

27.04.2012
8. Abend

'Götter der Meere und des Sturms'

Zunächst erwies es sich für Gilian und Trynolius als eine ziemliche Plackerei, all die regungslosen Körper von der Eisfläche zu bekommen. Doch es war Eile geboten ... der angeschlagene Seetroll konnte schließlich jederzeit zurückkehren und sein Vernichtungswerk vollenden. Neben den vier unbekanntenen Personen, die sie vom modrigen Grund des Hoshts geborgen hatten, zeigten nämlich auch Shira, Morcazee und die beiden Stadtwächter keinerlei Anzeichen, demnächst zu erwachen und aus eigener Kraft davon zu marschieren ... und Gilians Ausrüstung häufte sich auf dem zugefrorenen Seitenarm des Flusses auch noch – 'doch die würde der Dieb ganz alleine schleppen', schwor sich der Albtraumpriester und schulterte die schlaffe Shira.

Am Ufer hatten sich zwar trotz der Kälte allerlei Schaulustige eingefunden, doch von denen war natürlich keine Hilfe zu erwarten. Nachdem der Seetroll aufgetaucht war, würde ganz bestimmt keiner in den nächsten Tagen auch nur einen Fuß auf das Eis setzen. Immerhin gelang es Trynolius unter Einsatz eines Silberstückes, einen Straßensoldaten dazu zu motivieren, von der Stadtwache Unterstützung zu holen, so dass sie die acht Leblosen nicht auch noch eigenhändig bis zur Burg schleppen mussten. Auf Attras Sund hatten derweil schon die Möwen begonnen, sich lauthals schimpfend über die dort zurückgelassenen Gallertklumpen herzumachen.

Es bedurfte schon des stärksten Heilzaubers des Albtraumpriesters, um die elfische Paladine der Hanali wieder auf die Beine zu bekommen. Diese zeigte sich ob der Tatsache, dass sie soeben beinahe ganz unheldinnenhaft ertrunken wäre, nur halb so erschüttert, als durch den simplen Umstand, dass man sie ihrer vollkommen durchgeweichten Kleidung entledigt hatte und sie nun splitterfasernackt war. Mit einem Aufschrei der Entrüstung raffte sie alle umliegenden Decken an sich und war nur mit Mühe davon abzubringen, sich augenblicklich in ihren heißgeliebten 'Zwergenhasserpanzer' zu hüllen, um nicht vollkommen unbekleidet zu sein.

In der Nähe des wärmenden Feuers in der Stadtwache regten sich bald darauf auch Morcazee und einer seiner Begleiter, doch für den dritten Stadtwächter, der mit ihnen auf das Eis gegangen war, kam jede Hilfe zu spät. Da den beiden anderen aber nichts fehlte, was Zeit, etwas Ruhe und Wärme nicht wieder in Ordnung bringen würden, wandten sich die Gefährten – diese waren inzwischen durch das Auftauchen von Shaddar und Prayaga fast schon wieder vollzählig – den regungslosen Körpern vom Grund des Flusses zu. Neben dem Körper des Obdachlosen, den sie ursprünglich gesucht



hatten, waren da noch zwei Frauen – eine mutmaßliche Fischerin fortgeschrittenen Alters und eine auffallend hübsche Person mit ein paar Tropfen Elfenblut in ihren Adern – und der Hobbit. Letzterer war in auffallend vornehme und kostspielige Kleidung gehüllt und trug zudem um den Hals eine protzige Kette mit einem außergewöhnlichen Emblem – einem Greifen, der in seinen Klauen zwei Pergamentrollen hielt – was die Stadtwächter auf Nachfrage als das Zeichen der Schreibergilde identifizierten.

Da die anderen Körper nicht so eindeutig jemandem zuzuordnen waren, gab es für die Gefährten nun kein Halten mehr. Den falschen Hobbit würden sie sich sofort zur Brust nehmen und so lange befragen, bis er endlich ausgeplaudert hatte, was sie alles wissen wollten ... und da schien ihnen jedes Mittel recht. Im Gildenhaus der Schreiber war der Halbling zwar wohlbekannt – Hescel Turrudor lautete sein Name – allerdings wusste niemand, wo sich der Gesuchte gegenwärtig aufhielt. Es erschütterte die Abenteurer schon ein wenig, dass der Halbling bereits seit zwei Monden verschwunden war. Wie lange trieben diese Fischwesen denn nun schon ihr Unwesen in Khazzar, und was wollten sie hier eigentlich? Der letzte Auftrag des echten Hescel – das Verfassen von sechzig Einladungskarten anlässlich einer Hochzeit – schien mit seinem Verschwinden leider nichts zu tun zu haben.

Da befanden die Helden, dass die Zeit nun gekommen sei, einen Fachmann hinzuzuziehen, und stiefelten zum Tempel des Faramwhyr. Die Anhänger des Meeresherrn würden ihnen wahrscheinlich mehr über die Fischmenschen und ihre Motive sagen können, und da sie sich nicht mit der Auskunft eines halbgebildeten Novizen abspeisen lassen wollten, bestanden sie darauf – im Namen Morcazees, versteht sich – dass der Oberpriester 'Deagor' sie höchstpersönlich zur Stadtwache begleitete, um dort seine Expertenexpertise abzugeben. Es schien ihnen zudem angebracht, den Kreis der Eingeweihten möglichst klein zu halten, um einen öffentlichen Aufruhr zu vermeiden. Das würde der Würdenträger bestimmt verstehen und Schweigen bewahren.

Tatsächlich war dem blaugewandeten Meeresherrn die Existenz der 'Tumher'Erí – so bezeichnete dieser den Fischmenschen, der einmal Tar-ewahns Gestalt getragen hatte – nicht unbekannt, schließlich bevölkerten sie seinen Aussagen zufolge sämtliche Meere Morh- Khaddurs und waren Faramwhyr's auserwähltes Volk. Aus diesem Grund bestand das Ordensoberhaupt auch darauf, dass der Leichnam augenblicklich in den Faramwhyr-Tempel gebracht wurde, damit er dort in allen Ehren aufgebahrt und für eine Beisetzung auf hoher See vorbereitet werden könnte. Die Gefährten ließen ihn gewähren, da sie ohnehin nicht wussten, was sie mit dem toten Fischmenschen noch anstellen sollten, und außerdem wollten sie es sich mit dem Orden des Faramwhyr noch nicht verscherzen.



Eine große Hilfe war ihr Besuch im Tempel des Meeresherrn jedoch nicht gewesen, denn die Priester konnten weder Tumher' Eri in Menschen- oder Hobbitgestalt aufspüren, noch wussten sie zu sagen, was diese in Khazzar suchen könnten. Ein generelles Vermögen des Gestaltenwandels attestierten sie ihnen jedoch nicht. Es gab bei ihnen ebenso Zauberweber wie unter den Völkern der Landbewohner – auch wenn bezweifelt werden durfte, dass sich ihre Magie derselben Techniken bediente und in ihrer Wirkung und Effizienz vergleichbar war. Auch mit ihren abschließenden Standardfragen – 'Wer ist eigentlich Elefthaar?' und 'Kennt ihr einen geflügelten Dämon mit grauen Augen, der Blitze verschießt?' – waren Deagor keine nützlichen Informationen mehr zu entlocken.

Doch so leicht gaben sich die Gefährten nicht geschlagen. Jetzt würden sie noch einmal die hiesige Magiergilde – die Schreiter der verborgenen Pfade – und 'Nagarodt', den Weisen der Insel, der sie beim angeblich toten Tar-ewahn überrascht hatte, heimsuchen und befragen. Irgend jemand dieser angeblich so gebildeten Männer und Frauen musste doch wohl etwas wissen, was ihnen weiterhelfen würde ... sie mussten nur die richtigen Fragen stellen – womit sich Tar-ewahn Ungoldos in letzter Zeit beschäftigt hatte, beispielsweise, denn seinen eigentlichen Aufgaben war er nicht nachgegangen. Sie durften nur nicht locker lassen, denn der genesene Shaddar vertrat die Meinung, dass in zwei Tagen etwas Entscheidendes geschehen würde – so zumindest interpretierte er das Pergament, das sie bei der Leiche des Zauberers gefunden hatten, und ob dies nun gut oder schlecht sein würde, galt es noch herauszufinden – und die Zauberer der Gilde bestätigten, dass konkrete Sternkonstellationen häufig eine Grundvoraussetzung beim Wirken besonders machtvoller Rituale waren.

Nagarodt versprach indes, sich auf der Insel nach den Tätigkeiten Tar-ewahns umzuhören und auch nach Elefthaar zu forschen, obwohl er ihnen diesbezüglich nur wenig Hoffnung machte. Mit einem einzelnen, aus dem Zusammenhang gerissenen Namen war nur wenig anzufangen, auch wenn diese Person einen Frevel begangen haben sollte, denn er wusste weder, wo dies geschehen sein sollte, noch wann oder gegen wen. Ein Frevel war schließlich auch immer eine höchst subjektive Betrachtungsweise einer Handlung und würde daher wahrscheinlich nicht immer als ein solcher bewertet werden. Stattdessen riet er ihnen jedoch, einmal im Vethar-Tempel der Stadt vorstellig zu werden, denn er glaubte, in dem Ordenshaus des Sturmgottes einmal ein Mosaik gesehen zu haben, das ihren blitzverschießenden Dämon darstellen könnte – allerdings bezweifelte er auch, dass es sich tatsächlich um einen Dämon handelte.

So etwas ließen sich die Abenteurer nicht zweimal sagen ... auch wenn ihnen die Aussicht, dass noch mehr Götter in diese seltsamen Ereignisse involviert sein könnten, nur wenig behagte. Energisch





pochten sie an das geschlossene Portal des Ordenshauses des Vethar, das von außen nur wenig prunkvoll erschien und sich dadurch von allen anderen Tempeln der Stadt unterschied. Hier hatte man es anscheinend nicht so mit der Öffentlichkeitsarbeit und war froh, ungestört zu bleiben. Dementsprechend widerwillig begegneten die Priester auch dem unerwarteten Wunsch der Heldenschar, sich einmal in ihren heiligen Hallen umsehen zu dürfen – doch wer einmal versucht hatte, wissensdurstigen Abenteurern etwas auszuschlagen, wusste, dass diese nicht so einfach abzuwimmeln waren.

In der großen, nur spärlich ausgeleuchteten Andachtshalle stießen sie tatsächlich auf eine Darstellung ihres geflügelten 'Dämons' – daran bestand leider keinerlei Zweifel. Dieser umflatterte in sechsfacher Ausfertigung das große Bildnis von Vethar und schien somit einer seiner Handlanger zu sein – ein 'Veth'ariadh', wie ihnen der Priester des Sturmgottes bestätigte, die ihrem Herren halfen, die große Ordnung zu wahren. Mit dieser vagen Glaubensfloskel wollte er sie nun hinauskomplimentieren – schließlich lag ihre verehrte Oberpriesterin krank darnieder und benötigte dringend ihre Ruhe – doch da war er bei Trynolius an den Falschen geraten. Er sah zwar nicht unbedingt so aus und gewisse Mitglieder in dem Heldentross hatten es auch noch nicht so richtig verinnerlicht, aber mit Krankheiten und allgemeinem Siechtum kannte er sich ziemlich gut aus.

Sofort verlangte der Albtraumpriester, zu besagter 'Sha'ira' vorgelassen zu werden, und ließ sich auch nicht von der Forderung abschrecken, allein und ohne Waffen dorthin gehen zu müssen ... und kurz darauf stand er an ihrem Krankenlager. Die Ärmste war vollkommen ausgezehrt und fieberte stark. 'Nein', entschied er, 'sie simulierte wohl nicht', aber was plagte sie? Da sie nicht ansprechbar war, er aber unbedingt ein paar Dinge von ihr erfahren wollte, versuchte er es mit einem Gedankenlesen und drang in ihr fiebriges Bewusstsein vor ... und erschrak ... denn er sah in ihren wirren Fieberträumen fünf Kristalltränen ... eine Gestalt, die in ein Horn stieß ... in einem Ruinenfeld ... und eine Sturmflut nahte ... und dann wurde sein forschender Geist gewaltsam von einem fremdartigen Bewusstsein hinausgestoßen.

Erschüttert kehrte er zu seinen Gefährten zurück und dem Vethartempel den Rücken. Er kannte diese fremde Intelligenz. Er war ihr schon einmal begegnet – an der Grenze zum Totenreich, als er nach Tar-ewahn Ungoldos gesucht hatte und Brashul getötet worden war. Der Veth'ariadh war hier und steckte in Sha'ira – davon war er fest überzeugt – und er wusste nicht, ob das nun gut oder schlecht war.

04.05.2012
9. Abend

Ein verlockendes Angebot

Noch wollten sich die Abenteurer für diesen Tag nicht geschlagen geben, auch wenn es bereits draußen dunkel wurde und sie schon allerhand erlebt hatten. Das alte Khazzar hatte ihr Interesse geweckt, und ihnen wurde klar, dass sie so gut wie nichts über die Vergangenheit der Stadt wussten. 'Das würde sich nun ändern', beschlossen sie und begaben sich auf einen ausgedehnten Streifzug durch die Gasthäuser der Stadt, um sich einmal umzuhören. Eigentlich würden sie am liebsten gleich zu den Ruinen aufbrechen, doch die lagen auf der anderen Seite des Hosht und waren dick mit Schnee bedeckt, darum verschoben sie dieses Vorhaben auf den folgenden Tag.

