

A.49 Blaeg Dog

Martin Rathgeber, SüdCon Exklusiv Edition Nr. 7, 2013

Copyright © 2021 by Harald Popp.

Im Tempel von Tidford

Priester Relrod ließ die Abenteurer direkt vom Stadttor mit einer Eskorte in den Tidforder Tempel bringen und erwartete dort gespannt ihren ausführlichen Bericht. Thurgon fertigte brauchbare Skizzen der Räumlichkeiten des Alten Schlosses für ihn an. GreiffInn bemerkte die seltsame Anspannung des Priesters, dessen besonderes Interesse dem Tonkessel bzw. dessen Inhalt galt. Fast enttäuscht und gleichzeitig auch seltsam erleichtert nahm Relrod zur Kenntnis, dass die Abenteurer mit dem Sa-Magan überhaupt keine Experimente angestellt hatten. Der Priester meinte beiläufig, dass es wohl das Beste wäre, wenn sich sein Tempel um die sichere Verwahrung dieses Kessels kümmern würde. Die Gefährten lehnten höflich, aber entschieden ab. Sie wollten lieber selbst auf das gefährliche Zeug aufpassen.

Am späten Vormittag des nächsten Tages kamen die Gefährten – immer noch sehr benommen und taumelig auf den Beinen – wieder zu sich, als Tempeldiener sie in einen kleinen fensterlosen Speiseraum führten, in dem ein reichhaltiges Frühstück auf sie wartete. Wer hatte ihnen bloß diese leicht muffig riechende Nachtwäsche angezogen? Warum war ihnen schwindlig und übel wie nach einer durchzechten Nacht? Dafür gab es keine detaillierte Erklärung, aber der Verdacht, die Nachwirkungen eines äußerst effektiven Giftes zu durchleiden, traf die Wahrheit recht gut. Swan wunderte sich, dass ihre schwere Beinwunde über Nacht völlig verheilt war.

In dem Speiseraum waren der bekannte „Kammerdiener“ aus Beornanburgh und „Priester“ Relrod anwesend, die beide etwas verlegen blickten. Relrod erklärte, dass das Kopfweh bald nachlassen würde, und empfahl gegen die Übelkeit eine tüchtige Mahlzeit. Diese Nebenwirkungen wären ein geringer Preis für die Sicherheit des Landes und des Königs – und natürlich auch für ihre eigene. Niemand bräuchte zu wissen, wo sich der Kessel mit seinem extrem gefährlichen Inhalt jetzt befinden würde. Gewiss wäre er nun extrem gut verwahrt, und das sollte alle zufrieden stellen, nicht wahr? Er würde dem König von der erfolgreichen Mission der Königsfreunde und ihrer tapferen Begleiter berichten, und er würde sich persönlich um die Versiegelung des Alten Schlosses kümmern, damit dort keine anderen Diener der Finsternis erneut ihr Unwesen treiben könnten. Es spräche von seiner Seite also nichts dagegen, wenn die Abenteurer nach dem Essen ihre Sachen packen und ihre wertvolle Zeit anderen Projekten widmen würden. Für ein kostenloses Quartier in einem Tidforder Gasthaus (für eine Nacht) hatte der Tempel schon gesorgt; danach wäre es bestimmt eine gute Idee, wenn die Abenteurer zumindest für eine längere Weile die Stadt verlassen würden.

Relrod und sein stumm gebliebener Begleiter ließen die verdatterten Gefährten allein. Die Abenteurer fühlten sich doppelt ausgeschmiert: keine Belohnung – und den Sa-Magan-Kessel verloren!

Die beiden folgenden Punkte waren ihnen „verschwommen klar“.

- Sie hatten Samiel dreimal das Sa-Magan, die Rinde und die Feder verweigert. Der Fluch war nun permanent bindend geworden. Nur noch ein echter Supermeister könnte etwas dagegen unternehmen.
- Vraidos hatte empfohlen, das Sa-Magan-Zeug dem Alten Kauz zu bringen, wobei man zunächst einmal herausfinden musste, wo sich dieser Kerl überhaupt aufhalten würde. Dann müsste man es schaffen, den Tonkessel wiederzubeschaffen, was vermutlich nur mit dem Befehl des Königs funktionieren würde. Aber Beren sollte ein Ohr für seine Freunde haben, beispielsweise beim Neujahrsempfang seiner Getreuen in Beornansburgh. Und wenn alles gut ginge, dann wäre der Alte Kauz vielleicht ein echter Supermeister, der den Fluch beseitigen konnte, vielleicht als Gegenleistung für die Gabe des Sa-Magan-Zeugs!

Thurgon überraschte die Gefährten mit einer Idee, die ihm in der vergangenen Nacht in einem seltsamen Traum gekommen war. Zornal oder ein als Zornal verkleideter Zwergenkrieger hatte einen großen Krug Bier mit ihm geteilt und ihm mit brummiger Stimme ein paar Dinge sehr eindringlich zugeraunt. Manches hatte allerdings eher nach einem [Selbstgespräch](#) geklungen.

B: Nimm den Helm ab, Thurgon Svartuluz Thurgonzaut, sonst muss ich brüllen, und das hier ist nur für deine Ohren bestimmt (und die deiner langbeinigen Gefährten), klar?

B: So ein verfluchter Mist. Jetzt mach ich schon das gleiche Gesäusel wie der verpennte Volldepp. Passt mir gar nicht. Muss ich schnell hinter mich bringen.

B: Also, mein lieber Thurgon, Klasse Sache, eure Idee mit dieser Queste und so, echt krass, ich hab meinen Teil erledigt, und jetzt musst also du deinen Teil erfüllen, verstanden? So will es das Gesetz! Oder nein, wir wollen es so, die Götter nämlich, denn Gesetze sind was für unsere Geschöpfe, also Zwerge, Menschen und sonstige Gläubige - aber wir tun bloß, was uns beliebt, verstanden? Und ich brauch jetzt einen Schluck. Prost, Thurgon!

B: Guter Stoff! Schwarzer Keller! Köstlich! Was glotzt mich der Kerl so an? Verdammt! Hab den Faden verloren. Wo war ich stehen...?

B: Jetzt konzentrier dich mal, Thurgon! Muss ich denn alles wiederholen? Ja? Na schön, also von vorne. Diese Sa-Magan-Scheiße muss weg, klar? Raus aus unserer Welt! Was in diesem Fall heißen soll: raus aus deiner Welt und aus meiner Welt, klar? Echt jetzt? Na gut. Ich weiß, das hatten wir schon. Mann, das ganze Gerede dörrt einem die Zunge ab. Prost, Thurgon!

B: Verdammt guter Stoff! Lishadi hat's echt drauf. Die versteht was von fruchtig-frischem Bier. Raus mit der Botschaft, und dann rein mit dem Stoff!

B: Thurgon, richtig? Also, die Sache ist die. Dieser Dreck ist noch schlimmer als das strahlende Zeug, dieses Ato-miel, aber das kennst du sowieso nicht, und das spielt hier keine Rolle. Wo war ich gleich? Ach ja. Also, die Sache ist die. Dieser Dreck muss weg, sehr weit weg, und die beste Option für diesen Job ist der Magan-Mann, ach so, entschuldige, das Magan*In, ach nein, die Magan-Person, Quatsch, der/die Magan-MeisterIn, oder, genau: der Alte Kauz, der fiese Rumpelstilz! Bring ihm die Scheiße, dann sind wir quitt, ok?

B: Jetzt kommt die Frage-Antwort-Runde. Bringen wir das hinter uns. Der verträumte Bengel hat tatsächlich kein leichtes Dasein, wenn er solche Eingebungen öfters macht, das muss man ihm lassen. Echt mühsam!

B: Klar, du hast jetzt viele Fragen und so. Das ist ganz normal. Aber du musst auch mal an mich denken, ja? Ich bin nämlich kein Fragenbeantworter, sondern ein Kriegsgott, und ich hab jede Menge zu tun, also nerv mich bloß nicht mit irgendwelchen bescheuerten Zweifeln, Bitten oder Klärungsversuchen, ok? Der Alte Kauz mag sich von niemandem finden lassen, von NIEMANDEM, verstehst du? Die einzige Chance, ihn zu treffen, haben nur Wesen, die einerseits so machtlos und unbedeutend sind, dass sie seiner Aufmerksamkeit bisher entgangen sind, und die andererseits so pfiffig und kämpferisch sind, den Schutz seines Verstecks zu überwinden, dass sie den Kauz mit ihrer Anwesenheit überrumpeln können. *Rumpelstilz überrumpeln*? Hehehe – das muss ich mir merken! Prost, Thurgon! Mach was draus!

B: So, geschafft. Krug leeren, zurück nach Hause, Ende der Durchsage. Häh? Den Tipp vergessen? Wieso braucht der Kerl Trinkgeld? Ach so, einen Tipp! Den entscheidenden Hinweis! Na schön.

B: Du hockst ja immer noch hier rum, Thurgon? Auf geht's! Faulenzen kannst du später! Hast du etwa meinen wichtigen Hinweis überhört? Erinner dich mal an deinen Großonkel Tengil Krummrücken und seine unendlich langwierigen und größtenteils langweiligen Forschungen über das Wirken der *Uralten Fremden Observatoren*. Meines Wissens gibt es keinen besseren UFO-Forscher als diesen Zwerg. Wenn er dir nicht weiterhelfen kann, dann weiß ich auch nicht weiter. Ok, merk dir das jetzt. Noch mal werde ich dir das nicht sagen, klar? Gutes Gelingen!

Thurgon erinnerte sich, dass sein alter Großonkel vor etwa 10 Jahren nach Corrinis gezogen war, um seinen Lebensabend bei der angesehenen Baumeister-Familie Steinfuß mit rätselhaften Studien zu verbringen, bei denen es um die Sammlung und versuchsweise Erklärung von unerklärlichen Vorfällen gegangen war. Vielleicht wusste Tengil wirklich irgendetwas Hilfreiches, damit sie dem Alten Kauz endlich näherkommen könnten?

Ankunft in Corrinis

Am 16. Tag des Drachenmonds 2405 nL trafen die Gefährten am späten Nachmittag in Corrinis ein. Obwohl es erst Herbst war, der das Laub der Bäume golden färbte, hatte sich der Wettergott entschlossen, bereits den Winter anzukündigen. Die Nächte waren frostig, die Tage windig, nass und kalt.

In Corrinis waren die Abenteurer schon länger nicht mehr gewesen. Ihre deponierten Sachen lagen aber immer noch wohl verwahrt im *Austretenden Maultier*, und der Wirt hatte unter dem Dach eine leere Kammer mit genügend Betten, um allen ein anständiges, trockenes und warmes Quartier zu bieten.

Natürlich gab es Klatsch und Tratsch. Das nasskalte Sauwetter machte den Leuten zu schaffen. Der ungewöhnlich frostige Herbst hatte in diesem Monat sogar schon für einige Tote gesorgt!

- Ein unbekannter Landstreicher war Anfang des Monats im Mühlbach ertrunken.
- Vor ein paar Tagen war Leiffs Leiche am Morgen im Hafenbecken getrieben. Leiff war ein äußerst erfahrener Seemann und ein ausgezeichneter Schwimmer gewesen, der den Tuarisc und die Bucht der Bäume sehr gut gekannt hatte. Er hatte an diesem Abend allein in der Nähe des Kais in einem kleinen Bretterverschlag übernachtet, der sein Landquartier gewesen war. Vermutlich hatte Leiff einfach zu viel getrunken, der arme Kerl: erst Alkohol, dann Wasser.
- Mehr als ein halbes Dutzend törichter Kinder waren vor ein paar Tagen aus dem Waisenhaus weggelaufen, nachdem sie sich dort mit anderen Kindern gestritten und geprügelt hatten. Sie waren seitdem nicht mehr lebend gesehen worden. Die Dummerchen hatten wohl die nächtliche Kälte schwer unterschätzt! Zwei Knaben und ein Mädchen waren schon tot aufgefunden worden. Die Handwerks Gilde zahlte übrigens 10 GS für die Ergreifung jedes Waisenkindes.
- In der vergangenen Nacht war Rodwyn, der junge Fleischer, im Schlafrock schreiend durch die Hintertür seiner Fleischerei ins Freie gestürzt, hatte mit einem Beil herumgefuchelt, als ob er mit einem unsichtbaren Gegner kämpfen würde, den er als „verdammte Scheißbestie“ bezeichnet hatte, und ehe man ihm helfen konnte, hatte er sich nicht nur mit dem Beil fast die linke Hand abgehackt, sondern war zudem auf irgendwelchen Abfällen ausgerutscht und so dämlich gestürzt, dass er sich auf einem scharfkantigen Stein das Genick gebrochen hatte. Bei allen Göttern wie auch bei Nathir! Das war wirklich ein Scheißpech gewesen!

