

## A.50 Argurins Hort

Stephanie Lammers, Midgard-Abenteurer, VF&SF 2024

Copyright © 2026 by Harald Popp (aber: [GreiffInns Pläne](#), Copyright © 2026 by Peter Heller)

### Das Ende einer Freundschaft

Im Frühjahr 2406 nL erhielten die Gefährten in Beornanburgh eine Audienz bei Beren MacBeorn. Der König und seine engsten Berater teilten den *Königsfreunden* die äußerst vertrauliche Neuigkeit mit, dass der heimliche Hochsicherheitstransport des Sa-Magan-Kessels im Wald von Ogresse leider mit einer Katastrophe geendet hatte.

Man hatte den Transport als Rückführung des verschollenen Schädels des Heiligen Farand getarnt. Diese Reliquie war angeblich 2250 nL, kurz vor Ausbruch der Großen Pest, aus dem Tempel in Beornanburgh gestohlen und jetzt angeblich in der Nähe von Tidford wiedergefunden worden. Unbemerkt von allen Teilnehmern war der Transport vom Hauptweg abgewichen und auf Waldwegen zu einem einsamen Tümpel gezogen, wo er plötzlich von einem Heer von Knochenbestien und einem Dutzend zaubermächtiger Hexer und Hexen überfallen worden war.

Trotz der hochgradigen Krieger und der nicht minder zaubermächtigen Priester, die den Kessel bewachen sollten, hatte es schlecht für die Verteidiger ausgesehen, und letztlich musste ein hochrangiger Krieger des Sonnenordens, von der finsternen Meute am Kessel umzingelt, mit letzter Kraft ein Stoßgebet stammeln, in dem er sein Leben anbot, wenn die Götter verhindern könnten, dass der Kessel in die Hände der Widersacher fallen würde. Darauf war ein Blitz aus heiterem Himmel herabgefahren und hatte den Kessel gesprengt.

Es war dadurch zu einer gewaltigen Verpuffung gekommen, die einen tiefen Krater in den Waldboden gerissen hatte (77 m tief, 777 m Ø), der alle Lebewesen pulverisiert hatte. Die Leiche des (inzwischen bereits seliggesprochenen) Ordenskriegers war allerdings durch die Luft gewirbelt worden und konnte deshalb geborgen und befragt werden. Daher stammten die soeben genannten Informationen.

Unter diesen traurigen Umständen bat man die Königsfreunde um Verständnis, dass angesichts der überaus mächtigen Gegenspieler eine nicht unbegründete Furcht bestünde, dass auch sie selbst das Ziel von äußerst brisanten Rache-Attacken darstellen könnten, weshalb man die schmerzliche, aber unwiderrufliche Entscheidung getroffen hätte, dass der König (und seine Getreuen) von nun an aus Sicherheitsgründen eine gewisse Distanz zu ihnen wahren wollten, was auch bedeuten würde, dass das alljährliche Honorar für die „Busenfreunde des Königs“ mit sofortiger Wirkung gestrichen wäre. Selbstverständlich würde man ihnen das Allerbeste für ihre Zukunft wünschen, aber dieser sollten sie von nun an auf getrennten Wegen entgegengehen.

Die Gefährten waren sauer. Sehr sauer. Sie galten jetzt als Sicherheitsrisiko? Warum keine gemeinsame Aktion, um Samiel ein für alle Mal das Handwerk zu legen? Sie hatten die Schnauze voll von der albischen Obrigkeit – und sie begannen sich zu fragen, ob es nicht klüger wäre, ihr Dasein als Abenteurer an den Nagel zu hängen. Sobald sie den dämlichen Fluch los wären, der ihre Ausdauer und ihre Fähigkeiten schwer beeinträchtigte, könnte es wirklich Zeit sein, ein neues Leben zu beginnen!

## **Jahre des Fluchs**

Im Sommer 2406 begaben sich die Gefährten mit Unterstützung von Tengil Krummrücken nach Karak Azgal und schlugen sich dort mit allerlei finsternen Wesen herum. Einen Observator trafen sie aber nicht an. Sie kehrten schließlich frustriert nach Corrinis zurück.

Nach Swan verließ auch Thurgon die Gefährten. Er litt nicht unter dem Fluch und begann, mit anderen Zwergen auf Abenteuer zu ziehen.

In den folgenden drei Jahren versuchten die Gefährten vergebens nach Mitteln und Wegen, den Fluch zu brechen.

## **Thurgons Botschaft**

Im späten Herbst 2409 nL versammelten sich die Gefährten in Corrinis zur traditionellen Winterpause: die fünf verfluchten (ehemaligen) Königsfreunde (Borthor-Bartl, Flusswind, GreiffInn, Sirena, Zargos) und Swan. Aleunam war nicht dabei.

Das alte Jahr verging.

Das neue Jahr begann.

Der Fluch wirkte unverändert.

Der Winter ging zu Ende.

Am 20. Bär 2410 traf im *Austretenden Maultier* ein Zwerg ein, der den Gefährten einen Brief von Thurgon aushändigen sollte.

Thurgon hatte den Winter bei den Zwergen im Pengannion-Gebirge verbracht und dort am 14. Draug eine Traumbotschaft erhalten, bei einer Übernachtung in einer Kultstätte Zornals, deren Inhalt das Gold für den Zusteller des Briefs (500 GS) unbedingt wert sein würde, sofern er ihnen das Schreiben vor Ende des Bärenmonds überreichen könnte, denn: Trödelei wäre keine Option!