Diverse Biere und Kneipen später waren sie schon deutlich schlauer. Das alte Khazzar war bereits vor einhundertunddrei Jahren einer Sturmflut zum Opfer gefallen, in der drei Viertel der damaligen Bevölkerung den Tod gefunden hatte. Der Jahrestag der Katastrophe stand demnächst jedoch nicht an, wie die Abenteurer sofort fälschlicherweise gemutmaßt hatten, da das Unglück sich während der alljährlichen Herbststürme ereignet hatte, es inzwischen aber schon tiefster Winter war. Von einem Frevel oder anderen dubiosen Machenschaften in diesem Zusammenhang wollte jedoch niemand etwas wissen – wen wunderte es? ... das ganze war ja auch schon ziemlich lange her, und die meisten Aufzeichnungen aus jenen Tagen waren von den Fluten vernichtet worden. Eine entscheidende Veränderung hat der Untergang der alten Stadt jedoch mit sich gebracht: Die Zahl der Anhänger des Faramwhyr-Ordens hatte sich seit damals verdoppelt, gegenwärtig war jeder zweite Bewohner Khazzars ein Anhänger des Meeresherrn.

Neben den üblichen Gespenstergeschichten von ruhelosen Seelen der Ertrunkenen gab es über das ausgedehnte Ruinenfeld jedoch keine nennenswerten Geschichten, die den Gefährten augenblicklich suspekt vorkamen. Eines war jedoch vollkommen sicher: Auch wenn ihr Entschluss, dem alten Khazzar einen Besuch abzustatten, nicht ins Wanken geraten war, sollten sie sich vielleicht zuvor noch einige Gedanken machen, was sie dort eigentlich zu finden hofften, denn das Areal des Ruinenfelds war anscheinend deutlich größer, als sie bislang angenommen hatten, und der Schnee würde ihre Suche auch nicht begünstigen. Es wäre eigentlich von großem Vorteil, wenn sie irgendwie eine Karte des alten Khazzars auftreiben könnten.

Ihr Interesse für die Vergangenheit wurde etwas gedämpft, als die Gefährten bemerkten, dass man sie anscheinend beobachtete. Jene Person gab sich jedoch nicht sonderlich viel Mühe, unbemerkt





zu bleiben ... und da es sich auch noch um einen Elfen handelte, gab es für Shira kein Halten mehr. Sofort tänzelte die elfische Paladine der elfischen Baum- und Liebesgöttin zu ihrem Artgenossen und befragte ihn ganz unverhohlen nach dem 'Woher' und 'Wohin', 'Wie es denn so ginge' und 'ob er denn Neuigkeiten aus der Welt zu berichten habe' ... und bemerkte erst dann, dass es sich bei ihrem Gesprächspartner um einen alten Bekannten handelte. Sie waren erst vor einigen Tagen gemeinsam nach Khazzar gekommen, und eigentlich hatte sie angenommen, dass er und sein Bruder die Stadt auf der Suche nach dem elfischen Vogel- und Drogenhändler Ethellabal längst schon wieder verlassen hatten – so konnte man sich täuschen. Der Angesprochene ließ sich allerdings von Shiras Balzgehabe nicht weiter irritieren und kam gleich zur Sache: Er war im Auftrag eines 'Freundes' zu ihnen gekommen, um in dessen Namen ein Objekt zu erstehen, von dem er gehört hatte, dass es ihnen in die Hände gefallen war.

„Aber das Spinnenamulett gehört mir“, protestierte Shira entrüstet ... da mischte sich Trynolius ein und nahm die Elfe beiseite. „Der ist nicht auf die Spinnenkette aus“, beruhigte er sie, „der hat es auf die Träne abgesehen.“ Da dieses Thema aber viel zu heikel war, um es der flatterhaften Elfe zu überlassen, nahm er sich nun der Verkaufsgespräche an, die von vornherein zum Scheitern verurteilt waren, denn auf gar keinen Fall beabsichtigte der Albraumpriester, die Kristallträne zu veräußern ... auch wenn ihm das ziemlich schwer fiel, denn das Gebot des Unbekannten – des 'Drachen', wie der Elf unter dem Einfluss eines Zaubers bereitwillig verriet – stieg rasch von fünfhundert auf zweitausendfünfhundert jhombuthische Goldthaler. Dieser unbekannte König der hiesigen Unterwelt mischte also ebenfalls in dem undurchsichtigen Reigen mit, der die Gefährten immer weiter in seinen Bann schlug. Allerdings schien dieser nur eine Randfigur zu verkörpern, die sich in ihrer Ehre gekränkt sah, weil es jemand gewagt hatte, das Artefakt vor acht Wochen 'in seiner Stadt' aus dem Zwergentempel des 'Lan Cocha' zu entwenden. Trynolius wurde hingegen ganz schwindelig – noch ein Tempel, noch ein Gott!

Nachdem Trynolius mehrfach nachdrücklich glaubhaft versichert hatte, dass die Kristallträne nicht zum Verkauf stand, verabschiedete sich der zwielichtige Elf mit Bedauern und verschwand in der Nacht ... jedoch nicht, ohne dass Gilian ihm folgen konnte. Der Dieb wollte doch zu gern wissen, wo sich hier in Khazzar das lichtscheue Gesindel herumtrieb. Vielleicht gelang es ihm ja sogar, einen heimlichen Blick auf den Drachen zu werfen – wer wusste denn schon zu sagen, ob das Wissen um dessen Identität später nicht einmal ihnen von Nutzen sein würde. Lautlos schlich er dem Elfen durch das nächtliche Schneegestöber nach und war sich vollkommen sicher, unbemerkt geblieben zu sein ... da verschwand dieser in einer engen Seitengasse im Norden der Stadt, und als Gilian ihm dort hinein

folgte, wunderte er sich gar sehr, denn sie besaß keinen weiteren Ausgang, und der Elf war fort.

‘Wahrscheinlich ist er in einer der Türen verschwunden oder über einen Zaun gestiegen’, erklärte sich der Dieb dessen unerklärliches Verschwinden, doch ehe er im Dunkel nach entsprechenden Spuren im Schnee suchen konnte, ließ ihn ein verräterisches Geräusch in seinem Rücken herumfahren. Dort schälten sich drei muskulöse Gestalten aus den tiefen Schatten der umliegenden Gebäude und schnitten ihm den Rückweg ab. Ihr überlegenes Lächeln ließ nichts Gutes erwarten. „Na, mein Kleiner“, begrüßten sie ihn, „haben wir uns verlaufen?“ Drohend kamen sie näher. Gilian bemühte sich um ein möglichst einfältiges Lächeln, während er in seiner Hosentasche verzweifelt nach seinem Schwebestein nestelte. Wo war das blöde Ding bloß, wenn man es mal dringend brauchte? Schon waren sie auf Schlagreichweite heran. Hatten sie hier auf ihn gelauert, um den Rückzug des Elfen zu decken und sicherzustellen, dass niemand ihm folgte, oder hatte er einfach nur Pech gehabt? „Wenn die Herren vielleicht so freundlich wären und mir den Weg zurück zur Hauptstraße zeigten?“, versuchte er etwas Zeit zu schinden, wusste aber sehr wohl, dass dies ein ziemlich aussichtsloses Unterfangen war ... und das malizöse Glitzern in den Augen seines Gegenübers gab ihm Recht.

Endlich schlossen sich seine zitternden Finger in seiner Tasche um das ersehnte Rund. Hoffentlich brannte der magische Stein jetzt nicht aus! Mit einem stummen Stoßgebet auf den Lippen stieß er sich vom gefrorenen Boden ab ... und schwebte durch die eisige Nachtluft. Die überraschten Raufbolde konnten ihm zwar noch einen Schlag mit ihren Knüppeln verpassen, dann war er aber auch schon auf und davon ... was nicht zuletzt an dem ziemlich starken Wind lag, der ihn ganz schön hin- und herwirbelte, ehe es ihm gelang, auf einem der schneebedeckten Dächer Fuß zu fassen. Fluchend rieb er sich die schmerzende Seite ... das war knapp gewesen.

Doch ganz so einfach sollte er die Schläger nicht loswerden. Mit einer waschechten Räuberleiter setzten sie ihm nach, um ihn doch noch in den Genuss einer handfesten Abreibung zu bringen. Gilians Flucht über die vereiste Dachlandschaft endete, ehe sie richtig begonnen hatte. Schon sein erster Sprung auf das Nachbarhaus misslang, so dass er mit einem unterdrückten Fluch kopfüber in der Dunkelheit der engen Gasse unter ihm verschwand und hart auf dem Pflaster aufschlug. Hastig rappelte er sich auf und humpelte davon, ehe die Hunkebunken herausfanden, wohin er so überraschend verschwunden war.

Kurz darauf kehrte er mit ramponiertem Äußeren und verletztem Stolz in das Gasthaus zurück, wo er seine Kameraden verlassen hatte, die so rücksichtsvoll waren, seinen Misserfolg nicht weiter zu





kommentieren. Stattdessen beschlossen sie gemeinsam, dass sie sich noch einmal des Themas 'alte Stadtkarte' annehmen wollten, auch wenn es inzwischen schon ziemlich spät war und die meisten anständigen Menschen längst in ihren Betten lagen. Vielleicht gelang es ihnen jedoch, den Stadthexer Morcazee davon zu überzeugen, ihnen noch Zugang ins Stadtarchiv in der Burg zu gewähren. Dort, so lautete die allgemeine Meinung, war ihre Chance am Größten, noch alte Dokumente aus der Zeit vor der Flut zu finden ... und natürlich auf der Insel der Weisen – doch da würden sie sich an den Weisen Nagarodt wenden müssen.

An der Stadtwache wurde ihr Enthusiasmus kurzfristig gebremst, als sie erfuhren, dass Morcazee sich bereits zur Ruhe gelegt hatte, weil ihn der heutige Zwischenfall mit dem Seetroll auf dem Eis von Attras Sund ziemlich mitgenommen hatte. Echte Helden kannten so etwas wie Müdigkeit jedoch nicht und begaben sich stattdessen nun auf eigene Faust zur Burg. Mit dem richtigen Gemisch aus einem selbstbewussten Auftreten und geschickt eingestreuten Halbwahrheiten gelang es ihnen tatsächlich, im Namen des Stadthexers ins Archiv vorgelassen zu werden, das unter der Obhut von drei älteren Herren stand, die für gewöhnlich bis tief in die Nacht arbeiteten. Ihr Anliegen, eine Stadtkarte des alten Khazzars einzusehen, verwunderte sie zwar ein wenig, doch bereitwillig schlurfte einer von ihnen davon und verschwand zwischen den überladenen Regalen, um das gewünschte Dokument zu suchen.

In der Zwischenzeit löcherten die Abenteurer die verbliebenen Archivare nach weiteren brisanten Dokumenten von vor der Flut, doch da wurden sie enttäuscht. Selbst im Archiv der Stadt konzentrierte man sich vornehmlich auf die Zeit nach dem Neubeginn vor einhundertunddrei Jahren. Vielleicht würden sie bei den Weisen der Insel fündig werden, vertrösteten sie sie mit ihrem zahnlosen Lächeln und zuckten hilflos mit den Schultern. „Seltsam“, kam da Greis # 3 nuschelnd zurück, „sie ist verschwunden.“

„Die 'Fischerin'!“, fluchten die Gefährten hinter vorgehaltener Hand, nachdem sie erfahren hatten, dass unter den wenigen Besuchern des Archivs der letzten Tage auch eine unbekannte, grauhaarige Frau gewesen war – noch immer waren ihnen die Fischmenschen einige Schritte voraus und sie hatten das Nachsehen. Ein Gutes hatte dieser Rückschlag allerdings doch: Nun wussten sie zumindest, dass sie sich mit ihren Vermutungen wahrscheinlich auf der richtigen Fährte befanden ... auch wenn sie noch nicht absehen konnten, wohin sie das Ganze führen würde. Nun wurde es aber allerhöchste Zeit, dass auch sie sich eine Mütze voll Schlaf gönnten. Der morgige Tag würde bestimmt anstrengend werden und vielleicht auch wieder die eine oder andere unangenehme Überraschung bereit halten.

11.05.2012
10. Abend

‘Ein Abstecher ins alte Khazzar’

Gilian verabschiedete sich mit einem herzhaften Gähnen aus der illustren Runde der Abenteurer, rieb sich noch einmal demonstrativ seine schmerzende Seite und verkündete ohne jegliche Scham, dass er sich für den nächsten Tag ‘frei’ nehmen würde, da er sich erst einmal ausgiebig zu pflegen und zu verarzten beabsichtigte. ‘Seine Verletzungen seien möglicherweise viel schwerwiegender, als sie auf den ersten Blick erschienen, und da wolle er lieber kein Risiko eingehen’, erklärte er ... und fort war er. Prayaga, Shaddar, Shira und Trynolius blieben verblüfft und sprachlos über diese unerwartete Eröffnung noch ein paar Minuten im Schankraum ihres Gasthauses sitzen und grübelten über die mangelnde Motivation ihres Diebes. Da drohte in den kommenden Tagen möglicherweise ein kleiner Weltuntergang, und Gilian machte sich Gedanken über ein paar blaue Flecke? ... Das durfte ja wohl nicht wahr sein! ... Oder steckte vielleicht etwas ganz anderes hinter seinem Verhalten? Es dauerte etwas, bis sie seine wahren Beweggründe zu erkennen glaubten: Der Feigling besaß doch in der Stadt ein kleines Haus ... bestimmt brachte er nun hektisch all seine kostbaren Besitztümer in Sicherheit – nur für den Fall der Fälle, falls es ihnen nicht gelingen sollte, die mögliche Katastrophe abzuwenden – ja, das sah ihm schon viel ähnlicher ...