Bei Treilin Steinfuß

Klatsch und Tratsch interessierten die Abenteurer (zunächst) kaum. Sie erkundigten sich bei ihrem Wirt nach dem Wohnhaus des Zwergen-Baumeisters Steinfuß und machten sich auf den Weg ins Gerberviertel, das nordöstlich vor den Toren der Stadt lag.

Treilin Steinfuß (51, ledig) öffnete seinen Besuchern am Abend die Tür und informierte Tengils Großneffen, also Thurgon, und dessen Begleiter, dass der gesuchte Gelehrte leider nicht anwesend wäre, weil er seit dem Abend des 14. Drachen für einen unbekanntes Auftraggeber an einem unbekanntes Ort arbeiten würde.

Natürlich hatte Treilin das plötzliche Verschwinden Tengils gewundert, aber ein wenig wunderlich und auf alle Fälle sehr eigenbrötlerisch war der Gelehrte ja schon immer gewesen. Treilin hatte Tengil erst vor etwa einem Jahr kennengelernt, da der junge Zwerg bis zu seinem 50. Lebensjahr in Gimil-dum die Baukunst studiert hatte und erst danach nach Corrinis ins elterliche Haus zurückgekehrt war. Ohne Tengil Krummrücken wäre das Haus mehr als 10 Jahre lang zwergenleer gewesen, da Treilins Vater, der angesehene Baumeister Thirgrim Steinfuß, am 20. Nixe 2394 völlig unerwartet an plötzlichem Herzversagen verstorben war und seine Frau mit dem einzigen „Kind“ (Treilin, damals 39) zurück zu ihren Verwandten gezogen war.

Treilin ließ Tengils Neffen und dessen Begleiter natürlich in das Studierzimmer des Gelehrten, da er gut verstehen konnte, dass sich Thurgon Sorgen um seinen Onkel machte. Seltsam war es ja schon gewesen, dass ihm Tengil am vorgestrigen Abend zu später Stunde eine ausgerechnet in Albisch verfasste Nachricht durch einen in einen Kapuzenmantel gehüllten schweigsamen Boten zugestellt hatte.

Mein lieber Treilin! Der Überbringer meines Schreibens weiß genau, welche Schriften er mir aus meinem Studierzimmer bringen soll. Das braucht dir jetzt nicht komisch vorkommen, das hat alles seine Ordnung. Ganz überraschend habe ich soeben einen lukrativen Auftrag erhalten, der mich auf unbestimmte Zeit sehr stark beschäftigen wird. Eine schöne Aufgabe, die allerdings meine volle und ungestörte Aufmerksamkeit erfordert. Deshalb zu keinem Menschen ein Wort, klar? Ich melde mich später wieder bei dir und erzähl dir dann alles. Mach's gut!

In Tengils Studierzimmer gab es in den Bücher- und Schriften-Regalen zwei deutliche Lücken. Treilin wusste natürlich nicht, welche Informationen dort jetzt fehlen würden. Auch Thurgon wurde überhaupt nicht schlau aus dieser Sammlung von Zwergenschriften in Form von Pergamenten, Schriftrollen und ledergebundenen Bänden.

Auf dem Arbeitstisch lag ein vergammeltes altes (in Dvarska verfasstes) „Notizbuch“ von Thirgrim Steinfuß (die letzten Seiten waren leer). Der Beginn des letzten Kapitels war aufgeschlagen und befasste sich mit einem *NeaDea-Tempelprojekt 2392 – 2394 – streng vertraulich – Bauherrin: Rahnida Morphopolos*. Die folgenden Seiten waren gefüllt mit Skizzen und Berechnungen eines Baumeisters, die eher für Bergwerks-Konstruktionen als für oberirdische Gebäude geeignet schienen. Am Ende des Kapitels standen ein paar Bemerkungen:

13. Nixe 2394: Baustopp! Nach Investition von über 40.000 Goldstücken! Angeblich nur vorübergehendes Liquiditätsproblem. Schade. Aber kein Gold, kein Werk. Phase 1 ist also beendet. Chance für eine Wiederaufnahme kleiner 5 %. Immerhin keine offenen Forderungen. Anständige, aber völlig törichte Mensch.

15. Nixe 2394: Heute einem Mitarbeiter der Bauaufsicht kleines Gutachten für seinen Chef (Edmond MacAelfin) erstellt (25 GS). Nächtlicher Erdstoß ist keinesfalls Ursache für den Einsturz unseres fachmännisch ausgeführten Fluchtstollens gewesen. Zerstörung ist mutmaßlich durch die Kräfte eines arkanen Energieausbruchs bewirkt worden.

17. Nixe 2394: Rachnida ist sanft entschlafen. Tochter Rachnea (16) ist Rechtsnachfolgerin. Falls sie jemals neues Angebot anfordert: nicht weniger als 50 GS pro Tag!

Die letzte Bemerkung war angestrichen und (in Dvarska) kommentiert worden: *Wie Thirgrim! Wie Edmond!*

Treilin erzählte, dass Tengil nach dem Fund des alten Notizbuchs vor ein paar Tagen (am 10. Drachen) bei der Stadtverwaltung gewesen war, weil er sich plötzlich für Thirgrims letzte Arbeiten interessiert hatte. Treilin selbst hatte damals seinem Vater bei diesen Arbeiten nicht persönlich helfen dürfen, weil er noch „zu jung und unerfahren“ für anspruchsvolle Aufgaben der Bauwerkskunst gewesen war.

In der Fauchenden Katze

Da Tengil am Abend des 14. Drachen wie jeden Tag für sein Feierabend-Bier (mit Brotzeit) in der *Fauchenden Katze* gewesen war, kehrten die Abenteurer dort ein und erkundigten sich nach dem Zwerg, ohne auf eine neue Spur zu dem verschwundenen Gelehrten zu stoßen.

Zu ihrer Überraschung kannte der Wirt aber den chryseischen Namen Morphopolos, denn das benachbarte Lagerhaus der „Krisis“ war nach der Neugestaltung des Gerberviertels an eine wohlhabende Familie dieses Namens (aus Nikostria oder so) auf 99 Jahre verpachtet worden. Ein ungewöhnlicher Einfall des Barons, der sich nur damit erklären ließ, dass es ein äußerst vorteilhaftes Geschäft für ihn gewesen sein musste. Nach dem plötzlichen Tod der Pächterin (noch vor Fertigstellung der Gebäude) war ihre Tochter in die Heimat zurückgekehrt. Jetzt kümmerten sich irgendwelche Bekannte, Verwandte oder Angestellte um den Betrieb des Mietlagers.

Im kleinen Wohnhaus neben dem Lagerschuppen wohnten vier junge gutaussehende Lageristen, die ohne Frau und Kinder zusammenlebten (und paarweise in ihren Betten schliefen). Sie kochten nicht selbst, sondern erhielten ihr Essen von der *Fauchenden Katze*. Mit Einverständnis der Stadtwachen hatten die Krisis seit Beginn des Drachenmonds eine private Schutztruppe angeheuert, weil sie wohl Warnungen vor Lager-Einbrüchen in anderen Hafenstädten Albas und Chryseias gehört hatten. Vielleicht würden sie besonders wertvolle Sachen erwarten? Die Schutztruppe waren sechs Söldner, die in Corrinis sowieso den kommenden Winter verbringen wollten. Dieser Gebäude- und Personenschutz war vom Baron autorisiert, d.h. sie durften stets schwere Waffen tragen und einsetzen.

In der Nachbarschaft des Austretenden Maultiers

Am nächsten Morgen spazierten die Gefährten zum nahegelegenen Waisenhaus. Die Erzieherin Emwen erlaubte den Fremden nicht, sich mit den Kindern zu unterhalten. Sie bestätigte nur kurz, dass noch immer sechs Kinder vermisst würden und 10 GS „pro Balg“ von der Handwerks Gilde als Finderlohn ausgelobt waren. Sie war stinkig auf die undankbaren Gören, die sich nach einem albernem Streit unter Kindern lieber den tödlichen Gefahren der frostkalten Nächte aussetzten, als den Schutz eines festen Gebäudes und die Fürsorge ihrer Pflege-Eltern zu genießen. Und sie hatte absolut keine Lust, sich darüber mit Neugierigen zu unterhalten.



Als sich Borthor-Bartl in der Nachbarschaft des Waisenhauses nach einem Hintereingang in das Gebäude umschaute, bemerkte er an der Mauer eines Fachwerkgebäudes eine mit Kreide und Kohle hingekritzelte Zeichnung (oder besser: eine naive Schmiererei), die einen großen schwarzen einäugigen Hund mit bestienhaften Zügen und seltsamen Krallenfüßen darstellte, der eine Kette um den Hals trug und von einem bleichen Mond beschienen wurde.

In der Ostmarktstraße waren seit Beginn des Drachenmonds schon mehrere dieser Schmierereien aufgetaucht. Irgendwer hatte offenbar seinen Spaß daran, immer wieder ähnliche Bilder an die Wände verschiedener Häuser zu kritzeln. Teagach, der Besitzer des Gebäudes, hatte das „Gemälde“ noch nicht entfernen können, weil der Erainer

momentan zu Besuch bei Verwandten in seiner Heimat war.

Bei der Stadtverwaltung

50 SS verschafften Thurgon und seinen Gefährten Zutritt zum Archiv des städtischen Bauamts. Ein Starkregen hatte durch einen Wassereinbruch leider vor ein paar Jahren große Teile der im Keller gelagerten Unterlagen vernichtet, aber Tengil Krummrücken war unlängst nicht völlig erfolglos gewesen, als er in gewissen Akten des ehemaligen Baugebiets „Neues Gerberviertel“ gestöbert hatte, das in den Jahren 2390 bis 2395 entstanden war.

Bis zu seinem überraschenden Tod im Bett (am 28. Hirsch 2394) war Edmond MacAelfin der zuständige städtische Aufseher dieses Bauprojekts gewesen. Edmond hatte Ende 2393 eine Inspektion der Bauarbeiten durchgeführt. In seinem Protokoll konnte man nachlesen:

- Name der Bauherrin: Rachnida Morphopolos
- Name des Bauträgers: Thirgrim Steinfuß
- Baubeginn: 1. Bär 2392
- Ort: Neues Gerberviertel, Nordwestbereich 3 d
- Wegen der instabilen Bodenverhältnisse hat sich die Bauherrin entschlossen, aus tiefer liegenden Kavernen hartes Gestein als Füllmaterial zur Stabilisierung der Fundamente hochzuschaffen. Eine ebenso kostspielige wie zeitraubende Tätigkeit, die freilich insgesamt zu einer erheblichen Aufwertung des Grundstücks führen wird und damit ganz im Sinn des Barons ist. Gutes Gelingen also!

Die Karte des Baugebiets war nach Fertigstellung der Gebäude so zerschlagen gewesen, dass man sie entsorgt hatte. Die Pacht-Urkunde existierte aber weiterhin - das Häuschen N9 und der angrenzende Lagerschuppen N10 befanden sich auf dem vermerkten Grund.

Der freundliche Archivar erzählte seinen Besuchern, dass am 7. Drachen nach einem heftigen Streit neun Kinder aus dem Waisenhaus fortgelaufen waren, d.h. sie waren nicht zum Abendessen heimgekehrt, weil sie Unterschlupf im Tempel der Dheis Albi gesucht hatten. Die Tempeldiener hatten die Waisen natürlich wieder ins Waisenhaus geschafft, nachdem ihnen die Kinder nicht erklären konnten oder wollten, warum sie eigentlich weggelaufen waren. Am 9. Drachen waren dieselben dummen Kinder dann erneut geflüchtet. Völlig unbegreiflich!

Kinder, Kinder

Nach einem Abstecher zum Tempel, wo ein Diener diese Geschichte bestätigte, eilten die Gefährten zum städtischen Fried-Anger im Süden der Insel, nachdem sie gehört hatten, dass Bestatter Dilwic dort den kleinen Rory begraben würde, einen Waisenknaben (6), den Köhler Gorlan am Morgen des 14. Drachen in der Nähe des Wegs von seiner Hütte (im Norden der Insel) zur Stadt tot aufgefunden hatte. Der Junge war von einem Felsen gestürzt und hatte sich das Genick gebrochen.