Diese Worte standen in einem Begleitschreiben, das mit Sicherheit Thurgon verfasst hatte. Der Bote war nach der Schneeschmelze am 1. Bär aufgebrochen und froh, es rechtzeitig bis nach Corrinis geschafft zu haben.

Die Gefährten bezahlten mürrisch das Gold und erhielten Thurgons Schreiben:

Thurgon Svartuluz Thurgonzaut, jetzt wird es peinlich. Nicht für dich, Mann. Du bist gar nicht so übel, weißt du? Es ist nämlich so: Auch wir können uns mal irren. Das ist kein Privileg von Zwergen oder Menschen oder so. Es passiert. Und meistens dann, wenn uns jemand ins Bier spuckt, wenn wir gerade mal nicht hinschauen. Und dann ist der Plan futsch. Dumm gelaufen. Muss man jetzt nicht vertiefen. Ist ein Scheiß-Gefühl. Deshalb nur so viel: Der Dreck ist fort. Völlig fort. Also nicht in falschen Händen. Insofern prima. Glück gehabt. Von daher ist für uns die Sache erledigt. Oder besser: erledigt gewesen. Kein Grund, darauf zurückzukommen, wie? Du bist fix, Thurgon, Prost!

Na gut, es gibt einen Grund. Den gibt es bei uns ja immer, richtig? Natürlich kann ich dir den nicht verraten, so läuft das nicht, ist ja wohl klar. Aber andeuten will ich schon was: Es geht um Amtshilfe. Die Kollegin ist nett, was ich von ihrer Schwester nicht behaupten kann, aber das ist jetzt egal. Hier geht es um eine Art gescheiterter Queste, nein, von keinem Zwerg, von einem Menschen. Eigentlich nicht unser Problem, wie? Eigentlich hast du recht, Thurgon, Prost!

Der Haken: Das Scheitern ist unerwünscht. Seitens der Kollegin. Direkte Eingriffe sind für sie – du weißt schon – unmöglich. Die Zeit läuft. Indirekte Eingriffe sind – na ja – nicht verboten, denke ich. Von daher ist das was für Spezialisten wie dich und deine Freunde, Thurgon, mein Bester! Prost auf euch!

Was, du bist hier unabhkömmlich? Ach so, du bist ja für eines meiner Herzensprojekte unterwegs! Ver ... flixt! Wie konnte ich das bloß übersehen? Na ja, dann muss es eben ohne Zwerg gehen. Dir geht es ja sowieso recht gut, richtig? Von daher ... sind deine Freunde bestimmt gleich zweimal die Richtigen, Thurgon, mein wackerer Bote! Prost!

Schicke ihnen schnellstmöglich eine Nachricht, mein Lieber. Du wirst dich genau an meine Worte erinnern, und das geht eingriffsmäßig voll in Ordnung, denke ich. Indirekter geht es kaum, denke ich. Was ich also andeuten will: *Die Lösung der Probleme liegt in Waeland begraben*. „Der Probleme“ – verstehst du? Plural! Sie werden natürlich sofort an ihre eigenen Probleme denken: Das ist nicht nur gewollt von mir, sondern entspricht der vollen Wahrheit. Ist das nicht eine schöne göttliche Fügung? Es würde mich sehr wundern, wenn „nebenbei“ nicht auch das Problem gelöst würde, von dem ich vorhin gesprochen habe. Brillant, meinst du? Na, mindestens, mein Lieber! Prost!

Was meinst du? Wann und wo es losgehen soll? Muss ich mich etwa um alles kümmern? Reicht meine schöne Andeutung etwa nicht? Na schön, Winter in Waeland, das kann man keinem zumuten, wäre zu riskant. Dann eben Frühjahr. Sagen wir mal: Luchs. Und wo? An Albas Ostküste. Sagen wir mal: Haelgarde. Sollte zu schaffen sein, wenn sie nicht herumtrödeln. Aber jetzt reicht es. Prost! Und gutes Gelingen ...

### **In Haelgarde**

Die Gefährten kamen am 13. Luchs 2410 in Haelgarde an. Da gerade der Frühjahrsmarkt stattfand, gab es in den Gasthäusern keine freien Zimmer. Sie fanden aber anständige Schlafplätze in einem Handwerkerhäuschen.

Abends sahen sie sich am Hafen um und stellten fest, dass alle drei verfügbaren waelischen Schiffe (2 Knorrs, ein Drachenboot) für den Fernhändler Boltar fuhren. Ein Wachmann erklärte ihnen, dass ihr Ziel Haemrfjord wäre, etwa auf der Höhe der Nordufer der Inseln Soreidret und Niteidret. Als sich die Gefährten erkundigten, ob Passagiere befördert würden, meinte der Seemann, dass dies denkbar wäre, aber allein Boltar zu entscheiden hätte.

Boltar besuchte die Gefährten beim Frühstück und erklärte ihnen, dass er selten Passagiere befördern würde, weil der Platz auf seinen Schiffen eigentlich zu kostbar wäre, um sie für Reisende zu verschwenden. Er würde diesmal aber eine Ausnahme machen, weil er ein kleines Anliegen hätte, für das er Helfer gebrauchen würde.