Aber auch zu viert würden sie nicht verzagen und sich mit vereinten Kräften entschlossen gegen das drohende Verhängnis stemmen – Askaria litt ja noch immer unter ihrer fiebrigen Erkältung und würde diese wohl auch nicht so schnell wieder abschütteln können. Als erstes bedeutete dies, dass sie gemeinsam in einem einzelnen Doppelzimmer übernachten mussten, denn Shaddar befürchtete, dass sie in dieser Nacht unerwünschten Besuch von den Schergen des Drachen bekommen könnten. So einer wie dieser ließ sich mit einem einfachen ‘Nein’ bestimmt nicht abspeisen, wenn er etwas in seine Finger bekommen wollte ... und diesem Gedanken konnten sich seine Gefährten nicht widersetzen. Glücklicherweise benötigte ein Wicht nicht allzu viel Platz, und eine Wache wollten sie natürlich auch noch aufstellen, so dass hinsichtlich der zur Verfügung stehenden Schlafplätze keinerlei Not bestand.

Trynolius gab es nach einiger Zeit auf, jemandem einen Albtraum schicken zu wollen, da ihm zu viele Gedanken durch den Kopf schossen und er sich nicht auf das Beträumen konzentrieren konnte. Außerdem fühlte er sich noch immer kräftig genug, sich dieser oder jener Herausforderung zu stellen. Er übernahm bereitwillig die erste Wache und Shaddar die zweite – noch blieb alles ruhig im Gasthof. Von den erwarteten Dieben und Mördern des Drachen gab es keine



Spur. Sollten sie sich derart getäuscht haben? Schon machte sich unter ihnen so etwas wie Enttäuschung breit, denn nach all der Grübeleien der letzten Tage und Stunden wäre so eine handfeste Auseinandersetzung eine willkommene Abwechslung gewesen ... aber noch war die Nacht ja nicht vorüber.

Sanft wurde Shira von Shaddar geweckt. „Ist alles in Ordnung?“, fragte er die Elfe besorgt. Dies wunderte sie gar sehr, denn ihr fiel kein Grund ein, weshalb der Wüstenmagier ihr diese Frage stellen sollte. Dieser erklärte ihr jedoch, dass sie im Schlaf gequält gestöhnt und sich immer wieder heftig gekratzt hatte. Tatsächlich waren ihre Unterarme gerötet und von Striemen bedeckt, und sie hatte keine Ahnung, wie diese Male dorthin gekommen sein könnten. Sie konnte sich das doch unmöglich selber angetan haben ... oder doch? Plötzlich durchfuhr sie ein seltsames Kribbeln und unter ihrer Haut bewegte sich etwas, ohne dass sie auch nur einen Muskel rührte. Was war das? Vorsichtig tastete sie nach dem Ding, das unter ihrer Berührung zurückwich und sich – tiefer? – in ihren Arm zurückzog.

Igitt! So etwas konnte sie ja gar nicht leiden. Hektisch tastete sie ihren Leib ab und entdeckte noch mehr von diesen agilen Wülsten ... und ihre Nachstellungen schienen sie auch noch zu mehr Aktivität anzustacheln. Sie kribbelten und krabbelten bald schon überall, und dann begannen sie auch noch zu beißen. Hektisch versuchte Shira, ihre subkutanen Plagegeister mit der flachen Hand zu erschlagen – vergebens. Schon breitete sich ein beunruhigendes Taubheitsgefühl in ihren Gliedern aus. Ihre Haut platzte an den Gelenken auf und heraus ergoss sich eine wimmelnde Schar fingernagelgroßer Spinnen ... Schreiend erwachte sie aus ihrem dritten Albtraum.

„Ist alles in Ordnung?“, fragte Shaddar die Elfe besorgt, aber Shira winkte nur matt ab. „Geht schon“, murmelte sie verwirrt und beunruhigt. Diese Heimsuchungen aus dem Albtraumreich waren wirklich eine Plage, aber jetzt müssten sie überstanden sein, wenn sie ihre voreilig geschlossene Abmachung mit dem Gesandten des Albtraumdämons Jaggaragh richtig verstanden hatte. Einen besseren Weg, den Albtraumlanden zu entkommen, in die sie sich vor Tagen so unbedacht geflüchtet hatte, nachdem sie im Haus des toten Magiers Tar-ewahn Ungoldos überrascht worden waren – der natürlich gar nicht richtig tot gewesen war – ohne denselben verhängnisvollen Pakt wie Trynolius zu schließen, war ihr damals nicht in den Sinn gekommen ... doch sie ahnte, dass das in den vergangenen Nächten Erlebte für sie nicht ohne Folgen bleiben würde.

Da ließ das Schlagen einer Glocke die Helden aufhorchen. „Es brennt wohl irgendwo“, mutmaßte Shaddar und verrenkte sich den Hals, um aus ihrem Fenster etwas sehen zu können, doch da war alles dunkel. Also lief er rasch nach unten, um zu sehen, woher der Lärm kam und ob sich seine Vermutung bestätigte. Vergessen waren



alle Befürchtungen, von den Männern des Drachen überfallen und beraubt zu werden. Im Norden der Stadt zeichnete sich tatsächlich eine vom Boden her flackernd erleuchtete Rauchsäule gegen den finsternen Nachthimmel ab, und da es sich bei den Gefährten um verantwortungsbewusste Helden handelte, machten diese sich sofort gemeinschaftlich auf den Weg, um zu sehen, was sich dort ereignet hatte.

Ihr Weg führte sie in ein ärmliches Viertel der Stadt, wo nahe des zugefrorenen Ufers zum Hosht das Haus eines Fischers lichterloh brannte. Die herbeigelaufenen Menschen schrien wild durcheinander und versuchten, eine Eimerkette zu organisieren, um ein Übergreifen der Flammen auf die benachbarten Gebäude zu verhindern – allerdings nur mit mäßigem Erfolg, wie Trynolius befand. Wie erbärmlich diese Bemühungen der Nicht-Magiebefähigten doch waren ... Er war sich vollkommen sicher, dass in dem Haus alles Wissens- und Rettenswerte verbrennen würde, wenn er nicht sofort einschritt, und er ahnte sehrwohl, wessen Haus da in Flammen stand.

Nach einer kurzen, aber intensiven Phase der inneren Einkehr entfesselte er einen seiner mächtigsten Zauber, woraufhin seine Augen bläulich zu leuchten begannen, und dann stolzierte er los – mitten in die lodernde Feuersbrunst – und wohin sein Blick fiel, erstarben alsbald die Flammen, so dass ihm kein Leid widerfuhr. Wie vermutet, entdeckte er in den Trümmern den leblosen Körper einer älteren Frau mit vor Entsetzen verzerrtem Gesicht – dies war die Fischerin 'Gessa', wie er später von den Anwohnern erfuhr – deren wahren Körper sie am Vortag vom Grund des Hosht geborgen hatten. Nun waren die Fischmenschen nur noch zu zweit. Niemand wagte es, dem Altraumpriester Einhalt zu gebieten, als er ihren halb verbrannten Leib durchsuchte und eine alte Karte – die gestohlene Stadtkarte des alten Khazzars – entdeckte und an sich nahm. Die allgemeine Aufregung und Erleichterung, dass er das Feuer gelöscht hatte, war einfach zu groß, als dass seine Handlungen von irgend jemandem der Anwesenden hinterfragt wurde.

Zufrieden mit sich selbst und ihren Ergebnissen kehrten die Gefährten nun in ihr Gasthaus zurück, um sich dort in aller Ruhe ihren Fundstücken zu widmen, denn neben der Karte hatten sie noch eine Phiole und einen grünlich schimmernden Runenstein aus dem Haus der Fischerin mit sich genommen. Auch diese Tote hatte Spuren rötlichen Schlammes an ihren Gewändern gehabt, also war auch sie in der alten Stadt gewesen, deshalb unterzogen sie die Karte nun einer genauesten Untersuchung ... und entdeckten auf ihr tatsächlich eine mit einem Kreuz markierte Stelle und den mit krakeligen Buchstaben auf die Rückseite gemalten Namen 'Lors' San', der ihnen vollkommen unbekannt war. Es war doch zum Aus der Haut fahren: Wieder hatten sie ein neues Wissensfragment gefunden, dass überhaupt nicht zu den anderen Bruchstücken ihrer Erkennt-



nisse passen wollte. Wie sollten sie denn da ein stimmiges, fundiertes Gesamtbild konstruieren?

Da die Nacht inzwischen vorüber war und sie sowieso nicht mehr schlafen konnten, führte sie der erste Weg des neuen Tages – sozusagen mit dem ersten Hahnenschrei – gleich zur Gilde der Schreiter der verborgenen Pfade. Sie waren doch zu neugierig, was es mit ihrem Spinnenanhänger auf sich hatte – doch die Auskünfte der Magier waren nach wie vor vage und nur wenig fundiert. Ihren vorläufigen Erkenntnissen zufolge versuche ein unbekanntes Wesen dubioser Herkunft, aber zweifelsohne großer Macht und Einfluss, sich mittels dieser Spinnenkette auf Morh-Khaddur zu manifestieren. Shira lehnte ihre Schlussfolgerung, dass dies eindeutig keine gute Entwicklung sei, jedoch kategorisch ab und verweigerte die Herausgabe ihres Artefakts entgegen der am Vortag getroffenen Abmachung – behielt sich aber vor, die Kette doch noch in den Gewahrsam der Magier zu übergeben, damit diese das Schmuckstück sicher verwahrten und unschädlich machten. Doch noch war sie nicht bereit, ihren Schatz so einfach, mir-nichts-dir-nichts, herzugeben, ohne die kleinste Gegenleistung oder Entschädigung zu erhalten. Mit ihren Gefährten im Schlepptau rauschte die entrüstete Elfe davon ... ihrem nächsten Treffen entgegen.

Aber auch Nagarodhs Erkenntnisse hinsichtlich der Aktivitäten der letzten Wochen von Tar-ewahn Ungoldos fielen enttäuschend mager aus. Es war unbestritten, dass er all seine Pflichten und Aufgaben sträflich vernachlässigt hatte. Stattdessen hatte er sich in den Schriftensammlungen der Weisen der Insel, die für Nichtmitglieder des Ordens nicht direkt zugänglich waren, über die verschiedenen Theorien der Sternenkunde und Sternendeutung informiert – was wohl auch das seltsame Pergament erklärte, dass die Abenteurer bei seiner falschen Leiche gefunden hatten – aber noch immer hatten sie keine Vorstellung davon, warum die Fischmenschen diesen ganzen Zinnober überhaupt veranstalteten.

Nun wurde es aber allerhöchste Zeit, dass sie endlich etwas mehr über diese Kristallträne und ihren Raub aus dem Zwergentempel in Erfahrung brachten. Als Meister der wahren Konfrontation fielen sie im Gotteshaus des 'Lan Cocha' gleich mit der Tür ins Haus und sagten ohne nennenswertem Fingerspitzengefühl dem zwergischen Oberpriester 'Sol' auf den Kopf zu, dass sie im Namen der Stadtwache den Raub der Kette untersuchten und diesbezüglich an ihn noch ein paar Fragen hätten. Der Überrumpelte zeigte sich von ihrem Anliegen jedoch überhaupt nicht erfreut und verlangte zu wissen, woher sie denn überhaupt von dem Diebstahl wussten. Diesen hätte er nämlich gar nicht bei der Stadtwache angezeigt, weil das wertvolle Schmuckstück ein Geschenk des hiesigen Faramwhyordens anlässlich der Weihe dieses Tempels gewesen war, was ihren Verlust zu einer peinlichen Angelegenheit machte. Daher hatte er



sich entschlossen, den Raub zu vertuschen, um in der Stadt nicht an Ansehen zu verlieren. Darüber hinaus besäße die Kette jedoch keinerlei Bedeutung für seinen Orden.

Nach diesem hitzigen Wortgefecht trennten sie sich nicht unbedingt in einem freundschaftlichen Verhältnis, aber das war den Gefährten egal. Sie hatten erfahren, was sie zu erfahren beabsichtigt hatten – nämlich, dass der Zwergentempel im Besitz aller fünf Tränen gewesen war, die Trynolius im fiebrigen Geist der Vethar-Priesterin erblickt hatte – und das war alles, was zählte. Nun zog es sie unwiderruflich in die flussabwärts gelegene Ruinenstadt, wo die Fischmenschen irgend etwas ausheckten. Für vier Silberstücke erklärte sich ein Fischer bereit, sie mit seinem Ruderboot dorthin und wieder zurück zu bringen, was auf Grund des starken Eisgangs auf dem Hosht ein recht schwieriges und auch gefährliches Unterfangen war ... und wer konnte schon mit Sicherheit ausschließen, dass nicht auch noch dieser riesige Seetroll die Gegend unsicher machte.

Allen Befürchtungen zum Trotz erreichten sie die alte Stadt unbehelligt ... und waren erschüttert über deren Größe und den vorherrschenden Grad der Vernichtung. Überall lagen Schutt und Trümmerteile herum, die von Eis und Schnee bedeckt waren und ihr Vorankommen erheblich erschwerten. Trotz der Karte fiel es ihnen ziemlich schwer, sich in dem Ruinenfeld zu orientieren, denn Straßen waren kaum zu erkennen, und weite Teile des alten Khazzars waren hüfttief mit Wasser bedeckt. Sie waren für so eine rutschige Krawelei einfach nicht richtig ausgerüstet, und bevor sie ihr Ziel – die auf der Karte mit einem Kreuz markierte Stelle – endlich gefunden und erreicht hatten, waren Prayaga und Shaddar jeder einmal ausgerutscht und kopfüber in das eisige Wasser gestürzt.