Eigentlich war die Bestattung schon mit dem notwendigen Ylathor-Ritual beendet, aber 60 SS für den anwesenden Tempeldiener und 30 SS für den Bestatter erlaubten den Gefährten einen Blick auf den entsetzten Gesichtsausdruck des kleinen Toten. Dilwic erklärte, dass auch Yannick und Millie, die beiden am Wehr des Mühlgrabens am Morgen des 12. Drachen aus dem Wasser gezogenen toten Waisenkind, eine ähnliche Totenfratze gehabt hatten. Er hatte sie bereits hier auf dem Anger bestattet, ebenso wie den ortsfremden Bettler, der im Mühlgraben ertrunken war (ohne eine Fratze des Entsetzens). Leiff MacRathgar, der bekannte Flussschiffer, dessen Leiche man am 8. Drachen aus dem Hafenbecken gezogen hatte, war dagegen von seinen Kollegen per Boot zu seiner Familie nach Tidford gebracht worden, um sie dort zu bestatten. Dilwic hatte aber den Toten und dessen Fratze des Entsetzens gesehen.

Als der Wirt des *Austretenden Maultiers* beim Mittagessen seiner Gäste hörte, dass sie gern im Waisenhaus mit den dort untergebrachten Kindern sprechen würden, lief er geschwind hinüber und legte ein gutes Wort für sie ein.

So kam es, dass die Gefährten diesmal mit Emwen ins Gespräch kamen und kurz darauf Durden (14) kennenlernten, den „General“ der *Schwarzen Hunde*, der den Besuchern unverhüllt mit schlimmen (aber unbestimmten) Konsequenzen drohte, wenn sie ihm keinen Respekt erweisen würden. Der Schlingel benahm sich ungewöhnlich frech und anmaßend und war nicht bereit, den Fremden seine „strategischen Geheimnisse“ anzuvertrauen. Emwen war sichtlich bestürzt über die Unverschämtheiten des Knaben und meinte, dass es höchste Zeit wäre, wenn Durden – zu Beginn des nächsten Jahres – einen neuen Erziehungsberechtigten nach Wahl der Gilde erhalten würde, der ihm hoffentlich die fehlenden Manieren beibringen würde. Der Junge war erst seit kurzer Zeit so „fremd“ geworden und hatte offenbar 15 andere

Kinder auf „seine Seite“ gebracht, die Seite der *Schwarzen Hunde*, die die anderen 9 Kinder, die *Weißten Bären*, verprügelt und so verängstigt hatten, dass sie aus dem Waisenhaus geflohen waren.

Da Durden anderen Kindern offenbar nicht erlaubte, sich mit den Fremden zu unterhalten, verabschiedeten sich die Abenteurer schließlich wieder. Aleunam und Flusswind wünschten ihren Gefährten viel Glück bei der Suche nach Tengil und beschäftigten sich in Corrinis von nun an mit ihren eigenen Anliegen.

Feuchter Keller?

Die Abenteurer erkundigten sich bei der Stadtverwaltung nach Rachnea Morphopolos, erfuhren aber nichts Neues über sie. Man kannte dort auch keinen Mitarbeiter Edmonds, den jener damals angeblich zu Thirgrim wegen eines Gutachtens geschickt hatte. Es gab darüber auch keine Aufzeichnungen.

Borthor-Bartl wollte wissen, welche Lagerhäuser des Gerberviertels einen Keller hatten. Der Halbling gab sich als Pilzhändler aus, der zusammen mit seinem „Botanikexperten“ GreiffInn nach einem passenden Lagerplatz für einige Kisten wertvoller Pilze suchte, für die ein feuchter Keller optimal geeignet wäre. Mit dieser Geschichte klapperten die beiden Halblinge alle Lagerschuppen des Gerberviertels ab und erfuhren:

- N1 hatte überhaupt keinen Keller.
- N2 hatte einen kleinen feuchten Keller, den der Besitzer bisher immer für ein Problem gehalten hatte.
- N4 war seit dem Frühjahr ungenutzt und gehörte den MacMurdils.
- In N9/N10 lagerten nur Waren der Familie Morphopolos.

Beim Abendessen in der *Fauchenden Katze* ließen sich die Halblinge (und Sirena wegen *Wahrsehen*) eine feuchte Ecke (im Nordwesten des Bierkellers) zeigen, aber sie fanden dort keine Geheimtür.

Nach dem Abendessen trennten sich die Abenteurer.

Während ihre Freunde zurück in die Ostmarktstraße liefen, um das Waisenhaus in der kommenden Nacht im Auge zu behalten, schlenderten die beiden Halblinge zum Lagerhaus N4, öffneten nach Einbruch der Dunkelheit das Schloss der Eingangstür und begannen, den enttäuschend leeren Lagerraum sowie den zunächst abgesperrten leeren Holzverschlag gründlich nach verborgenen Türen oder anderen Besonderheiten abzusuchen. Ihre Suche blieb erfolglos.

Auf frischer Tat ertappt

Während Thurgon, der weder ein *Königsfreund* war noch einen magischen Ohrring der *Zwiesprache* besaß, in erzwungener Gleichmut vor der Tür des *Austretenden Maultiers* (unter einem Vordach) einen Krug Dünnbier nach dem anderen leer trank, harrten Zargos in der Nähe der Hintertür des Waisenhauses und Sirena in der Nähe von Teagachs Fachwerkhaus aus, um das Waisenhaus zu beobachten. Die kalten Regenschauer und der immer wieder böig auffrischende Wind stellten ihre Willenskraft auf die Probe, aber sie hielten durch.

Zwei Stadtwachen gingen von Westen her durch die Ostmarktstraße, holten sich im *Austretenden Maultier* ihren Wächtertrunk und brachten auch Thurgon einen vollen Krug. Die Wachen zündeten sich Pfeifen an, rauchten und tranken ihr Bier, während sie zu Teagachs Haus schlenderten und die (bis auf Wasserschäden unveränderte) Schmiererei betrachteten. Sollten sie den Schmierfink in die Finger bekommen, der ihre Wächterrolle zu verspotten schien, würden sie ihm eine Abreibung verpassen! Sirena hatte sich schnell verdrückt, belauschte die Unterhaltung und blieb unbemerkt.

Als die zwei Stadtwachen wieder westwärts gingen, bemerkte Zargos, wie zwei Kinder, ein Mädchen (Joena) und ein Junge (Bo), aus einem Fenster im Obergeschoss des Waisenhauses routiniert an einem Seil in den Garten hinunter kletterten. Der Elf informierte seine Gefährten per Ohrring und beschattete die Kinder, die zur Ostmarktstraße liefen und dort zum *Austretenden Maultier* spähten. Der Anblick des vor der Tür stehenden bewaffneten und gerüsteten Zwergenkriegers (Thurgon) vermahlte ihnen die Erfüllung von Durdens Befehl, die Tür des Gasthauses mit einem Schwarzen Hund zu bemalen.

Joena verlor in der nasskalten Dunkelheit die Lust auf weitere Abenteuer (sie war nüchtern) und kehrte zum Eingang des Waisenhauses zurück. Sie erzählte Emwen, dass sie vergeblich versucht hätte, Bo am nächtlichen Herumstreunen zu hindern. Seufzend ließ die Pflegemutter das Mädchen hinein. Die Heimeltern hatten schon längst aufgegeben, diese Eskapaden der älteren Kinder gewaltsam zu unterdrücken. Letztlich war das Waisenhaus ein Ort der Erziehung, kein

Gefängnis für Schwerverbrecher. Wer sein Schicksal unbedingt herausfordern wollte, den konnte und sollte man nicht daran hindern.

Zargos beschattete Bo, der am Ufer des Mühlteichs westwärts huschte und dann zwischen den Häusern hindurch auf den leeren Marktplatz spähte. Schließlich eilte der Junge zum Osttor der Burg hinauf, das wegen des unfreundlichen Wetters nicht, wie vorgeschrieben, auf der Außenseite bewacht wurde, sondern nur „indirekt“ von der trockenen Wachtstube aus, die sich im Inneren der Burg befand. Bo nutzte die Abwesenheit der Wächter, um das Burgtor mit Kreide und Kohle zu bemalen – natürlich mit einem Bild des Schwarzen Hundes! Anfangs setzte er die ersten Striche noch zögernd, doch bald steigerte sich der junge Künstler in einen zittrigen Rausch der Eingebung hinein (Bo stand tatsächlich unter Drogen).

Nicht nur Zargos und Sirena beobachteten Bos Tätigkeit, auch die beiden Halblinge waren mittlerweile vom Lagerhaus zurück zum Marktplatz gekommen. Schließlich entschloss sich Sirena, die Fertigstellung des Gemäldes nicht abzuwarten, und versetzte Bo in einen magischen *Schlaf*. Zargos eilte zur Stadtwache im *Handelshof*, um die Festnahme des Schmierfinken zu veranlassen. Die Wachen zögerten zunächst, dem fremden Elfen in die nasskalte Nacht zu folgen, aber ihre Neugier behielt die Oberhand – und am Osttor der Burg sahen sie den regungslosen Knaben mit dem Tatwerkzeug auf dem nassen Boden liegen, auf den zwei Halblinge aufpassten (Sirena blieb versteckt).

Ein klarer Fall für die Stadtwachen! Während ein Wächter aufpasste, dass der Bengel nicht weglaufen konnte, pochte der andere lautstark gegen das Burgtor und forderte die faulen „Kollegen“ auf, ihr wunderbares Tor zu öffnen, das sie so gut bewacht hätten, dass es jedes Kind beschmieren konnte, wenn ihm der Sinn danach stand. Dieser Aufforderung konnten die Burgwachen natürlich nicht widerstehen.

Bo wurde mit einer Ohrfeige geweckt und dann solange mit Fäusten traktiert, bis seine Nase heftig blutete und er allerlei schmerzhaft Prellungen hatte. Dennoch wollte der Bengel nicht verraten, warum er ausgerechnet dieses Bild an das Tor geschmiert hatte. Bo drohte den Wächtern aber anfangs noch mit der Rache einer „Schwarzen Bestie“, falls sie sich an ihm vergreifen sollten, aber dann zwangen ihn die Schmerzen, verbissen zu schweigen.

Den Abenteurern war klar, dass sich der Knabe nicht „normal“ verhielt. Sie vermuteten bereits jetzt, dass Bo „irgendwie bekifft“ sein musste, sofern er nicht unter einem magischen Zwang stehen würde. Borthor-Bartl bot den Wächtern an, den Bengel zurück ins Waisenhaus zu bringen, da seine Gefährten und er ganz in der Nähe ihr Quartier haben würden. Die Wächter waren allesamt einverstanden – umso mehr, als die Burgwächter ihre lieben Freunde von der Stadtwache schon gebeten hatten, wegen der heutigen kleinen Nachlässigkeit keinen unnützen Ärger zu machen und lieber einen guten Trank (oder zwei) in der Wachtstube mit ihnen zu teilen.

Von Schwarzen Hunden und Weißen Bären

Die Abenteurer brachten Bo in ihre Dachkammer im *Austretenden Maultier* und verhörten den Knaben, nachdem sie seine Wunden verbunden hatten. Der Erste (oder Zweite) Offizier der *Schwarzen Hunde* warnte seine Entführer, dass der General (Durden) die Schwarze Bestie auf sie hetzen würde, wenn sie einem seiner Gefolgsleute (wie beispielsweise ihm, dem derzeitigen Ersten oder vielleicht auch Zweiten Offizier) auch nur ein (oder zwei) Haare krümmen würden. Bo stieß seine Worte durch zusammengebissenen Zähne hindurch – und Borthor-Bartl bemerkte seinen süßlichen Mundgeruch, der den Halbling an ein mit Ahornsirup bestrichenes Brot erinnerte [20 auf EW:Schmecken/Riechen].

Eine geduldige und einfühlsame Befragung des Knaben ergab, dass Durden seit Anfang des Drachenmonds von einem Unbekannten mit einem „Traumsirup“ versorgt wurde. Anfangs hatten alle Kinder vor dem Schlafengehen ein paar Tropfen des süßen Naschwerks verkostet, das beim Träumen angenehme (und unbekannte) sexuelle Gefühle hervorgerufen hatte, wobei sich seltsamerweise ein übel aussehender schwarzer Hund (einäugig, bestienhafte Züge, seltsame Krallenfüße, Kette um den Hals) in die Traumbilder geschlichen hatte, um – zunächst als Schemen, später immer deutlicher Gestalt annehmend – aufmerksam die Träumer zu beobachten, als ob er auf deren Kommando oder irgendeine Aktion warten würde. Durden hatte angekündigt, den leckeren Sirup künftig nur noch jenen Kindern zu geben, die einen Eid leisten würden, ihm von nun an als Soldaten in der Armee der *Schwarzen Hunde* unbedingten Gehorsam zu leisten und all seinen Befehlen zu folgen. Einige machten sofort mit, andere nicht. Wenige Tage später stellte sich heraus, dass manche Kinder sich ganz schlecht fühlten, wenn sie den Sirup nicht erneut kosten durften – und einige schlossen sich nun auch den *Schwarzen Hunden* an. Die anderen – die *Weißen Bären* – wagten es nicht, Durden und seine Soldaten zu verpfeifen, sondern waren aus dem Waisenhaus davongelaufen, um sich an einem unbekanntem Ort zu verstecken.

