenhorden entgegen, sondern zwölf versiegelte Steinsarkophage – zehn menschengroße, einer in Zwergengröße und ein wirklich unangenehm groß, in dem der einhelligen Heldenmeinung nach nur der Dämonenfürst 'Agrahak Vurgo' eingeschlossen liegen konnte. Da dieser zudem durch drei Schlösser gesichert war, waren sich alle einig, dass er unbedingt geöffnet werden sollte – wahrscheinlich einer verqueren Logik folgend, die nur aus dem anhaltenden Blutverlust resultieren konnte.

Derweil sah sich Gilian ganz anderen Problemen gegenüber, denn er war nicht der Gruppe nachgefolgt, um ihren Rückweg zu sichern, wie er sich eingeredet hatte, und vernahm plötzlich Schritte sich seinem Standort an dem Flammenkorridor nähern. Nun waren guter Rat teuer und gute Verstecke rar. Seine magischen Pyramiden, die ein rettendes Feld der Unsichtbarkeit zu generieren vermochten, brannten in seiner Aufregung prompt aus ... und da stand er nun, der arme Tropf, Auge in Auge mit der Fürstengattin 'Avrilla'. Jene erschien aber nur gelinde erstaunt, hier unten jemanden anzutreffen, und Gilian hütete sich, sie seinerseits zu fragen, was sie hier in den Zwergenminen zu suchen hatte. Gemeinsam durchschritten sie den mit Flammensymbolen geschmückten Korridor, und das Doppelportal öffnete sie, indem sie ganz ohne Scheu ihre bloßen Hände auf die Feuerzeichen legte, und auf war die Tür. Anscheinend tat sie das nicht zum ersten Mal.

Drinnen waren Askaria, Trynolius und Brodin schon überrascht angesichts des unerwarteten und hohen Besuchs. Was sollten sie tun? ... Unwissenheit heucheln? ... eine schmeichelhafte Bemerkung über ihren exquisiten Teint fallen lassen? ... sie der Besessenheit anklagen? ... oder lieber doch gleich ungefragt niederknüppeln? Brodin drückte sich vor einer Entscheidung und zerschlug lieber zum Entsetzen seiner Begleiter das dritte Schloss des großen Sarkophages – 'denn wenn schon Scheiße, dann Scheiße im großen Stil!', befand er. Drinnen stieß er auf ein verknöchertes Skelett von einem unangenehm großen Ding mit vielen Klauen, Hörnern, Zähnen und Hornplatten – zweifellos die Überreste Agrahak Vurgos, doch wie sollten die ihnen nun weiterhelfen?

Derweil hatten die Paladine und der Albtraumpriester sich zum Zuschlagen durchgerungen und setzten alles daran, die Fürstengattin



in handliche Stücke zu zerlegen ... diese wandelte sich daraufhin jedoch zu einem ätherischen Schemen und flüchtete in einen weiteren, noch verschlossenen Sarkophag. Der Versuch des Zwerges, das Dämonenskelett zu zerschmettern, scheiterte kläglich an seinen Fähigkeiten, dafür zeigte sich aber plötzlich ein Spinnendämon und heizte allen gehörig ein. Besonders Askaria und Gillian bekamen seine unangenehme Eigenart, ätzenden Speichel zu verspucken, innig zu spüren, und in all dem Durcheinander schickte sich Brodin plötzlich an, von einem unerklärlichen Impuls getrieben, über dem Dämonensarg seine Pulsadern zu öffnen. Dies konnte die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes natürlich nicht zulassen und drosch mit ihrem Zweihänder auf den Willenlosen ein – glücklicherweise mit der flachen Seite – schließlich lernte auch sie aus ihren Fehlern.

Als endlich wieder Ruhe in der Grabkammer eingekehrt war, verriet Blutspuren am Boden, dass sich in der Zwischenzeit die Fürstin aus dem Staub gemacht hatte. Was für ein Schlamassel, und dabei hatte doch alles so gut angefangen. Bevor sie jedoch der Abtrünnigen nachsetzen konnten, mussten sie sich erst einmal um ihre eigenen Wunden kümmern, denn sonst wären wohl ihre eigenen Spuren noch viel auffälliger gewesen als die der verletzten Avrilla.

16.06.2006
15. Abend

‘Eine unangenehme Überraschung’

Prajaga, der Wicht war ganz untröstlich. Die ganze Zeit hatte er bei seinem Muli verharrt und hatte auf seine Ausrüstung acht gegeben, und doch war die Fürstin gleich zweimal an ihm vorbeigehuscht, ohne dass er etwas davon bemerkt hatte. Da er nicht glauben wollte, dass ihm so etwas widerfahren konnte, bestand er darauf, alle Wände des alten Zwergenkomplexes noch einmal nach Geheimtüren abzusuchen, durch die die Flüchtige entkommen sein konnte – jedoch vergeblich! Avrilla war fort, und den wackeren Helden stellte sich die Frage, ob sie ihr nach oder lieber doch zu dem ihnen bekannten Haupteingang eilen wollten. Die Fürstin kannte wahrscheinlich eine direkte Verbindung in die Burg und hatte einen gehörigen Vorsprung ... es war also gar nicht so unwahrscheinlich, dass sie in einen Hinterhalt liefen ... doch das hatte sie noch nie geschreckt – also folgten sie der Spur aus Fürstinnenblut.