Mit schlotternden Gliedern und klappernden Zähnen machten sie sich dennoch unverdrossen daran, ihr Zielgebiet sorgsam zu durchkämmen – und fanden nichts! Es hatte in der letzten Nacht abermals geschneit, wodurch alle älteren Spuren überdeckt worden waren. Somit gab es nicht den geringsten Hinweis darauf, dass die Fischmenschen tatsächlich an diesem Ort gewesen waren und irgend etwas angestellt hatten, den Shaddar anhand der Trümmer als den Wohnort eines Magiers klassifiziert hatte. Trynolius verspürte zwar eine gewisse arkane Aura, die über diesem Teil der Stadt lag, ebenso das unbestimmte Gefühl, beobachtet zu werden, aber auch das half ihnen nicht weiter, da niemand zu entdecken war. Shaddar versuchte sogar noch zu ergründen, wohin die oberen Stockwerke des Turmes gefallen sein könnten ... aber was wollten sie nach einhundertunddrei Jahren hier eigentlich noch finden?

Ehe sie ganz unverrichteter Dinge wieder abzogen, befragten sie noch einen lumpenverhüllten 'Sammler' – einen bemitleidenswerten Hungerleider, der tagein, tagaus die Ruinen des alten Khazzars nach





Dingen durchstöberte, die er in der Stadt für ein paar Kupfermünzen verkaufen konnte – und erfuhren zumindest, dass eine fremde Person, auf die die grobe Beschreibung der Fischerin zutraf, sich vor ein paar Tagen hier herumgetrieben hatte ... wo genau, konnte er jedoch nicht sagen ... auch nicht, was sie hierher geführt hatte.

Die Helden waren schon drauf und dran, wieder ihrer Wege zu ziehen, da fiel Shaddar auf, mit welcher schlafwandlerischen Sicherheit sich der Sammler über die eisigen Gesteinsbrocken bewegte, und entdeckte, dass sich dieser eiserne Krallen unter die Füße gebunden hatte. So etwas musste er unbedingt auch haben! Der Sammler war bereit, ihm sein zweites Paar für vier Silberstücke zu verkaufen – allerdings erst am Abend des Tages in Khazzar. Da besaß Trynolius die Frechheit, ihn mit einem Goldstück für die Laufkrallen zu überbieten, insofern jener bereit war, ihm sein Paar unter den Füßen weg zu verkaufen. Schon wollte sich der Wüstenmagier empört entrüsten, da sah sich der Albtraumpriester seinerseits überboten – Shira erstand die begehrten Objekte für stolze zwei Goldstücke, da hatte der Sammler einfach nicht ablehnen können.

Ehe sie wieder das Boot erreicht hatten, dass sie zurück in die Stadt brachte, waren auch Shira und Trynolius bis auf die Knochen durchnässt. Frierend und frustriert gaben sie sich in 'Des Königs Würde' hochprozentigen Heißgetränken hin, um die Kälte wieder aus ihren Knochen zu vertreiben und rätselten gemeinsam, was sie nun als nächstes unternehmen sollten. So langsam wurde die ihnen zur Verfügung stehende Zeit knapp, und sie waren kaum schlauer als am Morgen ... das musste sich ändern. Ein Triumph blieb Shaddar allerdings: Er hatte sich in Khazzar inzwischen ebenfalls Laufkrallen für die Füße gekauft ... und nur vier Silberstücke bezahlt.

18.05.2012
11. Abend

‘Hirnsausen’

Im Schankraum ihres Gasthauses saßen die Abenteurer beieinander und dachten angestrengt nach – für Helden im allgemeinen eine ungewöhnliche Tätigkeit, und dementsprechend schwerfällig stellten sie sich dabei auch an. Ihr Ausflug ins alte Khazzar hatte ihnen nicht den gewünschten Durchbruch beschert und nun? ... In Gedanken versunken leerten sie Krug um Krug – der Kälte wegen, wie sie sich gegenseitig mehrfach versicherten – und zermarteten sich inbrünstig die Heldenhirne ... doch die so sehnlichst herbeigewünschte Erleuchtung wollte und wollte sich einfach nicht einstellen. Hatten sie in den Ruinen etwas übersehen oder befanden sie sich einfach nur auf der falschen Fährte? Shaddar vermochte zumindest die zweite Runeninschrift des Malachit-Steins zu übersetzen – sie

bedeutete soviel wie 'Ewiger Schläfer in dunkler Tiefe' und schien so etwas wie eine Ehrenbezeichnung zu sein

Da verspürte Trynolius plötzlich ein tastendes Kribbeln, das nach und nach seinen gesamten Körper erfasste, ohne dass er hierfür eine Ursache ausmachen konnte. Alarmiert sprang er auf – dass konnte doch keine Nebenwirkung vom intensiven Grübeln sein – nein, das kam eindeutig von außerhalb. Jemand suchte anscheinend auf geistiger Ebene nach ihm. Erleichterung breitete sich auf den gequälten Zügen des Albtraumpriesters aus – endlich geschah etwas, und er hatte auch schon so eine Ahnung, wer das sein konnte. Er hatte sich schon gefragt, wann der Veth'ariadh einen derartigen Schritt unternehmen würde. Selbstgefällig lauschte er in sich hinein und versuchte seinerseits, die Gedankenwelt des Sturmtänzers zu erspüren ... da konzentrierte sich das tastende Kribbeln zunehmend auf seine Lendengegend.

Fluchend brach er seine mentale Einkehr ab – dies war nicht die Art von Kontakt, die er erwartet hatte – und durchforstete stattdessen alles, was er am Leib trug. Irgend etwas musste doch diese unerwartete Empfindung hervorrufen ... nach kurzer Zeit stieß er auf die Kristallträne, die er in einem Beutel an seinem Gürtel trug. Diese vibrierte deutlich wahrnehmbar und schimmerte in einem übernatürlichen Licht. Fasziniert nahm er sie zwischen Daumen und Zeigefinger. Was geschah da? So etwas hatte sie bislang noch nicht getan ... da wuchs ihr innerer Schein zu einem strahlenden Leuchten ... und fort war sie!

„Sie haben sie sich geholt!“, schrie der Albtraumpriester erobost, und keiner seiner Gefährten zweifelte daran, wen er wohl mit 'sie' gemeint haben könnte. Anscheinend benötigten die Tumher'Eri alle fünf Tränen für ihren mächtigen Zauber. Sofort sprangen Gilian und Shaddar auf und schauten sich nach Personen um, die eiligst das Weite suchten. Es war mitten am Tag und dementsprechend viele, in dicke Kleidung gehüllte Menschen waren unterwegs. Der Dieb entschied sich kurzerhand für eine Gestalt mit einem auffällig ungelinkten Gang, da er sich dachte, dass Fischwesen auf dem Trockenen so ihre Schwierigkeiten mit der Koordination ihrer Gliedmaßen haben würden, und der Wüstenmagier für jemanden, der es besonders eilig hatte. Beide Verdächtige erwiesen sich jedoch innerhalb kürzester Zeit als unschuldig. Der erste litt unter einem Klumpfuß, der zweite war ein Bote und wurde dafür bezahlt, besonders schnell unterwegs zu sein. 'Der Tränendieb war ihnen entkommen', mussten sich die Abenteurer eingestehen, und das machte ihre Situation nicht unbedingt leichter. Sie konnten es sich nicht länger erlauben, hier untätig herumzusitzen und nachzudenken. Es musste etwas geschehen, was sie in ihren Überlegungen voran brachte ... also suchten sie noch einmal den Tempel des Meeresherrn heim.



Dort angekommen wollte man sie jedoch nicht ohne weitere Angabe zwingender Gründe wieder zum Oberpriester vorlassen ... und da sie keine vorweisen konnten, nahmen sie erst einmal notgedrungen mit einem gewöhnlichen Priester vorlieb. Dieser versicherte ihnen, dass die Kette, die vor einigen Jahren dem Tempel des Zwergengottes Lan'Cocha zu den Weihefeierlichkeiten vom Faramwhyr-Orden geschenkt worden war, über keine besonderen Kräfte verfügte und sich schon sehr lange im Besitz der Priesterschaft des Meeressgottes befunden hatte. Das Schmuckstück trug sogar einen eigenen Namen: 'Die Tränen des Meereskönigs' ... doch mehr wusste er über das wertvolle Kleinod nicht zu berichten ... und obwohl der auskunftsfreudige aber anscheinend nicht so gut informierte Priester sogar Shaddars Übersetzung der Runen – 'Ewiger Schläfer in dunkler Tiefe' – bestätigte und als eine archaische Bezeichnung des Meeressgottes verifizierte, empfahlen sich die Gefährten genevrt und gingen ihrer Wege. So kamen sie nicht weiter.

Shira und Trynolius zog es nun auf Wunsch der jungen Paladine zur kranken Priesterin des Vethar, deren Rolle sie in diesem Spiel noch gar nicht einzuschätzen wussten, während Gilian und Shaddar es vorzogen, den Weisen Nagarodh noch einmal zu kontaktieren, um diesen über Lors'San und ihren Ausflug ins alte Khazzar in Kenntnis zu setzen. Vielleicht gelang es ihm ja, mit diesen neuen Bezügen mehr über den geheimnisvollen Eleftaar und dessen begangenen Frevl in Erfahrung zu bringen. Viel Zuversicht hatten beide Parteien jedoch nicht ... und zumindest der Albtraumpriester und die Waldelfe sollten mit ihrer Einschätzung Recht behalten. Sha'ira lag nach wie vor von heftigem Fieber geschüttelt auf ihrem Krankenlager und war kaum ansprechbar ... und auch als Shira ihre Fragen und Bitten direkt an den Veth'ariadh richtete, der den Behauptungen von Trynolius zufolge in den ausgemergelten Leib der Alten eingefahren sein sollte, erhielt sie keine Antwort. Enttäuscht verließen sie wieder den Tempel des Sturmgottes.

Gilian und Shaddar war hingegen mehr Glück beschieden – zwar nicht sofort, aber nach einiger Zeit kam der Weise der Insel ganz aufgeregt zu ihnen zurück und präsentierte ihnen stolz einen Pergamentfetzen aus der Zeit vor der Flut, den er in ihren Archiven gefunden hatte. Auf diesem wurden anscheinend, anlässlich einer Feier, der Magier Lors'San zusammen mit einem Faramwhyr-Priester namens Eleftaar und ein Barde 'Tol Mespeer' erwähnt. Sofort suchten sich die Gefährten – inzwischen wieder zu viert – einen Barden und befragten diesen über besagten Tol Mespeer und dessen Schaffen ... und ließen sich sogar einige seiner Lieder vorspielen – das war alles aber nur so 'n sentimentales Zeug – und eine 'Ode des Untergangs des alten Khazzars' befand sich auch nicht darunter, obwohl er auch nach dem Unglück noch durch das Reich gezogen war. Wahrscheinlich hatte er sich zum Zeitpunkt der katastrophalen Sturmflut gar nicht in der Stadt aufgehalten.



Der Barde war anscheinend nicht weiter von Belang, doch bevor die Abenteurer nun wieder in ihr stumpfsinniges Brüten verfallen konnten, wurden sie von zwei motivierten Hellebardenträgern der Stadtwache aufgesucht und aufgefordert, sie zu Morcazee zu begleiten ... Shaddar und Prayaga mussten nämlich noch immer ihren Eid leisten, damit sie der Stadthexer in Khazzar frei agieren ließ ... das schmeckte den beiden wahrlich nicht, denn sie zogen ja die Möglichkeit in Betracht, dass die Stadt wie schon vor einhundertunddrei Jahren untergehen könnte und schickten die Wächter mit ein paar schwammigen Ausflüchten fort, wie sie es am Vortag bereits schon einmal erfolgreich getan hatten ... aber diesmal sollte ihnen das nicht wieder gelingen. Gut eine viertel Stunde später waren sie wieder da und trugen erneut das Anliegen des Stadthexers vor – diesmal mit mehr Nachdruck, und ein 'Nein' wollten sie nicht akzeptieren – und so geschah es: Shaddar und Prayaga leisteten ebenfalls den verhängnisvollen Eid, der sie an die Mauern Khazzars kettete, und zerplatzt waren alle Träume einer unheldenhaften Flucht ins Landesinnere, falls ihnen die kommenden Ereignisse tatsächlich vollständig entgleiten sollten.

Diese Gelegenheit nutzte der Stadthexer, um sich gleich einmal ausgiebig über den Ermittlungsstand der Helden zu informieren. Diese nahmen bei ihrem Bericht kein Blatt vor den Mund ... auch wenn sie ihm natürlich nicht alles anvertrauten. Die offensichtliche Ratlosigkeit der Abenteurer war jedenfalls unübersehbar, deshalb riet er ihnen, ihre Nachforschungen auf den Faramwhyr-Tempel zu konzentrieren, da dort anscheinend viele Fäden zusammenliefen oder ihren Ursprung hatten – Fischmenschen und ein Seetroll, die 'Tränen des Meeressgottes', der Faramwhyr-Priester Eleftaar, der einen Frevel begangen haben soll, die Sturmflut – doch er verriet ihnen nicht, wie sie dies anstellen sollten ... wahrscheinlich in weiser Vorausschau, denn er verkörperte in Khazzar schließlich Recht und Gesetz. Den leblosen Körper der unbekanntenen Schönen, den die Helden vom Grund des Hosht geborgen hatten, würde er öffentlich zur Schau stellen lassen, um jemanden zu finden, der sie identifizieren und dadurch vielleicht zum Unterschlupf der letzten beiden Fischwesen in Menschengestalt führen konnte.