Schließlich wurde Bo gefesselt und geknebelt, damit die Abenteurer eine ungestörte Schlafpause in ihrem Quartier verbringen konnten. Natürlich wurde der Knabe bewacht, der einschlief und dessen Atemzüge in der zweiten Nachthälfte ruhiger und gleichmäßiger wurden.

Am nächsten Morgen eilte GreiffInn zu dem Lagerhaus der Morphopolos und beobachtete den Wachtwechsel der Söldner. Offenbar standen stets zwei Söldner vor dem Eingang des Lagerhauses (N10), während zwei Söldner im Inneren schliefen und sich zwei Söldner im Wohnhaus (N9) aufhielten.

Im *Austretenden Maultier* diskutierten die Gefährten über Bos weiteres Schicksal. Der Knabe verlangte, unverzüglich zurück ins Waisenhaus gebracht zu werden, aber die Abenteurer zögerten, ihn laufen zu lassen, weil sie nicht wussten, wie ernst sie die Rachedrohungen nehmen sollten, da es ja bereits einige rätselhafte Tode in der Stadt gegeben hatte. Schließlich blieb Borthor-Bartl allein mit Bo in der Dachkammer zurück, um dem Knaben mit einem *Lied des Vergessens* die Erinnerung an den letzten Monat zu rauben. Als sein Lied verklungen war und seine Gefährten zurück in die Kammer kamen, sahen sie (mit unfreiwilligem Kichern), dass der Barde sich versehentlich selbst verzaubert hatte und nun sehr verwundert auf die Leier in seinen Händen blickte. Wie war er nur aus dem komfortablen Gästehaus des Königshofs in Beornanburgh plötzlich in die armselige Dachkammer des *Austretenden Maultiers* in Corrinis gekommen?

Nachdem Borthor-Bartl klar geworden war, was ihm widerfahren war, wiederholte der Barde das *Lied des Vergessens* und löschte schließlich erfolgreich einen Monat im Gedächtnis des Knaben. Bo reagierte mit völliger Verwirrung und verzweifelter Schluchzen. Sirena brachte den „armen Jungen“, der offenbar eine wohlgemeinte Ohrfeige der Stadtwache nicht besonders gut vertragen hatte, zurück ins Waisenhaus. Emwen versprach, künftig besser auf diesen Streuner aufzupassen.

Durden war entsetzt, dass Bo offenbar nicht mehr wusste, dass er ein Offizier der *Schwarzen Hunde* war. Bestimmt hatten diese Schnüffler aus dem *Austretenden Maultier* damit zu tun, aber Bo schien sich an nichts zu erinnern. Dieser blöde Spinner! Der taugte kaum als einfacher Soldat! Solange der so eine Heulsuse war, würde er keinen Sirup mehr bekommen, das stand fest!

Am Vormittag besuchten zwei Stadtwachen das *Austretende Maultier*, um Borthor-Bartl zu sprechen. Sie waren vorher im Waisenhaus gewesen und wollten nun klarstellen, dass dieser Knabe namens Bo keinesfalls von ihnen so schwer verprügelt worden war, dass er jetzt Gedächtnislücken aufweisen konnte, sondern höchstens und unwahrscheinlicherweise von ihren Kollegen, den Burgwächtern. Der Halbling erklärte sehr glaubhaft, dass er sich an den nächtlichen Vorfall überhaupt nicht erinnern könnte, was die Stadtwachen sehr zufrieden und mit einem Augenzwinkern zur Kenntnis nahmen. Letztlich zählte ja nur eins, nämlich, dass jetzt endlich Schluss mit diesen Wandschmierereien war!

Eine süße Spur (1)

Da beim Waisenhaus nichts Verdächtiges zu beobachten war, erkundigten sich die Abenteurer dort am späten Vormittag schließlich nach Durden und erfuhren, dass er und die anderen größeren Kinder schon längst in der Stadt unterwegs waren, um sich durch kleine Boten- oder Transportdienste ein kleines Taschengeld (in Kupferstücken oder Naturalien) zu verdienen. Das war der übliche Alltag, und Emwen wusste auch, dass Durden üblicherweise im Hafengebiet unterwegs war.

Daraufhin machten sich Borthor-Bartl, Thurgon und Zargos auf den Weg zum Tuarisc.

GreiffInn und Sirena gingen dagegen zur Magiergilde, weil der Halbling mit Hilfe seiner magiekundigen Begleiterin das Hemd des *Aurentrugs* verkaufen wollte, das für ihn nutzlos war. Der Gildenmitarbeiter bot ihm 20 GS für das gebrauchte Kleidungsstück zweifelhafter Herkunft. GreiffInn lehnte ab.

Borthor-Bartl erkundigte sich am Markt nach Ahornsirup-Verkäufern und wurde fündig. Ein Standnachbar des bereits wieder abgereisten twyneddischen Händlers berichtete, dass jener im vergangenen Monat seine 10-Liter-Fässchen (etwa ein Dutzend) alle auf einmal losgeworden war. Der Käufer war ein bärtiger Mann gewesen, dem ein paar Straßenkinder geholfen hatten, einen Karren zu beladen, mit dem er seinen Einkauf weggebracht hatte, irgendwo in die Stadt hinein. Das war leider keine brauchbare Spur.

Zargos und Borthor-Bartl lungerten schließlich zusammen mit Thurgon am Hafen herum und entdeckten tatsächlich Durden, der mit ein paar anderen Waisenkindern leichte Arbeiten ausführte. Zargos und Thurgon behielten den „General“ der *Schwarzen Hunde* im Auge, während Borthor-Bartls am Ufer des Tuarisc vergeblich Ausschau nach dem unauffälligen Barträger hielt.

Am frühen Nachmittag traf sich Durden vor dem *Silberkessel* mit einem bärtigen Kapuzenträger, der dem Jungen irgendetwas zusteckte!

Zargos und Thurgon verfolgten den Mann, der durch die Straßen der Stadt schlenderte und im Schildwallpfad einigen Dirnen und deren Freiern heimlich irgendwelche kleinen Objekte überreichte.

GreiffInn und Sirena verfolgten Durden, der zum Osttor lief und sich dort mit vier anderen Waisenkindern traf. Gemeinsam rannten die Fünf übermütig kichernd nach Osten – bestimmt zum Waisenhaus.

Zargos und Thurgon verfolgten den Mann durch das Osttor bis zum Eingang des Basars und sahen, dass er in LoSans *Drogenhöhle* verschwand. Zusammen mit ihren Gefährten beobachteten sie nun geduldig den Eingang des bekannten Raucher- und Spielerklubs und warteten darauf, dass die Zielperson das Gebäude wieder verlassen würde. Zargos blieb stets auf dem Posten, während seine Gefährten kleine Abstecher machten.

- Sirena besuchte den Nathir-Tempel und erfuhr von ihrer guten Bekannten, der Tempelvorsteherin Searinniu, interessante Neuigkeiten. Seit ein paar Tagen wusste die Weise Frau, dass es neuerdings in Corrinis einen opiumhaltigen zauberkräftigen Sirup gab (die *Süße Wonne*), dessen Genuss nicht nur die Lust bei Männern und Frauen steigern, sondern auch wohltuende sexuelle Träume verursachen würde und sehr schnell süchtig machen konnte. Am Ende dieser Träume würden manchmal Wahnvorstellungen eintreten, bei denen sich die Opfer immer von einem riesigen Schwarzen Hund verfolgt fühlten! Die Bilder in der Ostmarktstraße waren Searinniu natürlich auch bekannt, aber sie hatte sich bisher keinen Reim darauf machen können. Sollte ein niederträchtiger Rauschgiftverteiler bereits Kinder als Kunden gewinnen wollen? Sie konnte nur hoffen, dass ihm bald das Handwerk gelegt würde. Der Sirup war vermutlich noch nicht lange im Umlauf. Searinniu war fest davon überzeugt, dass LoSan damit nichts zu tun hatte.

Die Weise Frau war auf die *Süße Wonne* aufmerksam geworden, weil sie auf ihrer Krankenstation drei erainnische Patienten in Behandlung hatte, eine Gruppe erainnischer Hirten und Bauern, die in Corrinis verschiedene Leute besucht hatten. Sie waren am 6. Drachen in der Stadt angekommen und hatten sich bei einem befreundeten Fischhändler einquartiert, ganz in der Nähe des Bordells am Schildwallpfad. Am Abend des 8. Drachen hatte ihnen ein Vermummter ein günstiges „Potenzwasser“, eben die *Süße Wonne*, angeboten, und sie hatten eine 50 ml – Phiole für 10 GS gekauft. Am nächsten Abend hatten sich alle eine Dosis (10 ml) gegönnt, bevor sie das Bordell mit sensationellem Stehvermögen besucht hatten.

Am 10. Drachen hatten sie den Rest ihrem Geschäftsfreund, dem jungen Fleischer Rodwyn, geschenkt, der immer etwas schüchtern war, wenn es um Sex mit Frauen ging.

Am 11. Drachen hatten die drei Erainner gemerkt, dass sie das süße Zeug unbedingt wieder brauchten. Am frühen Abend trafen sie „zufällig“ den Verkäufer und bekamen nochmal 30 ml. In der Nacht vom 13. auf den 14. Drachen hatten alle drei Freunde den gleichen Scheißhund gesehen und wollten vor der Bestie fliehen, waren aber beim Gerangel an der Scheißtür ihres Scheißquartiers aufgewacht und hatten sich am Morgen zittrig und schwitzend zum Scheiß... – äh – zum Nathir-Tempel begeben. Searinniu hatte den klebrigen Rest der Phiole untersucht, dessen Geruch sie an Ahornsirup erinnert hatte. Opium war bestimmt beteiligt, aber möglicherweise war seine natürliche Wirkung durch Anwendung von Zauberei modifiziert worden.

Da niemand an Rodwyn gedacht hatte, war der Fleischer nicht rechtzeitig gewarnt worden.

Searinniu hatte das Auftauchen einer neuen Psycho-Droge natürlich bereits der Stadtwache gemeldet. Der ganze Vorfall erinnerte natürlich an die vergangene Rauschgift-Geschichte um *Des Bettlers Himmelreich*. Die Wachen hatten versprochen, sehr aufmerksam zu sein. Mehr war bisher nicht passiert. Die Fratze des Entsetzens bei den Toten deutete jedenfalls auf ein äußerst gefährliches Rauschkraut hin, und Searinniu wünschte Sirena schneller Erfolg bei ihren Ermittlungen.

- GreiffInn und Thurgon beobachteten den (erwarteten) nachmittäglichen Wachtwechsel am Lagerhaus N10.
- Borthor-Bartl besuchte den Tabakhändler Hei im Basar, der ebenfalls ein Halbling war. Hei freute sich, dass ihn der bekannte Barde nach langer Pause mal wieder besuchte, und verkaufte ihm Pfeifentabak. Da Borthor-Bartl allerlei neugierige Fragen wegen der benachbarten *Drogenhöhle* stellte, warnte ihn Hei, sich mit LoSan anzulegen, der das volle Vertrauen und den uneingeschränkten Schutz des Barons genießen würde.

Im Silberkessel

Als die Abenteurer am frühen Abend gerade beschlossen hatten, jetzt selbst LoSans *Drogenhöhle* zu besuchen, kam die Zielperson heraus. Der Mann trug jetzt seinen Kapuzenmantel über dem Arm, so dass man sein rotes Struppelhaar, seinen dichten dunklen Vollbart, den Goldring in seinem rechten Ohrläppchen – und sein sehr zufriedenes Grinsen gut betrachten konnte. Er schäkerte noch ein wenig mit den beiden Basarwächtern, die vor dem Eingang der Drogenhöhle standen, ehe er den Basar zügig verließ. Während seine Gefährten dem Mann folgten, erkundigte sich Borthor-Bartl bei den Basarwächtern nach dem Mann. Sie gaben dem unwissenden Halbling gern Auskunft. Anders als Neukunden brauchte Avaric MacRathgar, ein tüchtiger Hafenarbeiter, keine Klub-Karte vorzuweisen, um Zutritt zu erhalten. Er gehörte seit ungefähr zwei Jahren zu LoSans Gästen, weil er vermutlich in der Vergangenheit irgendeinen wichtigen Dienst für den KanThai geleistet hatte.