Sein Onkel Harlingar, ein Godre wie er, lebte als Skalde im aeglierschen Haemrfjord, zusammen mit seinem Enkel Haukr (18), den er zum Skalden ausbildete. Haukr war im letzten

Herbst auf Schatzsuche gezogen und nicht heimgekehrt. In seiner Abwesenheit wurde er anklagt, ein Seidwirker zu sein. Sollte er nicht zum Herbst-Thing (im Kranichmond) erscheinen, um für seine Sache zu sprechen, würde man ihn für friedlos erklären.

Boltar wollte sich nicht selbst auf die Suche nach Haukr machen, sondern geeignete Helfer zu seinem Onkel bringen. Die Gefährten erklärten sich ohne jede Verhandlung bereit, Haukr rechtzeitig zum Thing zu bringen. Boltar war erleichtert.

### **In der Wiksee**

Am 16. Luchs legte die kleine Flotte in Haelgarde ab. Ein heftiger Sturm sorgte dafür, dass sich die Seereise um ein paar Tage verlängerte.

Während des Sturms halfen die Gefährten an Bord mit, so gut sie konnten, schöpften Wasser, halfen beim Rudern aus, sicherten die Seile oder machten sich einfach dort nützlich, wo Hilfe am dringendsten gebraucht wurde. Swan rettete Lykka, eine waelische Kriegerin, davor, von Bord gespült zu werden. Zargos konnte nicht verhindern, dass eine Seekiste ein Raub der Wellen wurde – zum Glück war es nicht seine eigene.

Neben Swan gewannen vor allem die beiden tüchtigen Halblinge (Borthor-Bartl und GreiffInn) den Respekt der Waelinger. Auf Sirenas Hilfe hätte sie dagegen lieber gleich verzichtet.

### **In Haemrfjord**

Am 8. Einhorn erreichte Boltars Flotte das Aeglier-Dorf Haemrfjord. Harlingar freute sich, dass sein Neffe tatsächlich Helfer gefunden hatte, die sich auf die Suche nach seinem Enkel machen wollten. Besonders passend fand es der Skalde, dass seine neuen Unterstützer eine (bunte) Truppe von Leuten war, die einen Skalden vom Volk der Halblinge (Borthor-Bartl) begleiteten, der sowieso auf der Suche nach dem Stoff für ein episches Gedicht durch die waelischen Lande ziehen wollte.

Beim Abendessen (Fischsuppe, im Langhaus der Unfreien und Sklaven) erzählte Harlingar von einem Streit zwischen Fritjold, dem jüngsten Sohn des Dorfvorstehers, und Haukr, der nach einer Feier Ende letzten Sommers entstanden war und zu einem Zweikampf geführt hatte, bei dem sich Fritjold mit seiner Axt selbst verletzt hatte. Man munkelte sofort, dass dies nur passiert wäre, weil Haukr mit Magie nachgeholfen hätte.

Einen halben Monat später hatte Haukr – mit seinem Freund Varg und seinem Hund Flokki – das Dorf verlassen, angeblich, um in den Bergen auf Jagd zu gehen. Tatsächlich aber hatte er sich auf eine Schatzsuche in Wyrds Namen begeben, wie er seinem Opa in einer Nachricht mitteilte, die ihm ein Unfreier ein paar Tage später brachte.

Wenig später wurde ein Thing einberufen, Haukr der Seidwirkerei verdächtigt und sein Verschwinden als Schuldeingeständnis gewertet. Nur dank Harlingars Bemühen wurde ein Aufschub der Verbannung um ein Jahr beschlossen, um Haukr die Chance zu geben, sich beim nächsten Herbst-Thing selbst zu diesen Vorwürfen zu äußern.

Haukr kam und kam nicht nach Hause. Harlingar schnitzte eine Traumrune und bekam von Wyrð einen Traum gesandt: Er war gefangen, konnte sich nicht bewegen, ihm war eiskalt, und das Letzte, das er sah, war das Verlöschen der Laterne in seiner Hand.

Leider wollte keiner der Aeglier dem godrischen Skalden helfen, seinen Enkel zu suchen. Und jetzt war also schon Frühjahr! Harlingar hoffte sehr, dass die Gefährten Haukr rechtzeitig nach Hause bringen würden.

Wyrd hatte Haukr losgeschickt, weil sie nicht nur dem jungen Skalden helfen wollte, eine bedeutendere Rolle in seiner Umgebung zu spielen, sondern weil sie ihn auch als Köder benutzen wollte, um den Gefährten den Weg zu weisen, ihren Fluch loszuwerden. Wyrd war froh, dass die Bedrohung der Ordnung durch das Sa-Magan-Gemisch beseitigt war. Die Gefährten waren zwar nur Handlanger gewesen, aber um den Fiesling zu demütigen, der hinter diesem Fluch steckt, will sie ihnen diese Chance geben. Da sie die Gefährten nicht direkt kontaktieren wollte, nahm sie den Umweg über Zornal und Thurgon. Dummerweise erfuhr ihre dunkle Schwester Helja – sehr verspätet – von ihrer List und schickte eine Botin zu Samiel, worauf der Grüne Jäger in aller Eile eine dämonische Horde aktivierte.

Am späten Abend sprach Wieke (8), die jüngste der sechs Töchter des Aegliers Ragnar Schildbrecher, Borthor-Bartl an, der sich vor der Tür des Langhauses noch ein Gute-Nacht-Pfeifchen vor dem Schlafengehen gönnte. Sie lud ihn und seine Gefährten zu einem vertraulichen Treffen mit ihr und ihrer Schwester Eika im Waschhaus ein, am morgigen Vormittag. Mehr wollte das Mädchen nicht verraten.