25.05.2012

12. Abend

'Neuigkeiten aus dem Totenreich'

„Ich hab' da eine Idee“, verkündete Trynolius plötzlich und versetzte seine Kameraden in arges Erstaunen. Bis vor wenigen Augenblicken war der Albtraumpriester – ganz genau wie sie – in dumpfem Brüten versunken gewesen, und nun diese plötzliche



Erleuchtung aus heiterem Himmel ... und was er da von sich gab, klang zudem gar nicht so übel. „Wir sollten noch einmal zu der Gilde der Traumdeuter und Seelenleser gehen, um mit den Toten zu sprechen. Tar-ewahn Ungoldos war gar nicht verstorben, deshalb hatten wir ihn im Schattenreich nicht finden können ... aber was ist mit diesem Magier Lors' San? Der war damals doch dabei, als die große Flut über Khazzar kam ... und ist inzwischen ganz bestimmt tot ... der könnte uns doch erzählen, was damals vorgefallen ist und ob er daran irgendwie beteiligt gewesen ist.“

„Oder lieber gleich Eleftaar ...“, trumpfte Shaddar in selten gekannter Eintracht auf, „schließlich soll er diesen ominösen Frevel begangen haben“ ... aber das behagte seinen Kameraden nicht so sehr. Schließlich hatte der Veth'ariadh schon einmal bei einer Totenbefragung interveniert, was die Seelenleserin Brashul mit ihrem Leben hatte bezahlen müssen ... andererseits könnte sich der Magier aber auch als unwissend erweisen. Seine Rolle in der ganzen Angelegenheit war schließlich mehr als ungewiss, und wenn sie diesen Schritt schon einmal wagten, sollten sie es auch gleich richtig anpacken ... und als sich Shira auch noch dazu bereit erklärte, sich ins Schattenreich hinüberführen zu lassen, was es beschlossene Sache. 'Der Mut der Elfe ist wirklich bewundernswert', dachten sich die anderen, 'oder war es einfach bodenloser Leichtsinn?' Sie würden jedenfalls nicht versuchen, die Paladine der Hanali von ihrem Entschluss abzubringen.

Doch zunächst mussten sie Dalah überzeugen, für sie noch einmal eine Totenbefragung durchzuführen. In voller Mannschaftsstärke pochten sie daher kurz darauf am Gildenhaus der Seelenleser und trugen ihr Anliegen vor ... und erwähnten dabei möglichst beiläufig, dass sie natürlich im Namen Morcazees handelten, um die Dringlichkeit des Unternehmens zu betonen – da konnte die junge Frau gar nicht ablehnen. Allerdings erhob sie für das Ritual einen Unkostenbeitrag von fünfzig Goldstücken, sowie eine Stunde Zeit für die notwendigen Vorbereitungen. Das Gold schmerzte die Helden zwar sehr, aber nun war es zu spät, um noch einen Rückzieher zu machen ... und außerdem stand möglicherweise das Wohl der ganzen Stadt auf dem Spiel, da sollten sie lieber nicht knauserig sein.

Diese Frist bot Trynolius noch die Gelegenheit, rasch einen Bettler in einen Zwingschlaf zu drängen und ihm ein paar deftige Albträume zu bescheren, um sich für das gewagte Unternehmen fit zu machen. Er bereute es nämlich inzwischen bitterlich, dass er in der letzten Nacht auf seine Regeneration verzichtet hatte, doch ihm waren damals partout keine geeigneten Träume eingefallen, mit denen er seine Mitmenschen hätte quälen können – so etwas konnte selbst den Besten widerfahren. Nach exakt einer Stunde fanden sich die Gefährten wieder im Gildenhaus der Traumdeuter und Seelenleser ein. Sie wurden bereits erwartet.



Nach der Entrichtung von fünfzig Goldstücken begab sich Shira in Dalahs Begleitung in den magischen Kreis im Zeremonienraum und teilte mit dieser den berauscheden Zaubetrunk, der es ihnen erlaubte, ihren Geist von ihrem Körper zu lösen und in das schattenhafte Reich der Erinnerung an die Verstorbenen hinüberzuwechseln. Ein bleiches Mädchen von ungefähr zwölf, dreizehn Jahren übernahm Dalahs Aufgabe der Überwachung des Zirkels von außerhalb. Hoffentlich ging alles gut, denn wenn sie nun auch noch eine zweite Seelenleserin verloren, war ihnen dieser Weg zukünftig endgültig verschlossen, denn dieses nervöse, junge Ding würde sie bestimmt nicht zu den Grenzen des Totenreichs geleiten können.

Der Trank entfaltetete bei Shira sofort seine gewünschte Wirkung, und bald darauf fand sich das Bewusstsein der jungen Elfe in einer düsteren, von wimmelnden Schatten bevölkerten Region wieder, die sich von ihrem Auftauchen sichtlich beunruhigt zeigten. Die Schemen scharten sich um sie, sobald sie damit begonnen hatte, nach Eleftaar zu rufen, und sie sah, dass sie die Gesichtszüge von Menschen trugen – einige waren deutlich erkennbar, andere schon weitestgehend verblasst.

„Dieser Aspekt der Seele vergeht, je mehr sie unter den Lebenden in Vergessenheit geraten“, erklärte Dalah der staunenden Elfe ihre Beobachtung, „bis sie schließlich eins werden mit den Schatten. Dann können wir sie nicht mehr erreichen.“

Das machte Shira nicht unbedingt Mut, denn es hatte sie beträchtliche Mühe gekostet, in Khazzar herauszufinden, wer Eleftaar gewesen war, trotzdem setzte sie ihr Rufen unverdrossen fort ... bis sie das Flüstern der Schemen vernahm: „Der, den du rufst, ist nicht hier“, wisperten sie, „und ist es auch nie gewesen.“ Da war die Elfe erst einmal sprach- und ratlos und kehrte zu ihren Gefährten in die Welt der Lebenden zurück.

„Dann also doch Lors' San“, beschloss der Wüstenmagier, der nicht gewillt war, sich mit einem Misserfolg zufrieden zu geben. Für die Tatsache, dass Eleftaars Seele niemals im Schattenreich gewesen sein sollte, gab es einige Erklärungen und sie gefielen ihm alle nicht. Nun würde er sich der Totenbefragung annehmen, da der magische Trank bei mehrfacher Einnahme verheerende Wirkungen bei Personen hervorrufen konnte, die in seinem Umgang nicht geschult waren. Darum schied Shira für eine weitere Reise ins Schattenreich erst einmal aus.

Nach der Entrichtung von weiteren fünfzig Goldstücken begab sich Shaddar in Dalahs Begleitung, deren Blick schon ziemlich getrübt war, in den magischen Kreis und teilte mit dieser den berauscheden Zaubetrunk, der es ihnen erlaubte, ihren Geist von ihrem Körper zu lösen und in das schattenhafte Reich der Erinnerung an die Verstorbenen hinüber zu wechseln. Die wimmelnden Schemen umringten sie aufgeregt, als er begann, nach dem Magier Lors' San zu rufen ...





dennoch dauerte es eine ganze Weile, bis sich dessen schattenhafte Erinnerung zeigte.

Schon bei Shaddars erster Frage nach der Flut begann sich der Schemen des toten Magiers in endlosen Selbstvorwürfen zu ergehen – sie hatten also Recht gehabt: Lors' San und Eleftaar waren irgendwie für die Katastrophe verantwortlich, die vor einhundertunddrei Jahren über Khazzar gekommen war. Auch über die Tränen des Meereskönigs berichtete der Tote bereitwillig und erzählte dem Wüstenmagier, wie Faramwhyh der Sage nach die Erinnerung an seine fünf Kinder in die Tränen gebannt haben soll, ehe er sich am tiefsten Punkt der Meere in seinen äonenwährenden Schlaf begeben hatte. Mit Hilfe der Kette hatten sie beabsichtigt, den Wahrheitsgehalt dieser Geschichte zu prüfen – schließlich waren die Tränen möglicherweise Bestandteil eines wahrhaftigen Gottes – und hatten versucht, den Meereskönig in seinem Schlaf zu erreichen ... leider vermochte Shaddar nicht mehr zu ergründen, welche Rolle in dem blasphemischen Ritual das Horn gespielt hatte, das Lors' San erwähnte, denn die Wirkung des Trankes ließ nach, und sein Bewusstsein kehrte in die Welt der Lebenden zurück.

Von diesem Erfolg beflügelt, quengelte die Elfe Shira nun so lange, bis ihre Gefährten schließlich einwilligten, jetzt auch noch den Geist des Barden Tol' Mesppeer zu befragen. Sein Name hatte sich schließlich ebenfalls auf dem Dokumentenfetzen befunden, den sie von dem Weisen Nagarodh erhalten hatten. Vielleicht hatte der ja das Horn geblasen, von dem der tote Magier berichtet hatte? Was hatten sie denn schon zu verlieren? ... und außerdem hatte sich die Paladine der elfische Baum- und Liebesgöttin bereit erklärt, die Gebühr für die erneute Reise ins Schattenreich ganz allein aufzubringen ... also ließen sie ihr ihren Willen.

Nach der Entrichtung von weiteren fünfzig Goldstücken begab sich nun Trynolius in Dalahs Begleitung, die inzwischen schon deutlich sichtbar um Fassung rang, in den magischen Kreis und teilte mit dieser den berausenden Zaubersaft, der es ihnen erlaubte, ihren Geist von ihrem Körper zu lösen und in das schattenhafte Reich der Erinnerung an die Verstorbenen hinüber zu wechseln. Doch der Trank entfaltete bei dem Altraumpriester nicht die gewünschte Wirkung – vielleicht verhinderte eine unbewusste Furcht vor einem erneuten Zusammentreffen mit dem Veth'ariadh, dass sich sein Bewusstsein auf die spirituelle Reise begab. Nach einigen Minuten des ergebnislosen Wartens gab Trynolius schließlich auf und verließ den arkanen Zirkel. Dennoch war Shira nicht gewillt, aufzugeben und bedrängte nun Gilian, es anstelle des Altraumpriesters noch einmal zu versuchen ... und sie würde auch noch einmal dafür bezahlen.

Nach der Entrichtung von weiteren fünfzig Goldstücken begab sich nun Gilian in Dalahs Begleitung, die sich nun kaum noch auf den Bei-

nen zu halten vermochte, in den magischen Kreis und teilte mit dieser den berausenden Zaubertrank, der es ihnen erlaubte, ihren Geist von ihrem Körper zu lösen und in das schattenhafte Reich der Erinnerung an die Verstorbenen hinüber zu wechseln. Die wimmelnden Schemen umringten sie aufgeregt, als er begann, nach dem Barden Tol'Mespeer zu rufen. Leider erwies sich dieser als ausgesprochen nutzlos, denn zunächst erinnerte er sich gar nicht, jemals einen Magier Namens Lors' San gekannt zu haben und war von diesem scheinbar nur für ein Fest engagiert worden. Den Untergang Khazzars hatte er ebenfalls nicht miterlebt und hatte seinen Tod Jahre später bei einem Reitunfall gefunden ... bevor Gilian jedoch ins Reich der Lebenden zurückkehren konnte, stimmte Tol'Mespeer auch noch ein paar seiner Balladen an ... und das war wirklich schlimm.

Dennoch waren die Gefährten höchst zufrieden mit ihrem Erfolg und eilten nun trotz später Stunde durch den Sturm zur Stadtwache, um sich dort nach Neuigkeiten zu erkundigen ... und tatsächlich war die Unbekannte identifiziert. Es handelte sich um die Gewürzhändlerin 'Nachema', und Morcazee hatte auch schon zwei Wächter zu ihrem Anwesen entsendet ... allerdings war dies bereits vor einer Stunde geschehen ... da hätten sie längst zurück sein müssen. Sofort eilten die Helden ihnen hinterher, nachdem sie sich den Weg hatten beschreiben lassen ... und stießen in den menschenleeren Straßen auf die vermissten Stadtwächter, die scheinbar orientierungslos und ohne jegliches Zeitgefühl mal hierhin und mal dorthin marschierten, ohne sich der Sinnlosigkeit ihres Tuns bewusst zu sein.

'Denen wird schon nichts geschehen', entschieden die Abenteurer und eilten weiter. Die Fischmenschen durften ihnen nicht entkommen. Nachemas' Haus lag direkt am Ufer des Hosht und war unbeleuchtet, soweit sie das in dem stürmischen Schneetreiben beurteilen konnten. Dennoch näherten sie sich nur vorsichtig, und das erwies sich als klug, denn plötzlich wurden Trynolius und Gilian, die an der Spitze gegangen waren, von einem Netzwerk arkaner Blitze erfasst, die sie gehörig durchschüttelten und schließlich zurückwarfen. Das Haus wurde durch Magie geschützt, und auch wenn sie das ziemlich schmerzhaft hatten erfahren müssen, stimmte sie es dennoch froh, denn das bedeutete, dass sie wahrscheinlich den Schlupfwinkel der Tumher'Eri entdeckt hatten.