Avaric schlenderte durch die Gassen der Stadt, ehe er in den *Silberkessel* ging, ein gutes, aber recht teures Gasthaus, um dort sein Abendessen als Hausgast einzunehmen. Sirena und Thurgon folgten ihm und bekamen einen Tisch, obwohl sie nicht reserviert hatten. Sie erkundigten sich bei der freundlichen Bedienung nach dem Mann am Nebentisch, der gerade ein umfangreiches Mahl aufgetafelt bekam. Sie erfuhren, dass Avaric im Gasthaus die Suite im 2. Obergeschoss (rechts) bewohnte und ein tüchtiger Handwerker war, der von Frühjahr bis Herbst im Hafen seine Dienste zur Schiffsreparatur anbot und jetzt in der kühlen Jahreszeit offenkundig mal an sich selbst dachte und seine Ersparnisse verprasste. Er wohnte hier seit dem Tod seines Freundes Leif, bei dem er eine bescheidene Unterkunft in Hafennähe gehabt hatte. Vermutlich konnte er es nicht ertragen, ständig an das Unglück erinnert zu werden.

Das war die Gelegenheit, Avarics Zimmer zu inspizieren! Während Zargos in der Nähe des Hintereingangs Schmiere stand, versuchten die beiden Halblinge mit einem *Ring der Unsichtbarkeit* ihr Glück an der Tür der Suite. Beide scheiterten an dem einfachen Schloss.

Als Sirena (per Ohring) meldete, dass Avaric seinen Schnaps geleert hatte und trotz reichlich gefüllten Tellern wohl gleich auf sein Zimmer gehen würde, verbarg sich Borthor-Bartl auf der Stiege zu den Dachboden-Quartieren des Personals (mit einem Tarnmantel geschützt) und schlüpfte hinter Avaric in dessen Zimmer – allerdings völlig sichtbar, weil er vergessen hatte, seinen Ring zu aktivieren! Aber der angenehm bekiffte und unangenehm blasen/darm-gefüllte Avaric hatte nur eines im Sinn, nämlich, den Nachtopf im Nebenraum seiner Suite zu benutzen! Er bemerkte den Halbling deshalb überhaupt nicht, legte sich nach erledigtem Geschäft auf sein Bett und schlief sofort ein.

Borthor-Bartl ließ seine Gefährten in Avarics Zimmer hinein. Zargos sorgte mit einem *Schlaf-Zauber* [20] für eine besonders tiefe Nachtruhe des Sirupverteilers. Die Abenteurer entdeckten eine Geldbörse mit Zahlungsmitteln im Wert von 250 GS sowie fünf leere 50 ml – Phiole. Sie nahmen aber außer einer Phiole (mit klebrigen Resten) nichts mit, um den „Dealer“ nicht zu warnen. Schließlich wollten sie die Quelle des Sirups finden, und dafür brauchten sie Avaric noch.

Eine süße Spur (2)

Nach einer ungestörten Nachtruhe im *Austretenden Maultier* ging Sirena zum Waisenhaus. Sie war nicht die Einzige, die sich an diesem Morgen für das Wohlergehen der Kinder interessierte, denn an der Tür verabschiedete sich gerade eine Mitarbeiterin des Nathir-Tempels von Emwen mit höflichen Worten. Sie hatte ihre Hilfe angeboten, falls die Kinder Krankheitssymptome wie Süchtige auf Entzug haben würden. Emwen hatte bereits dankend abgelehnt. Sie würde mit den kleinen Rackern schon allein fertig werden und vertraute im Übrigen lieber auf den Beistand der Götter als auf die Bräuche der Naturgläubigen. Da blieb auch für Sirena nichts weiter zu tun. Sie erfuhr, dass Bo apathisch auf seinem Bett lag und über Übelkeit, Kopfschmerzen und Gliederzittern klagte. Das würde bestimmt bald vergehen, meinte Emwen.

Borthor-Bartl und Zargos lungerten vor dem *Silberkessel* herum. Irgendwann musste Avaric doch endlich ausgeschlafen haben!

GreiffInn und Thurgon wollten am Lagerhaus N10 die Wachablösung beobachten. In der Nähe des Osttors bemerkten sie, dass sich ganz in der Nähe gerade eine Menschenmenge bildete, um den Stadtwachen bei der Bergung einer Leiche zuzusehen, die im Mühlteich getrieben hatte. Es handelte sich um den allein lebenden Fischhändler Raganrod, dessen Körper (einschließlich seines Schlafrocks) von scharfen Krallen zerfetzt worden war. Dem Halbling und dem Zwerg gelang es, einen Blick auf Raganrods Fratze des Entsetzens zu werfen, und GreiffInn entdeckte gerade noch rechtzeitig am Ufer die Spuren eines Kampfes mit Krallenabdrücken, der Schleifspur einer schweren Kette und Stofffetzen, die von den Schaulustigen kurz darauf zertrampelt wurden.

Der *Schwarze Hund* wurde offenbar immer realer. Die gedankliche Verbindung mit den Schmierereien in der Ostmarktstraße (und mit den Rufen des getöteten Fleischers) führte dazu, dass sich unter den Anwesenden erstmalig echte Angst verbreitete. Sollte in Corrinis nachts eine Hundebestie wahllos Jagd auf Menschen machen? Ehe sich Panik verbreiten konnte, verkündete eine der Stadtwachen, dass die Bevölkerung unbedingt Ruhe bewahren und die laufenden Ermittlungen der Sicherheitsorgane nicht stören sollte. Es wäre nur noch eine Frage der Zeit, bis die Hintergründe dieser Taten vollständig aufgeklärt und die vollständige Sicherheit für die Bürger von Corrinis wiederhergestellt wäre. Bis dahin sollten alle aufeinander acht geben und in der Dunkelheit nicht ihre Häuser verlassen. Obwohl diese Ansprache Zweifel hinterließ, gaben sich die Leute damit zufrieden. Was blieb ihnen auch übrig?

Sirena besuchte den Nathir-Tempel. Searinnu versprach, ihr Anliegen zu unterstützen, so dass Sirena erneut zum Waisenhaus lief und dort Emwen und deren Mann überredete, Bo zu erlauben, sich selbst zu entscheiden, wer sich um seine Genesung kümmern sollte. Ihre Redekunst gab letztlich den Ausschlag, dass sich der verwirrte (und sehr kleinlaute) Bengel für eine Betreuung im Nathir-Tempel entschied. Sirena führte den Knaben dorthin.

Unterdessen hatte Avaric endlich den *Silberkessel* verlassen. Sein erster Gang führte in zu einem Bäcker in der Nachbarschaft, wo er sich ein ausgiebiges Frühstück schmecken ließ. Die Gefährten (dank der Ohrringe verständigt) lungerten in der Nähe herum.

Sein zweiter Gang führte Avaric in das Hafenviertel, und zwar in das angeblich „verdammte beste Hurenhaus“ von Dame Laetwing.

GreiffInn nutzte den *Ring der Unsichtbarkeit* und folgte ihm, aber der kanthanische Fleischkoloss (ein Sumo-Ringer namens Ummi), der als waffenloser Wächter vor dem Vorhang zur Garderobe stand, schien den unsichtbaren Halbbling seltsamerweise dennoch zu bemerken. GreiffInn ging lieber wieder nach draußen.

Nun betrat Zargos das Bordell und erkundigt sich bei Dame Laetwing nach ihren Angeboten. Sein Hauptinteresse galt angeblich einer relativ kurzfristigen Ausrichtung einer kleinen Orgie für seine Geschäftsfreunde, für die er gegebenenfalls 100 GS investieren würde. Die Chefin des Hurenhauses versicherte ihm, dass sie mit dieser Summe schon etwas Nettos organisieren könnte, aber wenn die Sache etwas großzügiger ausfallen sollte, wären auch 300 GS keine übertriebene Investition.

Wie erhofft, lenkte dieses Gespräch Ummi so ab, dass GreiffInn unsichtbar durch das Treppenhaus des Bordells bis ins dritte Obergeschoss hinauf- und wieder hinunterschleichen konnte, ohne irgendwo eine Männerstimme vernommen zu haben. Außer Avaric gab es zu dieser frühen Stunde bestimmt noch keine Kunden, und das Dienstpersonal war offenkundig noch mit den Vorbereitungen für das Frühstück der Huren beschäftigt. Wo war also die Zielperson?

Die Gefährten lungerten in der Nähe des Hurenhauses herum. Am späten Vormittag kam Avaric aus dem Bordell heraus und schlenderte nun durch die Gassen, um kleine Phiolen zu verteilen. Er musste also den Sirup im Hurenhaus (oder beim Bäcker oder im *Silberkessel*) erhalten haben!

- Sirena und Zargos beschatteten Avaric.
- GreiffInn und Thurgon untersuchten Leiffs Quartier am Hafen (ohne Ergebnis).
- Borthor-Bartl ging zur Magierrgilde, denn ihm war plötzlich eingefallen, dass er wegen früherer Verdienste ein Ehrenmitglied der Gilde des Blauen Vogels war. Natürlich durfte er sofort mit Gildemeister Elhylin sprechen, dem er seine Beobachtungen mitteilte. Irgendein Halunke verteilte einen Sirup an die Bürger der Stadt, der ihnen Albträume bereiten würde, in deren Folge es bereits Todesopfer gegeben hätte. Elhylin empfahl dem Halbbling, seine Beobachtungen der Stadtwache mitzuteilen. Sofern die Ordnungshüter die Beteiligung seiner Gilde in Anspruch nehmen wollten, wäre er dazu selbstverständlich gern bereit. – andernfalls würde er sich aber nicht in die Angelegenheiten der Baronie einmischen.

Am Ende des Gesprächs zeigte Borthor-Bartl dem Gildemeister das magische Unterhemd GreiffInns, der – leicht amüsiert – bemerkte, dass die Gilde keinen Bedarf an derartigen Objekten hätte, abgesehen von der alljährlichen Tombola für die Jahrgangabsolventen, bei der die Überreichung und das Ausprobieren der Gewinne stets ein „Heidenspaß“ wäre, sofern es höchstens kleinere Blessuren und keine Dauerschäden geben würde, was bisher immer geklappt hätte. Borthor-Bartl schenkte Elhylin das Unterhemd – und gab GreiffInn später sein eigenes.

Mittags ging Avaric in den *Silberkessel* und bekam dort eine Mahlzeit. Anschließend legte er sich für ein kleines Nickerchen ins Bett und schlief erneut tief und fest.

Die Gefährten lungerten in der Nähe des *Silberkessels* herum.

- Sirena besuchte den Hafensteuerer. Er erzählte ihr, dass die Familie Morphopolos nur selten Waren per Schiff erhalten würde, meistens mit Öl oder Wein gefüllte Amphoren. Der Mann konnte sich noch gut an die bildhübsche Tochter der verstorbenen Händlerin Rachnea erinnern: lange schwarze Haare, meistens zu einem Kranz geflochten – schlank und groß – kleine, fast etwas spitze Nase – Lachgrübchen – dezent geschminkt (gezupfte Brauen, lange Wimpern, volle Lippen, glatte blasser Haut) – und eine hässliche Narbe quer über der Kehle (als ob jemand versucht hatte, dem Mädchen den Hals zu durchschneiden), weshalb sie auch im Sommer Seidenschals getragen hatte oder Kleider mit einem hohen Kragen.
- Thurgon wischte das Bild des Schwarzen Hundes am Fachwerkhause des Erainers weg. Sollte die Bestie das Gemälde brauchen, um in der Stadt zu materialisieren, hatte sie jetzt ein Problem.

Das Anwesen der Familie Morphopolos

Da es ihnen am *Silberkessel* zu langweilig wurde, schlenderten die Gefährten ins Gerberviertel und begannen, die Erforschung des Lagerhauses N10 zu planen. Thurgon spähte heimlich durch einen der vergitterten und vorhangverhängten Lüftungsschlitze und sah, dass die Regale des Lagers bis auf wenige Amphoren leer waren. Gleich neben der einzigen Türe standen zwei Betten, in denen bestimmt die beiden Söldner schliefen, die gerade keinen Dienst hatten.

Am späten Nachmittag spähte Zargos in das Lagerhaus und versetzte die beiden sowieso schlafenden Söldner in einen noch tieferen magischen *Schlaf*, ehe er selbst dank Borthor-Bartls *Kleinem Seiltrick* in den Lagerraum versetzt wurde. Leider gab es dort nirgendwo etwas Interessantes zu finden.

Sirena versetzte die beiden Söldner vor dem Lagerhaus in einen magischen *Schlaf*, was jenen nicht ungewöhnlich vorkam, da sie sowieso den ganzen Tag mit Langeweile und Müdigkeit kämpften. Zargos konnte das Lagerhaus ungesehen durch die Eingangstür verlassen.