Bald schon verließen sie den Bereich der Karte, die von dem toten Jungen Kenja gezeichnet worden war ... bald darauf versiegte die Blutspur ... und da standen sie nun, verloren und orientierungslos. Da half nur noch weitersuchen und nicht verzagen ... und knapp zwei Stunden später entdeckten sie tatsächlich eine steile Treppe, die



in einen entlegenen Teil des Burgkellers führte. Mit einem mulmigen Gefühl in der Magengegend wagten sie sich in das Gewölbe und waren auf alles gefasst – nur nicht darauf, dass sie unentdeckt bis zum Elfenzauberer Gwyrdion vordringen konnten. Der musste ihnen unbedingt das Schmuckkästchen untersuchen, das sie in den Minen gefunden hatten. War es das gesuchte Dämonenbehältnis? Warum hatte es dann keine Wirkung gezeigt, als Brodin es der besessenen Fürstin gezeigt hatte – und warum hatten sie inzwischen zwei von der Sorte? ... In dem zerstörten Zwergentempel in der Stadt hatten sie auch schon so ein Teil gefunden. Der Elfenzauberer bestätigte zumindest ihre Vermutung, dass es sich bei dem Artefakt um eine Dämonenfalle handeln könnte – er hatte so ein Objekt noch nie zuvor zu Gesicht bekommen – also war noch nicht alles verloren.

Im Nu legten sich die Gefährten einen verwegenen Plan zurecht. In der Burgkapelle würden sie die Fürstin überraschen, denn möglicherweise war der Dämonenfriedhof nicht heilig genug gewesen, und der alte Elfenzauberer sollte sie dorthin locken, da sie ihm zumindest noch vertraute. Alles hätte so schön gelingen können, doch dann verbreitete sich in der Burg eine furchtbare Nachricht: Die Fürstin war tot aufgefunden worden, und alles lief wie aufgescheucht wild umher, um die feigen Attentäter zu fangen.

Jetzt war alles verloren. Der dämonische 'LacNor' hatte wahrscheinlich einen neuen Körper übernommen, und sie hatten keine Ahnung, wer sein neues Opfer sein könnte. Gilian wagte noch einen verzweifelten Versuch und opferte seine letzte Zauberkraft für ein weiteres 'Erkennen des Bösen' – jedoch vergeblich – der LacNor blieb verschwunden.

23.06.2006
16. Abend

'Die Kunst, einen Dämon zu suchen'

Es war nicht zu leugnen: die Helden befanden sich am Ende ihrer Kräfte. Eigentlich müssten sie erst einmal etwas schlafen, jemanden beträumen und auch etwas essen, um sich ein wenig zu regenerieren. Stattdessen schleppten sie sich jedoch wieder in die Minen hinab, um dem Dämon keinen Spielraum zu bieten. Sie würden zur Stelle sein, wenn der LacNor seinen alten Herren und Meister Agrahak Vurgo erwecken würde. Daher schlugen sie dort unten ihr Nachtlager in dem Zwergenheiligtum mit dem Lavaschlund auf, denn Trynolius wollte nicht schon wieder durch den 'Anti-Dämonen'-Schild treten und dies mit einem Teil seiner kostbaren Lebenskraft bezahlen.

Leider sah sich der Rittmeister Khe-Saar außer Stande, in der Nacht





auch nur ein Auge zuzutun, so dass der Albtraumpriester sich wieder auf den Weg zur Oberfläche machen musste, um einen geeigneten Schläfer zum Beträumen zu finden. Derart erschöpft war der Arme, dass ihm die Elfe sogar den Schacht hinaufhelfen musste. Mit Mühe und Not kroch er weiter nach oben und suchte sich unter den Flüchtlingen sein Opfer. Erst in den späten Morgenstunden kehrte er zurück – noch lange nicht vollkommen wieder hergestellt – doch vom Ärgsten befreit.