Am nächsten Morgen erzählte Zargos seinen Freunden, dass er letzte Nacht vom Verlust seiner Seekiste geträumt hatte: *Ich glaubte schon, meine Kiste mit all meinen Sachen im Meer verloren zu haben. In letzter Sekunde, bevor mich meine Kräfte verließen und ich sie loslassen musste, klopfte mir jemand auf den Rücken: ein schmunzelnder Jäger, der in dem ganzen Tumult seelenruhig dastand und auf die Kiste deutete, die tatsächlich mir gehörte, und die ungefährdet an Bord stand; erleichtert konnte ich die schwere fremde Last der See überlassen! Im nächsten Moment war es mir so, als ob sich eine Leine enger um meinen Hals schnüren würde, und ich hörte ein hämisches Lachen, während ich erwachte.*

GreiffInn erinnerte sich nun an einen ähnlichen Traum, den er schon im vergangenen Jahr gehabt hatte: *Ich strengte mich beim Krafttraining im Haus der Gladiatoren an, eine schwere Hantel zu stemmen, um endlich die gewünschte Stärke meines Körpers zu erhalten. Wie immer, war ich gerade schweißgebadet dabei, den Versuch aufzugeben, als mir mein Trainer aufmunternd die Hand auf meinen Bizeps legte. Ach nein, er war das gar nicht, sondern ein schmunzelnder Jäger! Und jetzt gelang es mir wirklich, die Hantel zu stemmen. Im nächsten Moment war es mir so, als ob sich eine Leine enger um meinen Hals schnüren würde, und ich hörte ein hämisches Lachen, während ich erwachte.*

Samiel [in Person des Spielleiters] hatte die beiden zum illegalen Einsatz von SG-Punkten verführt, was der Grüne Jäger mit erhöhtem Samiel-Pech quittierte [kritische Fehler auch beim Wurf einer 2].

Im Waschhaus informierte Eika die Gefährten, dass Wieke gestern Abend ihre Unterhaltung mit Harlingar belauscht hatte. Bisher hatten sich die Mädchen noch keine besonderen Sorgen wegen Haukr gemacht, weil er ja noch ein halbes Jahr Zeit hatte, um von seiner Queste zurückzukehren, aber bis gestern hatten sie auch noch nichts von Harlingars Traum gewusst. Eika verriet deshalb, dass sich Haukr vor seinem Aufbruch nach Norden von ihr verabschiedet hatte (Wieke machte hinter ihr einen Kussmund). Dabei hatte er ihr erzählt, dass Wyrd ihn beauftragt hätte, einen magischen Metbecher zu beschaffen, der in der alten Sage vom tückischen Zwergenschmied erwähnt wurde – wobei leider keiner der Aeglier diese Sage kannte.

Harlingar hatte von dieser Sage gehört. Ein reicher Seewolf namens Hranhrod hatte einen Zwergenschmied beauftragt, ihm einen kunstvollen Metbecher anzufertigen. Der Becher verwandelte Honig und Wasser in Met, Traubensaft in besten Wein. Aber am Ende wollte der

Schmied den Becher seinem Auftraggeber nicht geben, weil er angeblich noch nicht vollständig zufrieden mit seinem Werk war. Schließlich musste er den vereinbarten Vertrag erfüllen, aber Hranhrod wurde wenig später ermordet – und der Becher und der Schmied waren verschwunden.

Die Gefährten beschlossen, wie Haukr und Varg auf dem Landweg entlang der Küste nach Norden zu marschieren. Nach etwa zehn Tagen würden sie auf diese Weise Drakargard erreichen, die viertgrößte Stadt Waelands.

Harlingar kümmerte sich um die Beschaffung der erforderlichen Verpflegung und Ausrüstung.

Da das Dorf an diesem Tag den morgigen Beginn der Vidhing-Fahrt mit Götterdienst und Festmahl feierte, bei dem die Gefährten natürlich nur Zaungäste waren, legten sich die meisten Gefährten bald schlafen. Die Halblinge lungerten noch eine Zeitlang am Rand des Festplatzes herum. Wieke brachte Borthor-Bartl einen Speiß mit gegrilltem Schweinefleisch, den sie vom Teller des Dorfvorstehers stibitzt hatte. GreiffInn belauschte Fritjold und seine Kumpels, die angetrunken sinnierten, warum sie die offensichtlich gut betuchten Ausländer nicht einfach heute Nacht rupfen sollten, statt für weniger Beute eine riskante Fahrt über das Meer zu riskieren. Sie verstummten erst, nachdem sie der älteste Sohn des Dorfvorstehers scharf zurechtgewiesen hatte: Ein echter Aeglier wäre kein primitiver Räuber, sondern ein stolzer Jäger, der Leib und Leben riskierte, um unter Aufbietung all seiner körperlichen und geistigen Kräfte ruhmreiche Beute zu erringen. Die Plünderung von Gästen wäre einfach indiskutabel, klar?