Am frühen Abend spähten die Gefährten durch die Fensteröffnungen des Wohnhauses (N9) in den Aufenthaltsraum des Gebäudes. Hier bekamen die vier jungen chryseischen Lageristen und zwei Söldner gerade von einer Magd aus der *Fauchenden Katze* ihr Abendessen serviert. Dabei merkte ein Söldner bei einem Blick vor die Tür, dass seine Kollegen vor dem Eingang des Lagerhauses eingenickt waren, und weckte sie mit derben Tritten.

Eine Stunde später holte die Magd das Geschirr und brachte zwei volle Bierkrüge (je 2,5 l).

Bei Anbruch der Dämmerung spazierte Borthor-Bartl durch das Gerberviertel und spielte dabei albische Volksweisen auf seiner Leier. Dadurch lockte der Halbling freilich niemand auf die Gasse, und Geld konnte er so selbstverständlich auch nicht verdienen. Aber das war natürlich auch nicht seine Absicht gewesen. Der Barde spielte schließlich den *einschläfernden Gesang* von einer Stelle aus, von der er zwar die im Wohnhaus Anwesenden magisch beeinflussen konnte, nicht aber seine Gefährten, die durch die seitlichen Fensteröffnungen in das Gebäude spähten. Sein erster Versuch war zu schwach und beeindruckte niemanden, aber sein zweiter Versuch war besser. Fast wären alle sechs Personen eingenickt, doch im letzten Moment zuckte einer der beiden Söldner zusammen und weckte mit einem lauten Alarm-Ruf seinen Kollegen und die vier Lageristen. Borthor-Bartl gelang es, unbemerkt zu fliehen.

Da die Söldner keinen Zauberer oder Liedermacher fanden, und da sich der Anschlag nicht wiederholte, glaubten sie bald, dass sie sich den Vorfall vielleicht nur eingebildet hatten und einfach ein Opfer des Alkohols (Wein, Raki, Bier) und der Langeweile und Übermüdung geworden waren. Große Lust auf intensive Recherchen verspürten sie nicht. Vorsichtshalber wachten ab jetzt vier Söldner vor den Fenstern des Wohnhauses, während die beiden anderen nach wie vor die Betten im Lagerhaus benutzten.

Ende einer süßen Spur

Borthor-Bartl besuchte abends erneut den Meister der Magiergilde und erhielt von ihm gegen seine angebliche Schlaflosigkeit ein (leider) geschmackloses Schlafpulver, auf das Elhylin derzeit verzichten konnte – es waren insgesamt 14 Portionen. Jede Portion war geeignet, über einen Zeitraum von sieben Tagen für den tiefen Nachtschlaf einer Person zu sorgen. Dieses Detail vergaß der Gelehrte aber zu erwähnen.

Bei der Rückkehr ins *Austretende Maultier* bemerkten die Gefährten einen Tumult im Waisenhaus: lautes Geschrei, ein heftiger Schlag, gefolgt von einem weiteren Schrei und einem weiteren Schlag, hysterisches Kreischnen einer Frau, lautes Schluchzen von zahlreichen Kindern.

Emwens Mann hatte die Kinder beim heimlichen Sirupnaschen erwischt und wollte ihnen das süße Zeug wegnehmen. Durden hatte den Mann darauf mit einem eisernen Laternenständer niedergeschlagen. Er lag jetzt stöhnend mit einer heftig blutenden Platzwunde am Boden. Emwen hatte daraufhin Durden mit einem Schürhaken niedergestreckt. Der junge Mann lag jetzt ebenfalls stöhnend mit einer heftig blutenden Platzwunde am Boden. Den gesamten Vorgang hatten die anderen Kinder beobachtet und starteten mit fasziniertem Grauen auf die Szenerie.

Natürlich eilten die Gefährten ins Waisenhaus. Emwen berichtete ihnen alles, was vorgefallen war. Während seine Freunde die teilweise noch gefüllten Phiolen konfiszierten, alarmierte Borthor-Bartl die Stadtwachen im Handelshof. Sie brachten sämtliche Waisenkinder (einschließlich Durden) in den städtischen Kerker zur Ausnüchterung. Da die Abenteurer ihnen erzählten, dass sie den Verteiler des süchtig und verwirrt machenden Sirups und dessen Aufenthaltsort kannten, bedankten sich die Wächter für diesen wertvollen Hinweis.

Avaric wurde beim Abendessen im *Silberkessel* verhaftet und ließ sich widerstandslos abführen.

Zu später Stunde entdeckten die beiden YenLen-Priesterinnen in ihrem verborgenen Tempel, dass Tschico, eine höherer Dämon in Gestalt eines bestienhaften Riesenhunds, der für Menschenblut und Lebenskraft gern bereit war, für YenLen und deren Personal tätig zu werden, bereits erfolgreich aus seiner Daseinsebene nach Corrinis gewechselt war (freilich nur als Projektionsgestalt, aber dieses Detail war irrelevant). Der Plan, durch den verfeinerten Sirup Opfer zu generieren, die entweder bei der Flucht vor dem Traumbild des Dämons oder beim späteren Entzug sterben und damit eventuell Tschico ein Tor in die hiesige Welt öffnen würden, war schneller erfolgreich gewesen, als sie gehofft hatten! Eigentlich brauchten sie jetzt gar keinen Sirup mehr, aber zu Samhain (Ende des Drachenmonds) musste jetzt unbedingt ein Mensch geopfert werden, um Tschico nicht wieder zu verlieren. Avaric würde sich über diese Neuigkeit bestimmt freuen.

Am nächsten Morgen holte der Hauptmann der Stadtwache (Alof MacAelfin) die Gefährten höchstpersönlich im *Austretenden Maultier* ab. Sie sollten Avarics Leiche identifizieren. Der inhaftierte Mann hatte beim morgendlichen Verhör sofort zugegeben, für LoSan im Außendienst tätig zu sein, und er hatte ihnen sogar eine kleine Tätowierung in der linken Achsel gezeigt, die ihn als Mitarbeiter des KanThai ausgewiesen hatte. Von daher hätte ihn die Wache eigentlich sofort wieder auf freien Fuß setzen müssen, aber da der Mann nichts über den Sirup erzählen wollte, den er an die Waisenkinder verteilt hatte, hatte man nicht umhin können, ihn etwas unsanfter anzufassen. Kaum hatten Alofs Leute begonnen, Avaric die ersten Schmerzen zuzufügen, waren plötzlich seine Augen explodiert und zahlreiche kleine schwarze Spinnen aus seinen blutigen Augenhöhlen gekrochen, die ihm in Windeseile die Haut von den Knochen gefressen hatten.

Der Tote war kein schöner Anblick – aber es war eindeutig Avaric. Alof hatte nichts anderes erwartet und versprach, sich um die ordnungsgemäße Bestattung der Leiche und die Verständigung LoSans zu kümmern. Der Fall des Schwarzen Hunds, der irgendwie mit dem süchtig machenden Sirup zu tun hatte, war dadurch selbstverständlich noch nicht gelöst. Sollten die Abenteurer weitere sachdienliche Hinweise haben, wären sie bei Alof jederzeit an der richtigen Adresse. Der Baron würde sich für ihre Mithilfe selbstverständlich mit gewohnter Großzügigkeit bedanken.

Sirena verriet Alof, dass sie das Hurenhaus von Dame Laetwing verdächtigten, bei dieser Sirup-Verteilung eine wichtige Rolle zu spielen. Leider wussten ihre Gefährten und sie nichts Genaueres. Alof erklärte, dass niemand dort eine Hausdurchsuchung anordnen würde, solange es keinen dringenden Tatverdacht gäbe und erdrückende Beweise vorlägen. Die Dame Laetwing war eine große Nummer in der Baronie. Bei ihr durfte man sich keinen Fehler erlauben.

Andererseits war eine verdeckte Ermittlung im Hurenhaus ein reizvoller Gedanke. Alof versprach, ein Treffen mit dem „Coroner“ des Barons zu arrangieren, sofern jener das wünschen würde.

Als sich die Gefährten verabschiedeten, kamen sie an einer Weisen aus dem Nathir-Tempel vorbei, die den Kerkerwachen gerade ihre Hilfe anbot, falls es den Waisenkindern schlecht gehen sollte.

Avaric kam an diesem Morgen nicht ins Hurenhaus. Hatte er etwa schon gemerkt, dass Tschico bereits den Übergang geschafft hatte? Rachnea (alias „Aischa“) schickte Scytoidea, ihre Dienerin, vormittags zum *Silberkessel*. Dort erfuhr sie, dass Avaric am gestrigen Abend verhaftet worden war. Nicht viel später hatte Scytoidea herausgefunden, dass der Hafendarbeiter im Kerker überraschend verstorben war. Bestimmt hatte die Dunkle Göttin dafür gesorgt, dass er nichts verraten konnte. Sehr gut! Vermutlich hatten die Waisenkinder den Deppen verpiffen. Nun ja, das geschah ihm recht.

Wie gewohnt, begaben sich die beiden YenLen-Priesterinnen mittags wieder in den Tempel, um dort bis Mitternacht weiteren Sirup herzustellen und das nächste Opfer für Tschico zu planen.

Bei Dame Laetwing

Am späten Vormittag trafen sich die Abenteurer mit dem maskierten Coroner im Rosa-Salon der *Anmutigen Lilie*. Er händigte ihnen die Grundrisse der vier Stockwerke des Hurenhauses aus, zusammen mit einer kurzen Information über die derzeitigen BewohnerInnen des Hurenhauses. Eine Schönheit aus den Küstenstaaten namens Aischa hatte nur einen einzigen körperlichen Makel, den sie gern durch Schminke verdeckte: eine hässliche Halsnarbe! Jetzt hatten die Gefährten eine neue Zielperson, aber das banden sie dem Coroner nicht auf die Nase.

Der Coroner stellte klar, dass die Stadtwachen unverzüglich auf Alarmrufe reagieren würden, sollten sie von den Abenteurern stammen – andernfalls würde es eine gewisse Verzögerung geben, die ihnen hoffentlich als Vorsprung reichen würde. Selbstverständlich wären sie komplett auf sich gestellt und sollten möglichst unbemerkt verschwinden, sofern sie kein eindeutiges Beweismaterial finden würden. Der Coroner fügte hinzu, dass er die Gelegenheit für eine verdeckte Ermittlung tatsächlich gutheißen würde, da ihm im Lauf der letzten Jahre einige nach einiger Zeit Vermisste (stets keine Bürger von Corrinis) gemeldet worden waren, die man zuletzt beim Hinein- wie auch beim Hinausgehen des Hurenhauses gesehen hatte. Mangels Beweisen hatte man in diesen stets unbedeutenden Fällen nie weiter ermittelt. Aber komisch war das schon gewesen.

Die Abenteurer kehrten mit dieser Fülle von Informationen ins *Austretende Maultier* zurück und überlegten lange, wie sie ihre verdeckten Ermittlungen durchführen sollten.

Schließlich kehrten sie wieder zum Hurenhaus zurück.

Zargos, den die Dame Laetwing bereits kannte, betrat das Bordell und wünschte sich das *Doppelte Flittchen* (eine Spezialität der beiden wunderschönen corischen Huren Aischa und Scytoidea). Leider musste Dame Laetwing sein Gesuch ablehnen, da beide Mädchen seit Beginn des Monats unpässlich (aber hoffentlich nicht schwanger) waren. Damit hatten die Gefährten nicht gerechnet. Ein neuer Plan musste her. Zargos verabschiedete sich wieder.

Beim nächsten Anlauf des Elfen, der jetzt einfach den Dienst einer Hure in Anspruch nehmen wollte, und zwar der jungen Audrey (für kostspielige 25 GS – die Dame Laetwing taxierte ihre Besucher richtig), ging der magische Unsichtbarkeitsring kaputt, den GreiffInn eigentlich nutzen wollte, um sich unbemerkt in den Gang des zweiten Obergeschosses zu schleichen. Der Halbling fluchte leise über sein Pech und nahm einen Unsichtbarkeitstrank zu sich. Unterdessen buchte Borthor-Bartl die Halblingin Daisy (12,5 GS), die sogar einfache Zauberlieder auf ihrer Querflöte intonieren konnte und so das Vorspiel zu einem ganz besonderen Erlebnis für Barde und Bardin wurde. Thurgon wählte die Zwergin Rava (50 GS). Sirena passte in der Gasse hinter dem Hurenhaus auf, dass die corischen Huren nicht durch ein Fenster flohen.

Die Gefährten hatten sich Huren ausgesucht, deren Zimmer im zweiten Obergeschoss lagen – wie die beiden Zimmer von Aischa und Scytoidea. Borthor-Bartl und Zargos versetzten ihre Mädchen in einen magischen *Schlaf* und sperrten sie in ihren Zimmern ein. Zargos versetzte auch Rava in einen *Schlaf*, was für Thurgon ein wenig zu früh und daher etwas unangenehm war, aber die Pflicht war natürlich wichtiger als das Vergnügen. Rava wurde ebenfalls eingesperrt.