Im Tanz der Schneeflocken erkannten sie, dass sich die Barriere wie eine gewaltige Glocke über das gesamte Gebäude erstreckte – wie also sollten sie dort hinein kommen? Vielleicht gab es ja unterirdische Verbindungsgänge in den Kellern zu den benachbarten Häusern? ... doch bevor sich die Gefährten dazu hinreißen lassen konnten, dieser verzweifelten Vermutung nachzugehen, trat aus den Schatten der umliegenden Gassen eine Gestalt unsicheren Schrittes hervor. Sie war zierlich und für diese Winternacht mehr als nur unzureichend gekleidet. Dennoch schien ihr die Kälte nichts anzuhaben.





Entschlossen traten Trynolius und Gilian ihr entgegen und erkannten erst sehr spät, dass es sich bei ihr um die Vethar-Priesterin Sha'ira handelte, die eigentlich krank in ihrem Bett liegen müsste. Sie war vollkommen entrückt, und der Albtraumpriester zweifelte nicht daran, wer in diesem zerbrechlichen Körper tatsächlich steckte. Die alte Frau hob die Hand und deutete auf das Haus in seinem Rücken, da wusste er sich nicht weiter zu helfen, entfesselte seine arkane Flamme und schlug auf die Besessene ein. Vielleicht gelang es ihm ja auf diese Weise, ihren Bann zu brechen ... zumindest aber würde sie ihre Konzentration verlieren und wahrscheinlich nicht vollenden können, was-auch-immer sie hier gerade anrichtete.

Da erhob sich hoch über ihnen ein tosendes Rauschen, und aus der Dunkelheit der Nacht stürzte sich ein gewaltiger, geflügelter Schatten auf das Haus, in dem sich die Fischmenschen verschanzt hatten ... oder versuchte es zumindest, denn auch er wurde von infernalischen Entladungen erfasst, die an seiner Substanz zehrten, so dass er immer unwirklicher wurde und schließlich ganz verschwand. Ohnmächtig brach Sha'ira in den Armen des Albtraumpriester zusammen ... das Tosen des Sturmes legte sich ... der Tanz der wirbelnden Schneeflocken wurde lichter und erstarb schließlich ganz ... was war geschehen? War der Veth'ariadh wirklich fort? ... vielleicht sogar besiegt?

Diese Frage konnten sie sich später stellen, beschlossen Gilian und Trynolius und spurteten los. Die Tumher'Eri würden ganz bestimmt nicht untätig herum sitzen, aber ihre innige Hoffnung, dass mit dem Verschwinden des Sturmtänzers auch die unsichtbare Barriere gefallen war, erwies sich fatalerweise als falsch. Die arkanen Entladungen fuhren mit höllischer Intensität durch jede Faser ihrer Körper und warf sie schließlich rauchend zu Boden. Mit einem Fluch auf den Lippen rappelte sich der Albtraumpriester auf. Es half nichts, Morcazee musste her – vielleicht wusste der weiter – mit roher Gewalt war dem Schutzzauber anscheinend nicht beizukommen, der es anscheinend sogar geschafft hatte, einen göttlichen Diener aufzuhalten.

01.06.2012

13. Abend

'Verbotenes Wissen'

Gilian rappelte sich auf und machte sich schwankend auf den Weg. „Ich hole den Stadthexer“, nusichelte er noch undeutlich und schon war er fort. „Ich versuche es derweil zur Sicherheit derweil bei den Schreitern der verborgenen Pfade“, verkündete Shaddar und eilte ebenfalls davon. Trynolius und Shira

waren ohnehin zu schwer gerüstet, als dass sie nennenswerte Geschwindigkeiten entwickeln konnten, also hielten sie die Stellung und warteten ab ... und fluchten vor sich hin, denn hinter dem Haus verrieten die frischen Spuren im Schnee nur allzu deutlich, dass sich die Fischmenschen schon wieder klammheimlich aus dem Staub gemacht und in die Sicherheit der eisigen Fluten des Hosht geflüchtet hatten. Dennoch mussten sie unbedingt in das Haus der Gewürzhändlerin, denn bei ihrer überstürzten Flucht hatten sie vielleicht Hinweise hinterlassen, die ihnen weiterhelfen konnten.

Shaddar kehrte schon bald mit einem Magier im Schlepptau zurück. Von Gilian war hingegen noch immer weit und breit nichts zu entdecken, und dabei hatte er eigentlich den kürzeren Weg gehabt. „Vielleicht hat ihn diesmal der Verwirrungszauber erwischt, dem auch die erste Patrouille der Stadtwache zum Opfer gefallen ist ... doch darauf können wir nun keine Rücksicht mehr nehmen“, entschied der Albraumpriester, „wir fangen an.“

Sie schilderten dem Zauberer der Gilde das vorliegende Phänomen, und Shaddar konnte ihm Dank seines Schutzzaubers die Macht der Barriere sogar demonstrieren, ohne direkten Schaden zu nehmen ... aber es war ein Schneeball, der ihnen zum Durchbruch verhalf, denn dieses harmlose Wurfgeschoss wurde von dem Schutzzauber nicht aufgehalten. Sie hatten es mit einer magischen Barriere zu tun, die von arkanen Kräften und Objekten nicht durchdrungen werden konnte. Sobald die Helden alles magische abgelegt hätten, würden sie – wahrscheinlich – unbeschadet den Eingang des Hauses erreichen können, prognostizierte ihr Gastmagier und empfahl sich wieder, denn es war bitterkalt und bereits spät in der Nacht.

Ratlos schauten sich die Gefährten an. Das gefiel ihnen aber gar nicht. Sollten sie es tatsächlich wagen, ohne ihre geliebten Artefakte dort hinein zu gehen? „Ich kann nicht“, verkündete da Trynolius, „ich bin magisch begabt. Wahrscheinlich spricht die Barriere auch darauf an.“ Shaddar pflichtete ihm augenblicklich bei und beglückwünschte sich innerlich zu dieser Erkenntnis, denn als Magier schied er daher ebenfalls aus ... blieben noch die Jung-Paladine der elfischen Liebesgöttin ... und Gilian, wenn er denn endlich einmal hier auftauchte ... aber der Feigling würde das wahrscheinlich ebenfalls nicht wagen, dafür waren seine Überlebensinstinkte viel zu dominant ausgeprägt. In der Tat irrte der Dieb noch immer mit Morcazee im Gefolge ziellos durch die winterlichen Straßen Khazzars und würde noch eine Weile brauchen, bis er endlich zu ihnen stoßen würde. Doch auf Shira war noch immer Verlass, die glaubte unerschütterlich an das Gute in der Welt und an die eigene Unverwundbarkeit. „Wird schon gutgehen“, murmelte sie fatalistisch und legte ab.

Viel blieb der elfischen Paladine der Hanali allerdings nicht. Ungerüstet und mit nur einem einfachen Schwert bewaffnet machte sie



sich auf den Weg und drang zum dunklen Haus vor. Da sie nicht einmal daran gedacht hatte, für Licht zu sorgen, warf ihr Trynolius noch eine brennende Fackel nach ... und dann war sie verschwunden. Geduldig warteten der Albtraumpriester, der Wüstenmagier und der schweigsame Wicht in der Kälte auf ihre Rückkehr und hofften, dass ihr dort drinnen nichts zustieß. Die noch immer bewusstlose Oberpriesterin des Vethar-Ordens hatten sie vorsorglich in eine Decke gehüllt, damit sich ihr Zustand nicht noch weiter verschlimmerte. Lange konnte sie hier aber nicht mehr bleiben.

Eine halbe Stunde später kehrte die Elfe wohlbehalten zurück. „Die sind alle ausgeflogen“, berichtete sie, „aber ich habe Pergamente gefunden ... und den hier.“ Verwundert musterten ihre Gefährten den bewusstlosen Mann, den die Paladine hinter sich herschleifte. Er war Mitte dreißig, besaß ein gepflegtes Äußeres, war vollständig gekleidet und anscheinend unverletzt. Seine Lippen waren jedoch von einer klebrigen Substanz verschmiert, mehr Auffälligkeiten wies der Unbekannte nicht auf. „Vielleicht noch mehr Fischmenschen ...?“, wunderte sich Trynolius, aber Shaddar bot eine einleuchtendere Erklärung. „Das ist der Ehemann der Gewürzhändlerin, sonnenklar“, und ließ sich von dieser Meinung auch nicht abbringen. In der Tat hatte Shira in dem Haus auch Kleidungsstücke eines Mannes gefunden, was die These des Wüstenmagiers stützte.

Die Pergamente erwiesen sich als Seiten, die anscheinend aus einer Stadtchronik herausgerissen worden waren. Die Ereignisse, die dort geschildert wurden, lagen schon ungefähr zehn Jahre in der Vergangenheit und betrafen die Gründung, den Bau und die missglückte Weihung des neuen Zwergentempels des Lan'Cochas in Khazzar. Damals hatte der Orden des Faramwhyr die 'Tränen des Meereskönigs' verschenkt ... doch das wussten sie eigentlich schon alles, oder hatten es sich zumindest dergestalt zusammengereimt. Wirklich hilfreich waren diese Berichte nicht. Sie mussten anderenorts nach Antworten suchen.

Vielleicht gelang es ihnen ja, Sha'ira soweit wieder aufzupäppeln, dass sie von ihr etwas mehr über die Motive und Absichten des Veth'ariadhs in Erfahrung bringen konnten. Hanalis Segen schenkte der schwachen Oberpriesterin des Vethar-Ordens soviel Erholung, dass die alte Frau tatsächlich wieder das Bewusstsein erlangte und die Augen aufschlug ... aber es war nicht sie, die mit zerbrechlicher Stimme antwortete. Der Veth'ariadh hatte ihren Körper noch immer nicht freigegeben, und dementsprechend kryptisch und einsilbig fielen dessen Äußerungen auch aus. 'Es ist mir nicht erlaubt, Wissen zu verbreiten' schien eine seiner Standardantworten zu sein ... allerdings verriet er ihnen soviel, dass sie im Ordenshaus des Faramwhyr nach dem 'verbotenen Buch' suchen mussten, um Antworten auf ihre Fragen zu finden.



Da nun endlich auch Gilian mit Morcazee das Haus der Gewürzhändlerin erreicht hatten, trugen sie dem Stadthexer gleich ihr Anliegen vor, doch der lehnte es kategorisch ab, den hoch angesehenen Tempel des Meeresherrn von der Stadtwache erstürmen und bis auf die Grundmauern nach einem geheimen Buch durchsuchen zu lassen, nur weil dies eine alte Frau in ihren fiebrigen Fantasien verlangte. Schließlich repräsentierte er in Khazzar Recht und Gesetz, da waren solche Husarenstücke vollkommen ausgeschlossen, so lange es nicht schwerwiegendere Hinweise gab. Allerdings erklärte er sich bereit, in dieser Nacht die Patrouillen derart zu instruieren, dass sie den Tempel des Meeresherrn zufällig weiträumig umgingen – das war ja auch schon mal was.

Wie also sollten die Abenteurer ein Buch in dem größten und einflussreichsten Tempel der Stadt finden, das es offiziell gar nicht gab und dessen Existenz wahrscheinlich vehement geleugnet werden würde. Der Kreis der Eingeweihten, der von dem fraglichen Dokument wusste, war wahrscheinlich klein und auf die obersten Würdenträger des Ordens beschränkt – das machte die Sache nicht einfacher. Nein, die Wege der Diplomatie und des Verständnisses würden sie hier nicht mehr weiterbringen. Es war nun an der Zeit, den Pfad der Tugend hinter sich zu lassen und abseits der gesellschaftlichen Konventionen zu agieren. Sie würden in den Tempel einbrechen.

Drei Eingänge standen ihnen zur Auswahl, wenn sie nicht mühsam die reich geschmückte Fassade erklimmen und gleich ins obere Geschoss vorstoßen wollten – was für die Fraktion der Gepanzerten unter ihnen ohnehin ein Ding der Unmöglichkeit war. Sie entschieden sich für eine seitliche Tür, die in die Priesterunterkünfte führte – Dank Gilians überragender Fähigkeiten des Schloßers-Öffnens stellte diese für sie kein nennenswertes Hindernis dar ... allerdings war das mit dem Schleichen schon eine ganz andere Sache. Gilian und Prayaga huschten als erste, unhörbaren Schatten gleich, in die Dunkelheit des Ganges und verbargen sich vorbildlich ... knirschend und quietschend kamen ihnen die schwergerüsteten Trynolius und Shira langsam nach und mühten sich redlich, so still wie nur irgend möglich zu sein ... und zu guter Letzt kam Shaddar, der die Rutschigkeit des Fliesenbodens unterschätzt hatte, gehörig ins Straucheln und schlug lang hin. Sein harter Aufschlag und der mühsam unterdrückte Fluch waren überall deutlich zu vernehmen und sorgten in den angrenzenden Zimmern für allerlei Unruhe ... schon näherten sich schlurfende Schritte ... da nahmen die Helden lieber die Füße in die Hand und flüchteten sich vorsorglich kopfüber in die Nacht, ehe man sie entdeckte und später identifizieren konnte.