Schon am 10. Einhorn machten sich die Gefährten auf den Weg. Als sie am *Alten Brot* vorbeikamen, dem alten Runenstein auf dem Weg nach Norden, der an einen aufrechtstehenden länglichen Brotlaib erinnerte, erwartete sie dort eine alte Dorfbewohnerin, um ihnen eine Botschaft mitzuteilen. Als sie näher kamen, hörten sie, wie sie mit sich selbst sprach: *Das sind sie also, die fünf der sechs Schmerzchen, die Hündchen gleich am festen Seil des Grünen Herrn und Meisters? Ja?* Dann richtete sie sich an die Gefährten: *Hört mir zu, ihr Herzchen! Riecht ihr auch, wie es stinkt? Schmeckt auch ihr den Wurm? Wie Honigwein der Bernstein fein. Mann aus Stein. Stern aus Pein. Grau und klein. Alles mein. Ins Grab hinein.*

### **Die Trollin und der Dunkelzwerg**

Am Abend des 14. Einhorn erreichten die Gefährten auf dem Küstenweg eine weitere regenfeste Schutzhütte im schmalen Tal eines kleinen Bergbachs. Borthor-Bartl entdeckte ein Stückchen bachaufwärts die leicht verschmutzte Wollwindel eines kleinen Babys im Wasser und die frischen Fußabdrücke eines trollartigen Wesens, das dort über den Bach gesprungen war. Diese Spur kam aus den Hügeln im Norden und folgte dem Bach stromaufwärts nach Westen.

Die Spur führte die neugierigen Gefährten zu einem verlassenen Erzloch der Dunkelzwerg. Dort hockten in einer Grotte eine Hügel trollin und ein Dunkelzwerg und leerten ein Fässchen Schwarzbier; in ihrer Nähe lag ein schlafendes Baby.

Die Trollin hatte das Treffen mit dem Dunkelzwerg bereits im Herbst vereinbart. Er stammte aus dem Süden und wollte das Menschenbaby großziehen, um einen treuen Sklaven zu haben, dem das Sonnenlicht nichts anhaben würde. Die Trollin liebte Schmuck und Juwelen. Der Handel war schon abgeschlossen worden und wurde gerade noch begossen.

Zargos und Sirena lähmten in einer gleichzeitigen Zauber-Attacke sowohl Trollin als auch Dunkelzwerg, wobei Letzterer spurlos verschwand.

Ein Schutzamulett hatte den Dunkelzwerg vor den Zugang zum Erzloch versetzt. Er verspernte diesen Gang hurtig mit einer *Steinwand* und eilte dann zu seinem Versteck, wo er sich mit seinem Gepäck mit Hilfe eines mächtigen Artefakts in Richtung seiner Heimat versetzte. Der Deal war geplatzt. Der Dunkelzwerg rettete lieber sein Leben, als es zu riskieren.

Die Gefährten wollten die gelähmte Trollin im Freien verbrennen, weshalb sie sie zunächst gewohnheitsmäßig töteten. Das war ein Fehler! Denn die tote Trollin unterlag nicht mehr der *Lähmung*, weshalb sofort ihre Heilkräfte erwachten. Statt sie erneut zu lähmen, kamen die Gefährten auf eine andere Methode: Sie schleppten den Körper der Trollin in Richtung Ausgang, und jedes Mal, wenn ihre Heilkräfte sie fast wieder einsatzfähig gemacht hatten, wurde die Trollin von Swan erneut erschlagen.



Am Ausgang bannte Sirena (mit dem sehr fest schlafenden Baby auf dem Arm) mühelos die *Steinwand*. Endlich konnte die Trollin mit GreiffInns Zauberöl verbrannt und damit dauerhaft getötet werden.

Die Gefährten folgten zunächst der Spur des Dunkelzwergs, verloren sie aber in der Dunkelheit und kehrten schließlich zur Schutzhütte zurück. Das Baby schlief immer noch.

Der Dunkelzwerg hatte ein starkes Beruhigungsmittel in die Milch gemischt, die er von zu Hause für das Baby mitgebracht hatte.

Jetzt folgten die Gefährten der Trollspur nach Norden. Sie führte erst zur (verlassenen) Höhle der Trollin, in der die Überreste eines verendeten Hirschs herumlagen, und dann weiter durch die Berge bis zu einem kleinen Gehöft.

Sirena schickte den Hütehund in den *Schlaf*. Ein Zimmer war erleuchtet. Einer der Gefährten spähte durch die Fensterläden und sah eine erschöpfte Bäuerin, die sich vergeblich bemühte, ein schreiendes Baby zu beruhigen, das wie eine Kopie ihres „eigenen“ Babys aussah. Sirena kombinierte sofort, dass das schreiende Baby ein Wechselbalg sein musste, ein Trollkind, das die Trollin der Familie im Tausch gegen das echte Menschenkind untergeschoben hatte!

Sirena spähte durch die Fensterläden und lähmte den Wechselbalg. Erleichtert legte sich die Bäuerin zu ihrem Mann ins Bett und schlief schnell ein. Da die Haustür nicht verriegelt war, gelang es GreiffInn und Sirena, den Baby-Tausch unbemerkt rückgängig zu machen.

Die Gefährten wanderten zurück zur Schutzhütte. In den frühen Morgenstunden verbrannten sie den Wechselbalg an der Feuerstelle vor der Schutzhütte und legten eine kurze Ruhepause ein.

Als es hell war, wanderten sie erneut zum alten Erzloch und versuchten die Spur des Dunkelzwerags wiederaufzunehmen: vergeblich. Dann suchten sie das Erzloch ausgiebig nach Geheimtüren ab: vergeblich. Dann suchten sie erneut die Trollhöhle auf und durchstöberten sie gründlich: nahezu vergeblich.