Borthor-Bartl öffnete die Tür zum Zimmer von Scytoidea, aber dort war niemand und es gab auch nichts Wichtiges zu finden. Dann öffnete der Halbling das mit einem Giftorn gesicherte Schloss der Tür zu Aischas Zimmer. Dort war ebenfalls niemand. Im Betthimmel des Himmelbetts entdeckten die Gefährten ein Hexagon aus eingestickten Silberfäden und aufgeklebtem Phosphor, und ein zweites unter der Polstermatratze. Thurgon hatte schon Erfahrung mit diesen *Versetzen*-Zaubern gesammelt. Seine Gefährten bildeten eine Räuberleiter, damit der Zwerg das Hexagon im Betthimmel zerschneiden konnte. Dieser Rückweg war Aischa und Scytoidea jetzt verwehrt!

Die Sirupherstellung fand also gar nicht im Bordell statt. Das hatte die Gefährten schon die ganze Zeit gewundert – aber auf die Idee, dass die Hauptverdächtigen vielleicht anderswo ihr Labor hatten, waren sie nicht gekommen. In diesem Bordell kamen sie jedenfalls nicht weiter. Sie weckten die Huren und ließen sich schließlich – völlig befriedigt – zum Ausgang bringen. GreiffInn verließ sich auf seinen Tarnmantel und kam unbehelligt aus dem Hurenhaus.

Tengil Krummrücken

Die Gefährten zogen zur *Fauchenden Katze* und bestellten sich ein ausgiebiges Vesper. Sie verbrachten den ganzen Nachmittag im Gasthaus, was insbesondere Borthor-Bartl und GreiffInn erfreute, weil sie dieses göttergefällige Schmausen schon längere Zeit nicht mehr so begangen hatten, wie es sich für gläubige Halbblinge gehörte.

Als die Dämmerung näher rückte, verwickelte Borthor-Bartl die ihm bereits bekannte Magd in eine Plauderei, während GreiffInn heimlich sämtliche Portionen des Schlafpulvers in die beiden Bierkrüge schüttete, die die Magd soeben sorgfältig gefüllt hatte, um sie anschließend den Krissis zu bringen. Das Bier schäumte wie verrückt. Das entging weder der Magd noch dem Wirt, der sogleich einen kleinen Becher füllte, um den Inhalt zu verkosten. Das Bier schmeckte – gut wie immer. Da der Schaum fast ebenso schnell verschwand, wie er gekommen war, brachte die Magd die Krüge mit dem guten Inhalt hinüber zu den Krissis.

Als die Abenteurer nach einer Viertelstunde ihre Zeche bezahlten und das Gasthaus verließen, wünschte ihnen der Wirt eine gute Nacht und merkte dann selbst, dass es noch gar nicht so spät war, wie er sich fühlte.

Ein Blick durch die Fensteröffnungen in das Wohnhaus der Krissis zeigte, dass das Bier seine gewünschte Wirkung bereits entfaltet hatte: vier Söldner und vier Lageristen schliefen tief und fest im Aufenthaltsraum.

Die Abenteurer huschten in das Haus hinein und begannen gerade die Nebenräume (Waschkammer, Schlafkammern) abzusuchen, als sie plötzlich die Stimme eines Zwerges hörten, der sich ungeduldig erkundigte, wo denn sein Bier bliebe. Das war Tengil Krummrücken! Der alte Zwerg war in einem fensterlosen schmalen Raum untergebracht, den man nur durch eine Schlafkammer des Hauses erreichen konnte, in der man vor wenigen Tagen eine Trennwand zu diesem Geheimraum beseitigt hatte. In dem Raum standen ein Bett mit Nachtopf, ein Schreibtisch mit Laterne, Schreibzeug und Schriftensammlungen, Lebensmittel, Wasser, Pfeife, Tabak – und man hätte die Einrichtung fast gemächlich nennen können, wäre Tengil nicht mit einem Fuß an einem Eisenkrampen angekettet gewesen, der aus dem Steinboden ragte. Am anderen Ende des Raums führte eine Steintreppe in die Tiefe. Hier war also (endlich!) der schon lange gesuchte Keller!

Tengil freute sich natürlich, dass sein Großneffe mit einer Gruppe fähiger Begleiter zu seiner Befreiung gekommen war, aber, bei Zornal, daran hatte er eigentlich nie gezweifelt! Tatsächlich hatte er sogar ganz gern hier gearbeitet, und das war so gekommen. Nachdem er Thirgrims alte Notizen über ein geheimes Bauprojekt gefunden hatte, hatte ihn die Neugier gepackt. Er hatte also die Lageristen aufgesucht und sich erkundigt, ob er die Kellerräume besichtigen dürfte, die der berühmte Thirgrim Steinfuß vor über zehn Jahren in den tiefen Felshöhlen angelegt hatte. Vielleicht würde er dort ja noch eine Kleinigkeit finden, die sein Gedenken an den verstorbenen Freund intensivieren könnte? Die Chryseier hatten ihn recht grob abgewiesen, aber er hatte fast schon damit gerechnet und war ihnen deshalb nicht böse.

Als Tengil am 14. Drachen abends von der *Fauchenden Katze* nach Hause gehen wollte, erhielt er von einem Lageristen, dem er zufällig auf der Straße begegnet war, die Einladung, sich die Tiefbau-Arbeiten Thirgrims am besten sofort anzusehen. Natürlich packte er diese Gelegenheit beim Schopf – und er wurde sofort in diesen Geheimraum gebracht und angekettet. Noch in derselben Nacht kam eine maskierte Frau (schwarze Kapuzenrobe, mit einer Silberspinne bestickte schwarze Gesichtsmaske), die sich freundlich mit ihm unterhalten hatte. Tengil begriff schnell, dass Thirgrim damals im Auftrag der albischen Feministinnen, der Saorwen, ein unterirdisches Geheimversteck angelegt hatte. Seine Neugier war damit gestillt, und er versprach der Frau, ihr Geheimnis zu bewahren.

Dies schien die Unbekannte nicht zu bezweifeln. Komischerweise fragte sie ihn, ob er vielleicht ihrer Bewegung sogar irgendwie nützlich sein könnte. Tengil hatte das für sehr unwahrscheinlich gehalten, weil sich praktisch niemand außer ihm für die *Uralten Fremden Observatoren* interessieren würde. Aber zu seiner freudigen Überraschung hatte die Frau erklärt, dass sie sehr gern mehr über seine Erkenntnisse erfahren würde! Tengil hatte ihr vorgeschlagen, sein UFO-Vermächtnis in kondensierter Form aus Dvarska ins Albische zu übertragen und mit hilfreichen Kommentaren für Laien zu versehen. Und die Frau war sofort damit einverstanden gewesen! Eine faszinierende Aufgabe! Da die Saorwen ihn „aus Sicherheitsgründen“ noch vorübergehend als ihren „Gast“ bei sich behalten wollten, war es total sinnvoll, dass Tengil die Zeit nutzte, um mit dieser Arbeit zu beginnen.

Tengil hatte also eine kurze Nachricht (wegen der Mitleser in Albisch) an Treilin verfasst und sich seither dieser Aufgabe gewidmet, ohne die Frau jemals erneut gesehen zu haben. Die dumme Gans hatte ihn zwar aufgefordert, sich mit seiner Arbeit zu beeilen, aber andererseits hatte sie mit ihm ein tägliches Honorar von 25 GS vereinbart, so dass er sich jetzt so viel Zeit lassen konnte, wie er wollte.

Über den Alten Kauz

Thurgon überraschte seinen Großonkel mit der Frage, ob er vielleicht einen Observator kennen würde, den man als *Alter Kauz* bezeichnen würde. Das war tatsächlich der Fall!

Alte Zwergenlegenden berichteten von einem „Magan-Mann“, für den die Gesetze von Raum und Zeit überhaupt nicht galten, der weder Götter noch andere Wesenheiten fürchten musste, umgekehrt aber auch nichts im Schild führte, vor

dem sich Götter oder andere Wesenheiten fürchten mussten – zumindest normalerweise nicht. Am ehesten konnte man ihn vielleicht als einen Elementarmeister begreifen, dessen Element die reine Kraft des Chaos, das Magan, war, wobei rätselhaft blieb, ob ein solcher Meister das Chaos oder das Chaos den Meister beherrschte. Vermutlich gab es keine Lösung dieses Rätsels, sondern nur chaotische Versuche einer Antwort.

Nachdem die Gefährten Tengil „kurz“ die Geschichte ihres Fluchs zusammengefasst hatten, meinte der Gelehrte, dass die Existenz eines Sa-Magan-Gemischs tatsächlich das Interesse dieses Observators geweckt haben könnte. In der bekannten Welt gab es laut Tengil nur einen Ort, an dem sich der „Magan-Mann“ gelegentlich aufhalten würde: Karak Azgal! Niemand wusste, warum das so sein würde. Allerdings behaupteten die alten Quellen, dass noch niemand seinen Besuch des Magan-Manns überlebt hatte, da jener vorher, nachher oder währenddessen seine Besucher zu töten pflegte, was ihm früher oder später immer gelingen wäre. Tengil hoffte, dass er lange genug leben würde, um den Erfahrungsbericht Thurgons und seiner Begleiter zu hören.

Karak Azgal war nach dem Krieg der Magier in bewusste Vergessenheit geraten. Der Ort ist eine alte Zwergen-Mine im Pengannion-Massiv, die um 1550 nL von einer Dunklen Horde aus Orks, Dunkelzwerge, Ratlingen und anderen finsternen Unholden unter der Führung eines Dunklen Meisters namens Dulrig überraschend angegriffen worden war. Trotz tapferer Gegenwehr waren die Zwerge auf verlorenem Posten gestanden und ausnahmslos abgeschlachtet worden. Seltsamerweise gab es keinerlei Berichte, was die Sieger dort unternommen hatten. Sie waren „wie vom Erdboden verschluckt“ geblieben.

Ein Spruch des Alten Kauz lautete angeblich, dass alles seinen Preis hätte, auch Zauberei. Dieses Gesetz schien sogar für den Meister des Chaos zu gelten. Vielleicht konnten die Abenteurer das zu ihrem Vorteil nützen?

Im YenLen-Tempel

Mit einem Schlüssel der Lageristen öffneten die Abenteurer das Fußeis, und Zargos brachte Tengil zurück zu Treilin Steinfuß. Im Vorbeigehen sperrte er die beiden Söldner ein, die im Lagerhaus schliefen.

Anschließend gingen die Gefährten die Treppe hinunter, die durch eine kürzlich aufgebrochene Wand in den verborgenen Tempel der YenLen führte. An einer Gangkreuzung hörten sie, wie sich zwei Frauen (auf albisch) miteinander unterhielten. Rachnea („Aischa“) erklärte Scytoidea im Labor des Tempels gerade, dass es zwar fantastisch wäre, dass Tschico bereits anwesend wäre, aber dass es töricht wäre, auf die finale Herstellung weiteren Sirups vorzeitig zu verzichten, weil die Zutaten nur jetzt noch brauchbar waren und weiterer Wonnestoff nach Samhain vielleicht nötig sein würde, um Tschico wieder zu rufen, falls er mit dem gewählten Opfer unzufrieden sein würde.

Die beiden YenLen-Priesterinnen fühlten sich sehr sicher und waren so mit der Sirupherstellung beschäftigt, dass sie der gut geplante Angriff der Abenteurer völlig überrumpelte. Thurgon tötete mit zwei Hieben Scytoidea, ehe diese ihren Dolch einsetzen konnte, und die beiden Halblinge töteten Rachnea, die außerdem schon von einer *Feuerlanze* des Elfen geröstet worden war. Gern hätte sie noch einem der Angreifer das Herz aus dem Leib gerissen, aber nicht einmal dieser Zauber (*Macht über Leben*) gelang ihr noch rechtzeitig. Nach ihrem Tod krochen zahlreiche kleine schwarze Spinnen aus den Augenhöhlen der Frauen und fraßen ihnen in Windeseile die Haut von den Knochen, bis die kleinen Biester nach kurzer Zeit zu Staub zerfielen.



Die Vernichtung der beiden „Endgegner“ war den Abenteurern fast zu einfach gewesen. Gern hätten sie deutlichere Beweise für die Verderbtheit des Spinnenkults gesammelt, beispielsweise Bekennerschreiben oder dunkle Artefakte, aber außer zwei vergifteten Dolchen gab es im Labor keine interessanten Fundstücke.