Doch so ein Ungeschick hielt wahre Helden nicht lange auf. Sie gingen nun zu 'Plan B' über und versammelten sich kurz darauf am anderen Nebeneingang des Tempels, nachdem in dem heiligen Haus





wieder etwas Ruhe eingekehrt war. Auch diese Tür konnte den geschickten Fingern Gilians nicht lange widerstehen, und so gelangten sie in den Küchentrakt, der zu dieser späten Stunde glücklicherweise verlassen war, durchkämmten Vorratskammern und Speisesäle, bis sie schließlich die große Andachtshalle erreichten – das Zentrum des Tempels. „Wo müssen wir nun hin ... ganz nach oben oder ganz nach unten?“, stellte Gilian die alles entscheidende Frage. So ein wichtiges und wahrscheinlich auch belastendes Dokument würden sie jedenfalls nicht an einem Ort finden, der jedermann zugänglich war ... zur Sicherheit nahmen sie jedoch die Reliquenschreine in Augenschein ... entdeckten aber nur die üblichen Knochensplitter, Gräten und Haarsträhnen diverser verehrungswürdiger Personen.

Da fiel der Blick des Wüstenmagiers auf ein steinernes Portal, auf dessen Oberfläche ein Teil des alten Namens von Faramwhyr zu entdecken waren. 'Ewige Schläfer' entzifferte er die auffälligen Runen, und deshalb plädierte er für diese Tür. Bereitwillig folgten ihm die anderen – ein Weg war schließlich so gut wie der andere – und gemeinsam gelangten sie über eine staubige, in die Tiefe führende Treppe in die Tempelgruft. Böse Vorahnungen befahlen sie, als sie die einzelne Fußspur entdeckten, die hinab und auch wieder hinauf führte und hinsichtlich ihrer Größe und Schrittweite eigentlich nur von einem Halbling stammen konnte. Sonst war in letzter Zeit niemand hier unten gewesen. Kamen sie etwa schon wieder zu spät?

Die verräterische Fährte endete an einem steinernen Sarkophag, der den Namen Eleftaar trug – hier waren sie richtig! Mit vereinten Kräften schoben sie den schweren Deckel beiseite, wobei ihnen sogar Prayaga helfen musste. Mit angehaltenem Atem schauten sie in das dunkle Innere – doch es war leer ... jedenfalls befanden sich dort keine sterblichen Überreste, womit die Abenteurer eigentlich auch nicht gerechnet hatten, denn die Seele des frevlerischen Priesters war ja niemals im Totenreich aufgetaucht. Stattdessen verbarg die Dunkelheit des Sarkophags ein Bündel alter Pergamente, deren verblassende Schrift verriet, dass sie kurz nach dem Untergang des alten Khazzars verfasst worden waren. Es war eine Abschrift der alten Aufzeichnungen Eleftaars und beschrieb ein gotteslästerliches Ritual, in dem damals versucht worden war, den Meereskönig auf dem Grund des Ozeans mit Hilfe der Tränenkette zu kontaktieren ... und zu wecken?

Jubelnd nahmen die Gefährten die alten Pergamente an sich und suchten das Weite. Endlich hatten sie etwas Handfestes gefunden – auch wenn die umständliche Beschreibung des Rituals beim ersten Lesen viele Fragen aufwarf. Doch damit würden sie sich morgen beschäftigen, denn es waren nun nur noch knapp zwei Stunden bis Sonnenaufgang – höchste Zeit also, sich auch noch eine Mütze voll Schlaf zu genehmigen, denn schließlich wollten sie den möglicherweise letzten Tag der Stadt ausgeruht begehen. Es gab noch viel zu

tun ... und wenn sie Recht behielten, drohte bereits morgen Nacht eine Sturmflut, Khazzar mit Mann und Maus erneut zu verschlingen.

08.06.2012
14. Abend

Die Ruhe vor dem Sturm

Es war zwar schon sehr spät – genau genommen war es sogar schon sehr früh – doch noch immer waren die Helden nicht gewillt, sich zur wohlverdienten Ruhe zu begeben. Vorher wollten sie noch unbedingt herausfinden, wo dieses Ritual stattfinden würde, bei dem die nächste Sturmflut auf Khazzars Mauern herabbeschworen werden sollte, denn sonst würde ihre Ungewissheit sie ohnehin keine Ruhe finden lassen ... und der Albtraumdämon Jhaggaragh würde es ihnen verraten. Mit dem finsternen Herren des Albtraumpriesters wollten die Gefährten natürlich nur so wenig wie möglich zu tun haben, aber seine Allwissenheit machte ihn zu einer unschätzbaren Informationsquelle, die sie um nichts in der Welt missen wollten. Die eigentliche Kunst, sie zu nutzen, bestand jedoch zum einen darin, Trynolius dazu zu bringen, diese mächtige und kräftezehrende Anrufung auszuführen, der es gar nicht schätzte, wenn man seinen Herren als 'Dämon' oder 'finster' bezeichnete ... und zum anderen, die Fragen richtig zu formulieren. Jhaggaraghs Antworten fielen nämlich immer nur als ein einfaches 'Ja' oder als ein ebenso unkommentiertes 'Nein' aus.

Sieben Fragen standen ihnen zur Verfügung – das war einerseits ziemlich viel, andererseits aber auch erschreckend wenig, denn Khazzar war groß, und es war nicht einmal gesichert, dass die Tumher'Eri nur innerhalb der Stadtmauern agierten. Deshalb lautete ihre erste Frage, ob der Ort des fraglichen Geschehens im alten, untergangenen Khazzar zu finden sei, und spezifizierten diesen anschließend auf Lors'Sans Turmruine oder den alten Faramwhyr-Tempel. Für das neue Khazzar kam ihren Vermutungen zufolge eigentlich nur der neue Tempel des Meeressgottes in Frage. Lügen sie jedoch bei all ihren Vermutungen falsch, sollte der Albtraumpriester anschließend improvisieren. Die ihnen nun hoffentlich noch verbleibenden Fragen verwendeten sie darauf, mehr über Eleftaar, den Verbleib des magischen Horns, die Möglichkeiten, den echten Tar-ewahn Ungoldos wieder mit seiner Seele zu vereinen, und die Rolle des Faramwhyr-Ordens in dieser Angelegenheit zu ergründen.

Gebannt ruhten alle Augenpaare auf Trynolius, als er sich in einem innigen Gebet versenkte, um seinem Herrn und Meister ihre Fragen zu unterbreiten. Nun war er ganz allein auf sich gestellt, und ihnen blieb nichts weiter übrig, als hier herumzustehen und abzuwarten. Endlich regte sich ihr Kamerad wieder und erhob sich von den Knien,



was in einem Plattenpanzer gar nicht so einfach war. Das triumphale Glitzern in seinen Augen verriet ihnen jedoch, dass er erfolgreich gewesen war. „Es ist dieser alte Magierturm“, bestätigte er ihnen ihrer aller Vermutung, „und Eleftar ist tot, das Horn befindet sich irgendwo in Khazzar und der Faramwhy-Oberpriester Dagoar ist sauber.“ Mehr musste er nicht sagen. Nun konnten sie sich beruhigt zur Ruhe begeben und morgen alles für die finale Konfrontation vorbereiten.

Gilian verbrachte diese möglicherweise letzte Nacht in seinem eigenen Bett, während sich Prayaga, Shaddar, Shira und Trynolius in altbekannter Manier wieder in einem Doppelzimmer zusammenzwängten, um gegenseitig ihren Schlaf bewachen zu können. So kurz vor dem Ende durften sie nicht leichtsinnig werden, denn der Drache und seine Schergen trieben schließlich noch immer dort draußen ihr Unwesen, und vielleicht führten auch die Fischmenschen noch etwas im Schilde. Der Albtraumpriester labte sich in dieser Nacht an den Ängsten der Vethar-Oberpriesterin Sha'ira, oder an den in ihrem Körper verbliebenen Resten des Veth'ariadhs, was ihn mit großer Genugtuung erfüllte, denn er konnte dieses gottgesandte Federvieh nicht ausstehen ... und auch sonst verbrachten alle eine ruhige und erholsame Nacht.

Allerdings war die Mittagsstunde schon deutlich verstrichen, als sie endlich aus ihren Federn fanden. „Ich muss doch noch einkaufen!“, fluchte Gilian und eilte schleunigst davon ... dicht gefolgt von Shira, die sich natürlich so eine Gelegenheit nicht entgehen lassen wollte. Sie liebte es, ihr Gold unter die Leute zu bringen. Der Dieb begab sich als erstes zu den Schreitern der verborgenen Pfade, um dort ein paar deftige Kampfzauber zu erstehen. Wenn dort wirklich mit mehreren Hornstößen der Gott des Meeres aus seinem Schlummer gerissen werden sollte, bedurfte es zumindest eines Tornados – so die naive Vorstellung des Diebes – um diesen blasphemischen Weckruf zu unterdrücken. Natürlich stießen seine Bitten bei den verantwortungsbewussten Magiern der Stadt auf taube Ohren – so sehr Gilian sie auch von der Aufrichtigkeit seiner Motive und der Dringlichkeit seines Anliegens zu überzeugen versuchte. 'Keine apokalyptischen Zauber in die Hände Außenstehender' lauteten die gestrengen Statuten des Gildenhauses, und das war wohl auch gut so. Es erforderte nicht allzu viel Vorstellungsvermögen, was mit so einem Zauber am falschen Ort alles angerichtet werden konnte. Shiras Bitten um einen Unsichtbarkeitszauber wurde aus ähnlichen Gründen abgelehnt.

Enttäuscht gaben sich die beiden mit ein paar Schutzamuletten gegen Ungezieferbefall, einem Schutzzauber gegen eisige Kälte und einem Amulett des Wasser-Atmens zufrieden und zogen weiter. Das war leider nicht ganz so verlaufen, wie sie es sich eigentlich vorgestellt hatten. Auf dem Rückweg zu ihren Gefährten machten sie



noch bei diversen Geschäften halt, bis sie endlich gefunden hatten, was sie noch dringlichst benötigten – einen Taschenofen – denn der Plan lautete, bereits nach Einbruch der Dunkelheit in die Ruinenstadt aufzubrechen und dort Stellung zu beziehen – sie wollten nämlich unter gar keinen Umständen zu spät zu dem mitternächtlichen Spektakel kommen – und das bedeutete, das sie stundenlang in der Eiseskälte ausharren mussten.

Zunächst ergab sich jedoch ein ganz anderes, unerwarteten Problem, als sie das alte Khazzar mit dem Ruderboot erreicht hatten, denn in der Dunkelheit war es noch viel schwieriger, sich in dem verschneiten Ruinenfeld zu orientieren. Sie hatten zwar eine Stadtkarte und waren auch schon einmal bei Lors' Sans Turm gewesen, aber nun sah alles ganz anders aus. Trynolius, der als altgedienter Recke die Führung übernommen hatte, musste zweimal auf der Stelle kehrt machen, weil er nicht mehr wusste, wo sie waren. Zu allem Überfluss brach der Schwergespanzte auch noch in einer hüfttiefen Senke durch das Eis, was nicht gerade zum Erhalt seiner guten Laune beitrug. Da half sein magischer Mantel, der ihn eigentlich vor den tiefen Temperaturen hätte schützen sollen, auch nicht weiter.

Es gelang schließlich dem kleinen Wicht Prayaga, sie in die richtige Gegend zu führen. Dort schwärmten sie aus und entdeckten das ruinöse Gemäuer, das einst der stolze Magierturm Lors' Sans gewesen war. Von den Tumher'Eri war weit und breit noch keine Spur zu entdecken – so weit, so gut – sie würden ihnen einen heißen Empfang bereiten. Doch bis dahin hieß es, durchzuhalten und der Kälte zu trotzen, denn natürlich durften sie kein Feuer entfachen, da es ihre Gegenwart frühzeitig verraten würde. Zufrieden streichelte Gilian seinen Taschenofen, den er für viel Gold erstanden hatte, und musterte das dichte Geflecht von Eiskristallen, das sich am Albraumpriester hüftabwärts bildete. Bloß gut, dass ihm das nicht widerfahren war ...

15.06.2012

15. Abend

Die Schlacht um die Turmruine'

Verbissen kauerten sich die Helden Gilian, Prayaga, Shaddar Shira und Trynolius in den eisigen Ruinen des alten Khazzars aneinander und hofften inständig, dass dies der richtige Ort und dies die richtige Nacht war. Ihnen blieb nur diese eine Gelegenheit, den drohenden Untergang der Stadt abzuwenden, und wenn sie sich geirrt hatten, hatten sie wirklich ein Problem. Khazzar würde erneut von einer Flutwelle überrollt werden und sie würden wahrscheinlich mit untergehen, denn sie waren noch immer an den Bindungsstein der Stadt gekettet. Der Albraumpriester hatte



zwar behauptet, dass er dieses Problem würde lösen können, aber irgendwie bezweifelten sie, dass ihnen dafür noch die Zeit bliebe, wenn es tatsächlich hart auf hart kam.

Sie hatten alles getan, was ihnen in den Sinn gekommen war, um den Fischmenschen ihr blasphemisches Vorhaben zu vereiteln. Das Blasen des Horns schien das zentrale Element des Rituals zu sein, das den Meereskönig – oder wen auch immer – am Grund der Ozeane aus seinem Schlummer reißen sollte, und deshalb hatte Trynolius einen mächtigen Fluch über diesen Ort verhängt, der das Musizieren unterbinden sollte, und hoffte, dass dies ausreichend war. Shaddar hatte derweil Holz zusammengetragen, an strategisch wichtigen Punkten positioniert und mit Öl getränkt, um den Ort des Geschehens anständig illuminierten zu können. Es war im Kampf schließlich immer wichtig, gut sehen und Freund und Feind unterscheiden zu können. Alle anderen verließen sich auf ihre Waffen und schworen sich, niemanden zu verschonen.