Schließlich kehrten sie zur Schutzhütte zurück und verbummelten den Rest des Tages. Am 16. Einhorn setzten sie ihren Marsch nach Norden fort und ließen die Abzweigung zum Kjellsson-Hof unbeachtet.

### In Drakargard

Am 20. Einhorn erreichten die Gefährten Drakargard, die Stadt der rauchenden Schlote. Hier arbeiteten die besten Schmiede Waelands, darunter auch mehrere Zwerge. Der Wirt des „Klingenden Amboss“ kannte tatsächlich die Gesuchten (junger Skalde, junger Tegare, Hund) und konnte die Beschreibung nachliefern, die sie vergessen hatten, in Haemrfjord zu erfragen:

- Haukr: normal, rotblond (mit Zöpfen), ein grünes (linkes) und ein blaues (rechtes) Auge, hellhäutig, Narbe am Kinn (Bootsunfall in der Kindheit)
- Varg: schlank, dunkelhaarig (Pferdeschwanz), breites, kräftiges Gesicht mit hohen, hervortretenden Wangenknochen, leicht schräg stehende, schmale dunkle Augen und eine eher flache, kleine Nase, braun-gelbe Hautfarbe

Dank ihrer eifrigen Recherchen trafen die Gefährten schon an ihrem zweiten Abend in der Stadt in einem Gasthaus namens *Zwergen Keller* den gelehrten Zwergenbarden Martuk Silberzunge. Er hatte vor einem halben Jahr Haukr die Zwergenlegende von Argurins Hort erzählt, an die ihn die seltsame waelische „Sage“ vom tückischen Zwergenschmied erinnert hatte. Und das tat er jetzt erneut für den „Kollegen“ Borthor-Bartl.

Argurin war ein magiekundiger Goldschmied, der Meisterwerke für Kunden von nah und fern angefertigt hatte. Torkin Zweischneid, der Versucher, bemühte sich nach Kräften, Argurins Habgier und Besitzerstolz zu wecken, scheiterte aber immer wieder an der Rechtschaffenheit des Zwergs. Erst nach einer überstandenen schweren Krankheit ließ sich Argurin verderben: Er beschloss, dass ihn selbst sein Tod nicht von seinen besten Meisterwerken trennen sollte.

Hranhrods Becher war das erste Objekt, das auf immer Argurins Schatz bleiben sollte. Die uralten Funderze, die er in die Goldlegierung eingearbeitet hatte, waren unersetzliche Raritäten gewesen, und die Wirkung, die der Becher beim Trinken des eigenen Bluts entfalten konnte, war zu vielversprechend, um dieses Unikat fremden Händen zu belassen.

Argurin gelang es, dem zurückgestohlenen Becher die Kraft zu verleihen, den Trinkenden mit einer bestimmten Mixtur aus Eigenblut und Wasser taub gegen alle Einflüsterungen der Götter zu machen. Endlich hörte er nicht mehr die bitteren Vorwürfe von Torkin, dem Kunstfertigen, oder die süßlichen Schmeicheleien von Torkin Zweischneid!

*In einem lichten Moment der Reue und der Verzweiflung soll es Argurin gelungen sein, Hranhrods Becher ein letztes Mal zu modifizieren. Wer einen großen Schluck seines eigenen unverdünnten Bluts daraus trinken würde, sollte auf ewig von allen Zwängen und Verpflichtungen befreit sein, die ihm auferlegt worden waren, seien sie göttlicher oder druidischer Natur, oder seien sie zauberische „Dränge“ aller Art (beispielsweise ein Geas oder ein finsterer Fluch). Später soll Argurin aber nicht bereit gewesen sein, sein eigenes Blut aus diesem Becher zu trinken, weil ihm der Preis dafür zu hoch erschienen ist.*

Aha! Die Abenteurer wussten nun, wie sie Samiels Fluch brechen konnten.

Argurin hatte „irgendwo im Verborgenen“ sein Grabmal errichtet und mit Zauberkunst und Fallen geschützt, um inmitten seiner Schätze bis in alle Ewigkeit zu ruhen.

Martuk hoffte, dass die alten Meisterwerke wieder das Licht der Welt erblicken würden. Er bot den Gefährten an, für sie eine Schiffsreise nach Iggrgard zu organisieren, wie er das im letzten Herbst für Haukr und Varg getan hatte. Sie nahmen seine Hilfe gern an.

Borthor-Bartl trat zusammen mit Martuk noch am gleichen Abend auf der Bühne des Zwergenkellers auf und lieferte eine gelungene musikalische Darbietung.

Während der Wartezeit auf die Schiffspassage bestellte Borthor-Bartl bei einem Rüstungsmacher einen maßgefertigten Helm mit schalldurchlässigen Ohrschützern (400 GS), den er später bei der Rückreise abholte.

Am 23. Einhorn legte das Schiff in Drakargard ab.

### **In Iggrgard**

Am 1. Nixe kamen die Gefährten in Iggrgard an, der größten Stadt Waelands und der Sitz des Jarlkunr, des nominellen Königs der Waelinger. Der Wirt des *Roten Angus* gab ihnen die Adressen von einigen Skalden, und schon der erste Versuch (noch am gleichen Abend) war ein Volltreffer.

Eivor Frostwind und Gridh Gudmundr, zwei hiesige Skalden, hatten Haukr nicht nur kennengelernt, sondern ihm sogar zu einem Auftritt vor dem Jarlkunr verholfen, bei dem er sich mit Thore Askerson, dem Sohn des Königs, angefreundet hatte. Thore hatte Haukr und Varg später sogar zwei Pferde geschenkt, auf denen sie vor Wintereinbruch nordwärts zum Greifenwald geritten waren.