Beim gemeinschaftlichen Frühstück beschlossen die Helden, dass dies eine gute Gelegenheit sei, den Dämonengott Jagaragh ein zweites Mal zu befragen, um in Erfahrung zu bringen, ob der LacNor noch in Clantron weilte und wie sie ihn erkennen konnten. Zur allgemeinen Erleichterung vernahmen sie, dass Gilian tatsächlich mit seinem Zauber einen Besessenen erkennen würde ... also brauchten sie nur noch eine günstige Gelegenheit abzapfen, denn die Zauberfähigkeiten des Diebes war – vorsichtig ausgedrückt – ziemlich begrenzt. Welcher Zeitpunkt wäre da also besser geeignet als die Trauerfeier im Hof anlässlich Avrillas unerwarteten Ablebens? Hier unten konnten sie zur Zeit jedenfalls nichts Sinnvolles mehr tun, also kehrten sie an die Oberfläche zurück. Mit erschütterten und möglichst schuldlosen Mienen mischten sie sich unter die Trauernden und beteten, dass Gilian diesmal nicht wieder so ein Missgeschick wie damals im Speisesaal unterließ, als er die Fürstin diskret untersuchen wollte.

Doch ihre Furcht erwies sich als unbegründet. Dieses Mal gelang der Zauber – oder doch nicht, denn Gilian war mit einem Mal ziemlich blass. Dieser hatte jedoch nur den Dämon erkannt, der in den Waffenmeister Tandrion eingefahren war ... ausgerechnet der! Der war schon eine größere Herausforderung als die Fürstengattin, auch wenn er nicht zaubern konnte. Da ereilte Gilian ein Geistesblitz, und er schlich wieselflink während der Trauerfeier in die Gemächer des Besessenen, um dort ein Kleidungsstück zu entwenden. Mit diesem Trumpf in der Hand würde er ihnen nicht wieder entkommen ... dieses Mal hatte der LacNor die Rechnung ohne Trynolius' Zauber macht gemacht.

07.07.2006

17. Abend

'Ab in die Kiste'



Eile war geboten, denn dass der körperlose Dämon in den Waffenmeister Tandrion eingefahren war, konnte nur noch mehr Ärger bedeuten. Also beschlossen die Gefährten in selten gekannter Eintracht, sofort zu handeln, ehe sich der Fins-

terling in seiner neuen Umgebung zurechtfind. Um bei ihrer finalen Konfrontation mit dem LacNor möglichst ungestört zu sein, wählten sie das vergessene Zwergenheiligtum mit dem Magmaschlund als Austragungsort und nicht die bequemer gelegene Burgkapelle, in der der Leichnam der Fürstin aufgebahrt lag – aber heiliger Boden sollte es schon sein.

Nach einem mehrstündigen Abstieg in die Minen erreichten sie endlich ihr Ziel, denn natürlich hatten sie vor lauter Aufregung wieder einmal nicht auf den Weg geachtet und sich gehörig verlaufen. Doch was lange währte, wurde endlich gut ... und so standen sie nun da, in präzise ausgerichteter Schlachtformation mit gezückten Waffen und wohlpräparierten Zaubersprüchen ... ein jeder von ihnen mit einer ganzen Reihe von Verhaltensregeln für den Fall, dass etwas Unvorhergesehenes geschah ... die Nerven bis zum Zerreißen gespannt und mit einem flauen Gefühl in der Magengegend. Alle Augen ruhten nun auf dem Albtraumpriester, der den Besessenen herbeizwingen sollte. Dieser schloss die Augen, murmelte ein inbrünstiges Gebet, kalter Schweiß brach ihm aus ... und schließlich zuckte resigniert mit den Schultern.

„Es funktioniert nicht ...!“, bestätigte er die schlimmsten Befürchtungen seiner Gefährten. „Los, versuch es noch einmal!“, drängte ihn Askaria, die nicht einfach so aufgeben wollte, „diesmal schaffst Du es bestimmt“ – und wer konnte schon einer derartigen Aufmunterung seitens einer elfischen Paladine widerstehen. All seine Versagensängste waren wie fortgeblasen, und mit stolzgeschwellter Brust warf sich Trynolius noch einmal mächtig ins Zeug ... und tatsächlich erschien kurz darauf Tandrion vor aller Augen. Ermattet ließ sich der Albtraumpriester zurücksinken, denn er war nun am Ende seiner Kräfte, während Brodin und Askaria Ad Rhana vorsprangen, ein jeder von ihnen mit einer Dämonenfalle bewaffnet ... und dann war der ganze Spuk vorüber. Tandrion war befreit, aber etwas verwirrt, der LacNor im Kästchen, und kein weiteres Blut hatte vergossen werden müssen.

Der Rest war rasch erzählt, obwohl er ziemlich viel Zeit in Anspruch genommen hatte, denn dem Fürsten musste natürlich alles haarklein erklärt und schonend beigebracht werden, die Entsorgung des LacNors musste organisiert werden, die Zukunft des Zwergenheiligtums stand zur Debatte, und natürlich wollten die Gefährten auch noch ihre sauer verdiente Belohnung einheimsen, die sie sich dieses Mal wirklich redlich verdient hatten.