Da zog eine dichte Nebelwand auf und kündigte das Nahen ihrer Gegner an. Schon vernahmten sie schwere Schritte und das Brechen von Eis. Das hörte sich aber nicht nach einem Hobbit oder der Gewürzhändlerin an ... und jenseits der Turmruine schälte sich aus der Finsternis der gewaltige Umriss des ankerschwingenden Trolls, mit dem Trynolius schon einmal die Waffen gekreuzt hatte. Mucksmäuschenstill drückten sich die Helden noch etwas tiefer in die Schatten ihres Verstecks und hofften, nicht frühzeitig von dem Ungetüm entdeckt zu werden. Es schwante ihnen bereits, dass es nicht ganz so einfach werden würde, die Fischmenschen aufzuhalten, wie sie es sich ausgemalt hatten. Doch was half es – viel Feind, viel Ehr – da mussten sie nun durch.

Kurz darauf näherten sich weitere Schritte ... der Hobbit und die schöne Gewürzhändlerin betraten den verschneiten Schauplatz des Geschehens. Aber sie trugen kein Horn bei sich – wie seltsam – sollte vielleicht der Troll ...? Nein, der grunzende Unhold war viel zu grobschlächtig, als dass man ihm ein von Menschenhand gefertigtes Instrument anvertrauen konnte. Die beiden Tumher'Éri begannen dennoch sofort, mit der Kette des Meereskönigs herumzufuchteln ... es ging also los. Prayaga und Shaddar versanken in ihrer Konzentration, um rechtzeitig ihre Zauber entfesseln zu können – ganz genau, wie es die Gefährten zuvor abgesprochen hatten. Dies würde ein präzise ausgeführtes Manöver werden, das seinesgleichen suchte ... dachten sie zumindest, denn sie hatten nicht mit Shiras Impulsivität gerechnet. Die Elfe packte ihr Schwert und stürzte los, um der unrechtmäßigen Anrufung des Meeresherrn ein Ende zu setzen, während alle anderen noch abwarteten und beobachteten. Entsetzt versuchten sie die Paladine der elfischen Liebesgöttin aufzuhalten ... aber es war zu spät. Der Troll wurde auf sie aufmerksam, und plötzlich geriet ihr ganzer, schöner Plan ins Wanken.



Doch die Elfe, gar nicht feige, stellte sich dem heranstampfenden Ungetüm. 'Mir kann nichts geschehen', dachte sie noch bei sich, 'ich habe mich ja mit meiner Salbe der Unverwundbarkeit eingerieben' ... da traf sie ein kräftiger Schwinger des gewaltigen Ankers, mit dem das Ungetüm um sich schlug, und im hohen Bogen flog die Waldelfe kreischend durch die Nacht, ehe sie höchst unelegant irgendwo in der Dunkelheit aufschlug. Dank der magischen Essenz blieb sie tatsächlich unverletzt ... dennoch hatte sie sich das ganz anders vorgestellt. Empört rappelte sie sich auf, um sich auf anderem Wege ihren Widersachern zu nähern. Auf die anderen konnte sie nicht zählen, die waren jetzt ihrerseits mit dem Troll beschäftigt.

Eine Bewegung auf der Turmspitze ließ sie aufmerksam werden. Dort oben war eine durchscheinende Gestalt in zerlumpten Gewändern erschienen, die ein ebenso durchscheinendes Horn mit sich führte – Eleftaars Geist! – und sie hob das Instrument an ihre Lippen, um kräftig hineinzustoßen. „WEICHE!“, kreischte Shira erbost und schleuderte dem Untoten die geballte Macht ihrer Göttin entgegen, „Du spielst hier nicht!“ Dem hatte Eleftaar nichts entgegenzusetzen und verschwand ebenso rasch, wie er aufgetaucht war. Triumphierend setzte die Elfe ihren Vernichtungsfeldzug fort und näherte sich von seitwärts aus dem Dunkel dem Halbling mit der Kette ... der würde als nächstes an der Reihe sein.

Derweil hatte Trynolius alle Hände voll zu tun, sich des rasenden Trolls zu erwehren ... doch Gilian unterstützte ihn, indem er mit Hilfe der Erdenklinge ein Elementarwesen der Erde herbeirief. Prayaga hatte in der Zwischenzeit für das notwendige Licht gesorgt, zögerte aber, dieses wie verabredet weit von sich zu werfen, damit ihre Gegner in einem besseren Licht standen und beschossen werden konnten. Doch durch die monströse Gestalt des um sich schlagenden Trolls war ohnehin nicht großartig an Fernkampf zu denken, deshalb band Shaddar eine in den Ruinen beheimatete Wolfsratte an sich und schickte diese gegen Naheema. Diese fiesen Nager suchten auf ganz Morh-Khaddur ihresgleichen und vermochten jeder Katze wirkungsvoll Paroli zu bieten ... die würde der Gewürzhändlerin bestimmt kräftig zusetzen.

Der Halbling schwang derweil noch immer die Kette mit den Kristalltränen und rief unbehelligt Eleftaar an ... doch Shira würde diesem Treiben schon ein Ende setzen. Einem blutrünstigen Racheengel gleich stürzte sich die Paladine der Liebesgöttin auf den Kleinwüchsigen und bedrängte ihn hart mit ihrem Zweihandschwert. Der Hobbit setzte sich lediglich mit einem unterarmlangen Runenstab zur Wehr, und während sich die Elfe noch über diesen Umstand wunderte, hatte er sie auch schon mit dem Artefakt berührt. Wie vom Schlag getroffen brach Shira zusammen, die sämtlicher Kräfte beraubt wurde. 'Das Ding muss ich haben!', dachte sie noch, dann verlor sie das Bewusstsein.





Es fiel dem Albtraumpriester sichtlich schwer, in dem Getümmel den Überblick zu behalten. Eben noch hatte der Geist des Faramwhyri-Priesters auf der Spitze von Lors' Sans Turm gestanden, und nun war er schon wieder fort. Die Elfe war irgendwo spurlos in der Dunkelheit verschwunden und der Troll prügelte sich mit einem belebten Dreckhaufen – so weit, so gut ... aber gegen wen sollte er sich denn nun wenden? Unentschlossen schaute er sich um und entdeckte eine einzelne Gestalt, die sich ihnen im Dunkeln unsicheren Schrittes über die Eisfläche näherte. Bekamen die Tumher'Eri etwa Verstärkung?

„Tötet Sie!“, rief die Gestalt plötzlich mit krächzender Stimme, und Trynolius glaubte seinen Ohren nicht trauen zu können, denn die Unbekannte war niemand anderes als die greise Sha'ira. „Unmöglich ...“, stammelte er mehr zu sich selbst, „... ihr könnt nicht hier sein. Ihr habt doch in der letzten Nacht meinen Albtraum nicht überlebt.“ Doch die oberste Vethar-Priesterin ließ sich von seinem ansich berechtigten Einwand nicht beirren. Fluchend schüttelte Trynolius den Kopf. Hier waren eindeutig zu viele übernatürliche Mächte involviert ... Wie zur Bestätigung seiner fatalistischen Feststellung erhob sich ein Wasserelementar aus den dunklen Fluten und rauschte auf sie zu. „Nicht auch das noch“, stöhnte er, „wer hat denn den schon wieder gerufen?“. Was war bloß mit ihrem sorgfältig zusammengeschusterten Schlachtplan geschehen?

Aber wenn sie Chaos wollten, dann sollten sie Chaos bekommen! Die Abenteurer hatten noch längst nicht all ihre Möglichkeiten ausgeschöpft. Prayaga beschwor nun ebenfalls einen niederen Elementargeist der Erde und führte diesen gegen den Wassergeist, und Trynolius entfesselte seinen vielarmigen Wächterdämon, der sich sogleich auf den Troll stürzte. So, nun war das Kräfteverhältnis wieder einigermaßen ausgeglichen! Auch den Tumher'Eri dämmerte es anscheinend inzwischen, dass es für sie nicht unbedingt zum Besten stand. „Ihr dürft das nicht tun“, kreischte das Fischwesen in der Gestalt der schönen Gewürzhändlerin Naheema, „wir sterben!“ Es war ihr immer noch nicht gelungen, sich der geifernden Wolfsratte zu entledigen, und sie blutete bereits aus mehreren hässlich anzuschauenden Bisswunden. „Stimmt!“, bestätigte Shaddar mitleidslos und brannte ihr zwei Feuerkugeln auf den Schuppenpelz.

Da erschien Eleftaars Geist erneut auf des Turmes Spitze und stieß ein erstes Mal in das Horn, dessen fünfter Ruf den Untergang Khazars einleiten sollte. Das hätte eigentlich nicht passieren dürfen ... das hätte eigentlich der von dem Albtraumpriester verhängte Fluch wirkungsvoll verhindern sollen ... aber wie hätte er auch ahnen können, dass sie es mit einem Gespenst zu tun bekommen würden. Nun war guter Rat teuer, denn sie würden es niemals in dem Kampfgetümmel schaffen, rechtzeitig den zerfallenen Turm zu erklimmen und den Geist an seinem Tun zu hindern.

Prayaga war schon drauf und dran, seinem Erdgeist zu befehlen, die Turmruine gänzlich einzureißen, um den Geist in ihre Nähe zu holen ... da entsann sich Shaddar eines magischen Trankes der Hexe Ulrica, der sich in seinem Besitz befand und ihm Macht über Geister und Untote verlieh. Wohl wissend, dass diese Hexengebräue meist ziemlich giftig waren, setzte er die Phiole mit Todesverachtung an seine Lippen und trank – es würde schon nicht so schlimm werden – und spürte sogleich, wie ihm die Essenz einem gleißenden Feuer gleich durch das Gedärm fuhr. Trotz der immensen Schmerzen befahl er Eleftaar, sein Horn augenblicklich fallen zu lassen ... und der Geist folgte tatsächlich seinem Gebot.

Doch der Erfolg hatte seinen Preis. Shaddars Sicht trübte sich, kalter Schweiß trat ihm aus allen Poren und er verlor zunehmend das Gefühl in seinen Gliedern. Das Gift tat sein zerstörerisches Werk und beraubte ihn zusehends seiner Lebenskraft. Viel konnte er hier nicht mehr ausrichten, also befahl er Eleftaars Geist mit gequälter Stimme, sich auf die Tumher'Eri zu stürzen ... doch dem Halbling konnte der tote Faramwhyr-Priester nichts anhaben, da er an die Tränen des Meereskönigs gebunden war ... also wandte er sich gegen Naheema.

Nun war es um die Fischmenschen und ihre Verbündeten rasch geschehen. Zuerst brach der Seetroll unter den erbarmungslosen Schlägen des Wächterdämons zusammen, anschließend fiel das Wasserelementar. Gilian hatte vorsorglich sein an die Klinge gebundenes Elementar auch noch auf Sha'ira gehetzt und die Alte mit einem deftigen Schlag auf den Grund der hüfhtiefen Wasserfläche geschickt ... diese hatte zwar anscheinend keine direkte Bedrohung für sie dargestellt, aber sicher war sicher – ihr unerwartetes Auftauchen war ihm mehr als nur suspekt gewesen. Wahrscheinlich hatte der Veth'ariadh noch immer in ihrem Körper gesteckt und sie für seine Zwecke missbraucht.

Auch die Fischmenschen in Gestalt des Hobbits und der Gewürzhändlerin weilten nicht mehr unter den Lebenden. Nachdem Shira endlich wieder aus ihrer Ohnmacht erwacht war, kannte sie keine Gnade mehr und fiel einer Furie gleich über den Halbling her, der sie so hinterhältig zu Boden geschickt hatte, und Ratte und Geist erledigten bei Naheema den Rest. Schwer atmend schauten sich die Gefährten um. Sie hatten gewonnen ... es war ausgestanden ... Khazzar würde auch weiterhin bestehen.

Shaddar konnte sich derweil kaum noch auf den Beinen halten. Das Hexengift zerfraß weiterhin seinen Körper, und erst die magische Hilfe seiner Gefährten vermochte es, dieser hinterhältigen Essenz Einhalt zu gebieten. Zuvor hatte der Magier noch versucht, Eleftaars Geist die ewige Ruhe zu schenken, aber dies lag jenseits der Macht des Hexensuds. Jener würde auch weiterhin in den Ruinen



des alten Khazzars umgehen und für seine Taten büßen müssen. Als logische Konsequenz beschlossen die Abenteurer selbstlos, die Kette mit den Tränen des Meereskönigs nicht zurückzugeben – an wen auch immer – und stattdessen mit sich zu nehmen, damit sich diese Ereignisse nicht wiederholen konnten.

Bei der Untersuchung der erschlagenen Fischwesen stießen sie zudem auf einen rötlich schimmernden Kristall, in dem die Geister der Bewusstlosen, die sie vom Grund des Hosht geborgen hatten, gefangen waren. Nach einigem Herumexperimentieren gelang es ihnen auch, diese wieder in ihre Körper einfahren zu lassen – sie hatten ihren Tar-ewahn Ungoldos wieder! Alles war nun wieder in bester Ordnung ... oder? ... naja, oberflächlich betrachtet zumindest schon. Aber sie hatten nicht den geringsten Schimmer, warum die Tumher'Eri eigentlich nach Khazzar gekommen waren und alles daran gesetzt hatten, das Ritual der Anrufung des Meeressgottes durchzuführen ... und dann war da auch noch dieses Spinnenamulett der Elfe, mit dem der ganze Ärger angefangen hatte ...