Eivor und Gridh waren neugierig auf die Spielkünste des Halblingsbarden und bei einer abendlichen Musikstunde so angetan von Borthor-Bartls Fähigkeiten, dass sie spontan einen Auftritt als Trio am nächsten Abend im *Roten Angus* vereinbarten, zu dem sie auch Thore einluden.

Thore war wirklich unter den Gästen, aber das Lampenfieber sorgte bei Borthor-Bartl für eine bestenfalls mittelmäßige Darbietung. Dennoch zeigte sich Thore von den unkonventionellen Weisen des Halblings schwer beeindruckt und überraschte das Trio mit der Bemerkung, dass er sich schon auf den morgigen Auftritt vor seinen Eltern (und dem üblichen Gefolge) freuen würde.

Borthor-Bartl war sehr unwohl in seiner Haut, aber er hatte sich umsonst Sorgen gemacht, denn sein musikalischer Vortrag war ein voller Erfolg. Thore war völlig aus dem Häuschen (vielleicht wäre er es etwas weniger gewesen, hätte er gesehen, dass seine Mutter heimlich Ohrstöpsel verwendet hatte).

Thore erzählte den Gefährten von der gelegentlichen Beraterin seines Vaters, einer Seherin namens Lugstyrdkona. Die Bernsteinhexe wohnte im Greifenwald, einige Tagesritte von Iggrgard entfernt, und Haukr und Varg hatten sie besucht, in der Hoffnung, ihre Hilfe zu erhalten.

Die Gefährten kauften sich am städtischen Pferdemarkt Reittiere und machten sich am 5. Nixe auf den Weg.

### **Im Greifenwald**

Am 8. Nixe kamen die Gefährten an das etwa 50 m breite Geröllbett eines Gebirgsbachs, der nach starken Regenfällen in den Bergen erheblich Kraft gewonnen und die frühere Furt des Wegs beseitigt hatte.

Während seine Freunde noch zögerten, versuchte Borthor-Bartl auf seinem Pferd vorsichtig das Hindernis zu überqueren – und wurde plötzlich von einem Greif attackiert, der sich von einer natürlichen Felssäule herabstürzte, wo er gut verborgen auf Beute gelauert hatte. Der Greif nutzte die Überraschung, um den Halbling zu packen, aus dem Sattel zu zerren und mit ihm nach Nordwesten davonzufiegen!

Die Gefährten überquerten den Bach trotz ihrer Hektik unfallfrei mit allen Pferden und folgten dem Hauptweg durch den Wald, während sie vergeblich versuchten, per Ohrring ständigen Kontakt mit Borthor-Bartl zu halten. Immerhin konnte ihnen der nervenstarke Halbling direkt „aus den Krallen des Greifs“ vor dem Abbruch der Verbindung mitteilen, dass sein Entführer zwei markante Felsnadeln im Nordwesten ansteuerte, die sich vor einer kahlen Felsklippe erhoben.

Borthor-Bartl rechnete damit, in ein Greifennest geworfen zu werden, damit ihn die lieben Kleinen vernaschen konnten. Er zog deshalb schon im Flug sein Crysmesser, um sich für die jungen Greifen so ungenießbar wie möglich zu machen. Aber er wurde am Ende des Flugs nicht in ein Nest geworfen, sondern auf der flachen Spitze der niedrigeren Felsnadel abgelegt, während drei junge hungrige Greife von ihrem Nest (auf der etwas höheren benachbarten Felsnadel) auf ihn herabstarrten und sich offenbar noch nicht trauten, den kleinen Hopser nach unten zu dem Leckerbissen zu machen. Ihre Mutter beobachtete den Mut ihres Nachwuchses von einem Vorsprung in der Felsklippe aus.

Borthor-Bartl spielte den jungen Greifen erfolgreich ein Schlaflied vor, aber ihre Mutter weckte sie mit schrillum Kreischen. Diese Ablenkung genügte dem Halbling, um den *Kleinen Seiltrick* zu vollführen und sich an den Fuß der Felsnadel zu versetzen. Vor den Augen der Greifen verborgen, wartete er im Buschwerk auf seine Gefährten.

Diese hatten nach einem kurzen Ritt auf dem Hauptweg ihre Pferde an Bäumen festgebunden und sich zu Fuß auf den Weg durch den dichten Wald in Richtung Westen gemacht. Plötzlich hatten ihre Ohrring wieder Empfang! Wenig später hatten sie Borthor-Bartl gefunden und kehrten mit ihm zurück zum Hauptweg.

Plötzlich hörten sie dort ihre Pferde ängstlich wiehern. Als sie hineilten, verscheuchten sie zwar ein paar Bären, aber zwei ihrer Reittiere waren bereits getötet worden.

Gegen Abend erreichten die Gefährten die Waldlichtung, auf der das kleine Langhaus der Bernsteinhexe stand. Sie schien nicht über ihren Besuch überrascht zu sein. Sie war bereit, den Gefährten für dieselbe Gebühr dieselben Informationen zu geben, die sie Haukr gegeben hatte. Dazu erwartete sie von jedem ein wenig Fehu, Schicksalsmacht [1 SG-Punkt pro Person]. Die Gefährten waren einverstanden, bezahlten und erfuhren:

- Der verborgene Schatz lag unter einem Berg in den Schädelbergen.
- In der Nähe des Schatzes hauste ein gefährliches Untier.
- Der Schatz wurde von Wächtern bewacht, die nie gelebt hatten.
- Farben waren der Schlüssel – und in drei Visionen hatte die Bernsteinhexe immer von denselben acht Farben in derselben Reihenfolge geträumt.