Nach einem Blick in die Hexagon-Kammer, die das Tor zum Zimmer Aischas im Hurenhaus darstellte, öffneten die Gefährten ein Portal, hinter dem sich ein von je drei Steinsarkophagen gesäumter kurzer Gang befand, der an einem weiteren Portal endete. Die Steinsarkophage waren wie Kokons behauen, in denen Menschen eingesponnen waren. Verschiedene bewegliche Fackelhalter waren offenkundig Teil eines komplizierten Öffnungs- oder Fallenmechanismus – und Thurgon probierte (angeseilt) an den Hebeln herum. Dabei löste er eine Vorrichtung aus, die die Deckel der Sarkophage anhob. Zigtausende kleiner (untoter) schwarzer Spinnen ergossen sich aus den Steinbehältern in den Gang, aber Thurgon wurde rechtzeitig in Sicherheit gebracht und das Portal geschlossen. Hier wollten die Gefährten keinesfalls erneut eindringen!

Keinesfalls? Nachdem sie sich die übrigen Räume des unterirdischen Tempels angesehen hatten (meistens leere oder spärlich möblierte und mit Sicherheit unbenutzte Kammern sowie große, weitgehend unbearbeitete natürliche Kavernen – und eine von zwei oder drei Riesenspinnen bewohnte größere Felsenhöhle), revidierten sie ihre Meinung.

Thurgon löste bei seinen weiteren Hebeleien zwei weitere Fallen aus, die jedes Mal Steine aus der Gangdecke auf ihn herabstürzen ließen, aber der Zwerg entkam immer ohne größere Blessuren. Schließlich hatte er das Schloss des nächsten Portals hörbar geöffnet – und die Abenteurer konnten mit einem langen Holzbrett, das sie aus einer der ungenutzten Tempelkammern geholt hatten, dieses Portal aufstoßen. Dahinter lag ein Raum mit zwei Seitentüren und einem weiteren Portal.

Mit ihrem Brett öffneten die Gefährten auch dieses Portal und blickten in den Altarraum des YenLen-Tempels. In dessen Zentrum stand ein 40 cm hoher schwarzer Altarstein auf einer ebenfalls 40 cm hohen roten Porphyrlatte, die von einem „Wassergraben“ umgeben war, über den auf der Rückseite des Raums eine hölzerne Treppe gelegt war. Der gesamte Bereich innerhalb des Grabens war von einem netzartigen Seidengewebe verhüllt, das an mehreren Stellen zerfetzt war. Das hatte vermutlich der riesige Schwarze Hund getan, der gerade mit böartigem Knurren auf die Öffnung des Portals reagierte.

Schnell rannten die Gefährten zum Portal und schlossen es wieder. Sie hörten, wie eine schwere Kette über eine Treppe rasselte, und ahnten schon, dass sie der Schwarze Hund gern angreifen wollte. Sie bereiteten sich vor und stießen schließlich wieder das Portal auf. Tatsächlich sprang Tschico sofort in den Vorraum – und bekam es mit zwei sorgfältig vorbereiteten *Feuerkugeln* (von Sirena und Zargos) zu tun [jeweils mit 20 – tiefer Hundeseufzer des Spielleiters].



Geschwächt, aber immer noch bissfreudig, attackierte der Schwarze Hund die beiden Halblinge und den Zwerg. Borthor-Bartl musste einen lebensbedrohlichen Biss einstecken und sich aus dem Kampf zurückziehen; GreiffInn erging es kurz darauf ebenso. Thurgon beseitigte schließlich den Dämon, der spurlos verschwand.



Die Gefährten durchsuchten die beiden Seitenkammern, in denen Ritualgewänder und allerlei Schriften aufbewahrt waren – einige potenzielle Beweisstücke für die finsternen Absichten der Tempeldiener nahmen sie mit. Auf eine gründlichere Durchsuchung des Altarraums hatten sie keine Lust mehr.

Pause in Corrinis

Die Gefährten kehrten zurück in das Wohnhaus der weiterhin schlafenden Lageristen und Söldner und eilten durch die nächtlichen Gassen zum Sitz der Stadtwache. Es war schon Mitternacht vorbei, aber Alof MacAelfin organisierte dennoch gern ein Treffen mit dem maskierten Coroner. Die Dame Laetwing hatte letztlich mit der ganzen Sache nichts zu tun? Das freute die Ordnungshüter außerordentlich. Sie sorgten dafür, dass die chryseischen Lageristen und deren Söldner sofort verhaftet wurden. Und der Coroner übernahm selbstverständlich die Aufgabe, den unterirdischen Janla-Tempel reinigen und versiegeln zu lassen. Er bat die äußerst erfolgreichen Ermittler, sich ein paar Ruhetage in Corrinis zu gönnen, um dem Baron die Gelegenheit zu geben, sich für ihre Dienst dankbar zu zeigen.

In den folgenden Tagen kam auf die Weisen des Nathir-Tempels noch ein schweres Stück Arbeit zu, weil es noch mehrere Dutzend von Erkrankten gab, die an Mattigkeit, Schwindel und Kopfweg litten. Letztendlich überlebten die meisten Bürger den Entzug, aber zwei Erwachsene sowie drei Kinder aus der Bande der *Schwarzen Hunde* bezahlten den Sirupkonsum mit ihrem Leben. Allerdings wurde niemand in seinen Träumen von Tschico verfolgt. Die restlichen *Weißten Bären* kamen aus ihrem Waldversteck zurück ins Waisenhaus; sie hatten alle den Entzug überstanden oder waren überhaupt nicht süchtig geworden.

Die vier chryseischen Lageristen starben beim Verhör wie Avaric. Die Söldner waren im vergangenen Monat angeworben worden und hatten keine schweren Taten begangen, die eine harte Bestrafung gerechtfertigt hätten. Sie wurden einfach „bis übers Jahr“ der Stadt verwiesen.

Die im Tempel erbeuteten Schriften erlaubten den Gefährten, die Hintergründe besser zu verstehen.

- 2392 hatte Rachnida Morphopolos, die wohlhabende Witwe eines chryseischen Händlers (aus Nikostria), die zusammen mit ihrer Tochter Rachnea im *Silberkessel* ihr Quartier genommen hatte, von der städtischen Verwaltung aufgrund des ausdrücklichen Wohlwollens des Barons ein Grundstück im Nordwesten der Gerberstraße in Form einer Leibpacht erworben, um dort ein vornehmes Geschäfts- und Wohnhaus errichten zu lassen. Dank der Unterstützung der *Spötter*, einer geheimen Gilde der örtlichen Schmuggler und Diebe, hatte sich der Baurat überraschend einmütig für dieses Vorgehen ausgesprochen, denn wer wollte dem Ausbau des corrinischen Handels schon im Wege stehen? Ein vornehmes Haus in der Nähe der Gerber war freilich eine Frage des Geruchs – äh – Geschmacks, aber das spielte freilich keine Rolle.

- Natürlich waren Rachnida und Rachnea weder Mutter noch Tochter, noch besaßen sie das Alter, das scheinbar ihr Aussehen bestimmte, und selbstverständlich waren sie keine chryseischen Händler. Sie waren nach Corrinis gekommen, um YenLen (oder Janla, wie die Dunkle Göttin in Alba hieß) einen Ort der Verehrung und dem Spinnenkult eine neue Operationsbasis zu schaffen. Dank der Kontakte zu den *Spöttern* wussten die Frauen von den Felskavernen im Untergrund des Gerberviertels, und sie hatten sich verpflichtet, bei den Tiefbau-Arbeiten auch für einen langen Stollen und einen großzügigen Lagerraum in den Tiefen der Stadt zu sorgen, der von höchstem Interesse für Schmuggelzwecke gewesen wäre.
- Thirgrim Steinfuß erledigte alle geplanten Arbeiten mit der Tüchtigkeit eines erfahrenen Zwergen-Baumeisters.
- Im Frühsommer 2394 war Rachnida das Geld ausgegangen, weil gewisse YenLen-Projekte überraschend gescheitert waren. Sie erklärte Thirgrim, dass sie das Projekt leider – bis auf Weiteres – beenden müsste. Die bereits deutlich gezeigte Ungeduld der stets gewaltbereiten *Spötter* versetzte sie allerdings in Panik. Rachnida zerstörte deshalb mit einem *Erdbeben*-Zauber den bereits fertiggestellten Teil des langen Stollens. An der Oberfläche war der nächtliche Erdstoß kaum spürbar gewesen. Anschließend erzählte sie den Spöttern, dass der Untergrund leider überraschend unsicher wäre und die erforderlichen Tiefbau-Arbeiten deshalb – trotz ihrer Garantie – einen unfinanzierbaren Aufwand bedeuten würden. Das war klar höhere Gewalt, das würden auch ihre Freunde und Verbündeten so sehen.
- Die *Spötter* glaubten der Händlerin freilich kein Wort. Sie schickten einen angeblichen „Boten des Bauamts“ zu Thirgrim, der dem Mann nach kurzer Inspektion des Stollens mitteilte, dass es tatsächlich in den Kavernen in einem unbedeutenden Gang einen umfassenden Einsturz gegeben hatte, der aber keinesfalls durch unsachgemäßen Tiefbau, sondern höchstwahrscheinlich durch vorsätzliche Anwendung zerstörerischer Zauberei verursacht worden war – aus welchen Gründen und von wem auch immer. Selbstverständlich könnte man nach wie vor gefahrlos Gebäude auf dem Grundstück errichten.
- Rachnidas abendliches Bier enthielt daraufhin ein tödliches Gift. Sie starb nachts in einer Suite des *Silberkessels*. Sie wurde auf dem städtischen Friedhof auf Wunsch ihrer „Tochter“ feuerbestattet.
- Eine Nachricht (*Wer seine Schulden nicht bezahlt, der bezahlt mit seinem Leben, ganz gleich, wie sehr er auch spinnen mag, denn nicht nur Lügen haben kurze Beine, ehrliche Bauleute ebenfalls!*) reizte Rachnea bis zur Weißglut. Mit Hilfe ihrer Spinnen tötete sie in den folgenden Monaten alle fünf am Bau beteiligten Zwerge, ehe sie Corrinis im Spätherbst 2394 den Rücken kehrte, um (offiziell) nach Chryseia heimzureisen und die Familie ihrer Mutter zu verständigen. Tatsächlich setzte sie ihre YenLen-Ausbildung in einem Versteck der Kultisten fort.
- Vorher waren die angeforderten Lageristen nach Corrinis gekommen. Sie organisierten die Errichtung eines kleinen Wohnhauses und eines Lagerschuppens. Der bereits fertiggestellte Tiefkeller blieb unentdeckt.
- Im Frühjahr 2401 kam Rachnea wieder nach Corrinis zurück. Die braungebrannte corische Schönheit arbeitete jetzt als „Aischa“ bei Dame Laetwing und wechselte ab und zu Briefe mit einer Kollegin im Alten Schloss bei Tidford, aber sie war zu vorsichtig, um diese Schreiben aufzuheben. Außerdem bereitete sie die Anrufung TschicOs vor.
- Im Sommer 2402 kam Scytoidea hinzu, die Rachnea zu ihrer Unterstützung angefordert hatte. Manchmal übernahm sie die Illusionsgestalt eines Freiers, den Rachnea wie üblich nach getaner Arbeit zum Ausgang des Hurenhauses führte.

Am Abend des 23. Drachen brachte Alof den Gefährten das Honorar des Barons für ihre wertvollen Dienste, die sie der Stadt erwiesen hatten: 10.000 GS für die gesamte Gruppe! Außerdem erhielten sie eine Einladung zur Samhain-Feier von Baronin und Baron „im kleinen Kreis“.

Alof erzählte, dass die Leute der Dheis Albi, die Soldaten der Baronie und einige Experten der Gilde des Blauen Vogels in einer gemeinsamen Aktion den Janla-Tempel gesäubert hatten, ohne dass es dabei zu bedauerlichen Todesfällen gekommen wäre. Drei fette Spinnen hätten „einigen Ärger“ gemacht, und ein starker Zauber im Altarraum hätte den Aufenthalt dort sehr unangenehm gestaltet – aber nachdem man die Magie erfolgreich gebannt hätte, wäre man auf einen äußerst gut versteckten und bemerkenswert lukrativen Tempelschatz gestoßen, den sich die drei beteiligten Fraktionen nach Maßgabe des Barons gerecht geteilt hätten. Außerdem hatten sich im Versteck des Schatzes vier kleine Metallzylinder befunden, die Haare und Finger- oder Zehennagel-Abschnitte von Menschen erhalten hatten und mit den Namen der vier prominentesten Persönlichkeiten von Corrinis beschriftet gewesen waren: Bogardin (Baron), Fiona (Baronin), Malaric (Oberhaupt des Tempels der Dheis Albi) und Searinniu (Oberste Weise des Nathir-Tempels). Man konnte wohl wirklich von einer glücklichen Fügung sprechen, dass diese Objekte nicht zum Einsatz gekommen waren!