Außerdem verriet die Bernsteinhexe, dass der graue Hund, der an einer Kette vor ihrem Haus lag, tatsächlich Varg war. Sie hatte nämlich „gesehen“, dass einer von Argurins Meisterwerken ein magischer Spiegel war, und sie hatte mit Haukr vereinbart, dass er ihr diesen Spiegel bringen würde. Varg war freiwillig als „Pfand“ bei ihr geblieben, aber ein oder zwei Dutzend Tage nach Haukrs Aufbruch hatte der Bursche plötzlich aufgeregt von ihr verlangt, seinen Blutsbruder zu retten, dem etwas Schlimmes widerfahren wäre. Als ob sie eine ausgebildete Retterin wäre! Er hatte sie so genervt, dass sie ihn schließlich als Hund an die Kette gelegt hatte. Ihre Abmachung mit Haukr galt natürlich weiterhin. Varg wäre in seiner richtigen Gestalt sofort wieder frei, wenn sie diesen Spiegel bekommen hätte.

Die Bernsteinhexe empfahl den Gefährten, als nächstes Ziel das Dorf Wyrmgard anzusteuern. Sie skizzierte ihnen den Weg zu diesem Ort durch die zerklüftete Landschaft der Schädelberge, eine Sache von etwa sechs Tagesritten.

Am Morgen des 9. Nixe ritten die Gefährten los, nach einer ungestörten Nacht im Gästehaus der Bernsteinhexe.

### **In Wyrmgard**

Am Nachmittag der 14. Nixe kamen die Gefährten im gut befestigten Dorf Wyrmgard an. Eine ausländische Truppe von Schatzsuchern, die ihren Anführer, einen kleinwüchsigen Skalden, begleitete? Sie alle wurden vom Dorfvorsteher und seiner Frau herzlich willkommen geheißen und zum Gästehaus begleitet. Bestimmt wollten die Besucher Ungeheuer töten und Schätze erbeuten. Dafür bot sich das Wyrmdalr an, ein Tal zu beiden Seiten eines langgestreckten Sees, dem der Bach Brjaulisch entströmte – anderthalb Stunden Fußmarsch von hier.

Die Dörfler hatten das Tal der Ungeheuer schon seit zwei Jahren nicht mehr betreten, denn dort hauste wieder einmal ein fatter Lindwurm, der zum Glück das Dorf bisher noch nicht belästigt hatte. Und dort in der Gegend gab es oft auch andere Ungeheuer. Es verging wohl kaum ein Jahr, ohne dass wieder ein Neues nach Wyrmdalr kommen würde. Die meisten blieben am Ostufer des Sees und suchten sich dort einen Unterschlupf in dem durchlöcherten Gebiet, in dem es teilweise natürliche Höhlen, teilweise alte, längst verlassene Zwergenstollen gab. Die meisten Ungeheuer ernährten sie sich vor Ort, aber wenn sie das Dorf bedrohten, dann würden sich die Wyrmgarder entschlossen zur Wehr setzen. Sie waren berühmt für ihre Sturheit (das hatte schon die Bernsteinhexe den Gefährten erzählt), und stolz darauf!

Der Dorfvorsteher informierte die Gefährten, dass die Schatzsucher üblicherweise ihre Wertsachen im Dorf zurücklassen würden, ehe sie ihr Glück versuchten. Sollten die Gefährten übrigens einen legendären „Hort“ finden, würde ein altes „Gesetz“ von ihnen verlangen, den Dörflern ein Drittel davon abzugeben, wofür diese natürlich Unterstützung beim sicheren Abtransport der Wertsachen leisten und für eine fachgerechte Wundversorgung der Schatzsucher sorgen würden.

Haukr? Ja, der junge Skalde war im Trollmond letzten Jahres in Wyrmgard gewesen und eines Tages nicht mehr von seiner Schatzsuche zurückgekehrt. Er war wohl einem Ungeheuer zum Opfer gefallen. Da die übliche Jahresfrist zur Aufbewahrung von besitzerlosem Hab und Gut noch nicht abgelaufen war, konnte man den Gefährten seine waelische Wanderharfe, einige Reserveklamotten, sein Kochgeschirr und anderen Kram zeigen – und Flokki natürlich!

Aber selbst Borthor-Bartl als geübter Hundehalter war nicht in der Lage, Flokki zum Verlassen des Dorfs zu bewegen. Haukr hatte ihm befohlen, hier auf ihn zu warten, und daran hielt er sich nun eisern (Wyrd hat ein schwaches Herz für Hunde).

Im Gästehaus lernten die Gefährten einen schwer verwundeten und komplett bandagierten jungen Zwerg namens Gvorkin kennen. Er hatte vor wenigen Tagen im Wyrmdalr Bekanntschaft mit dem Lindwurm gemacht, den er eigentlich hatte erschlagen wollen, perfekt geschützt in der antiken Schlachtenwüterrüstung seines Opas! Dummerweise hätte ihn die Dampfwolke des Lindwurms beinahe gekocht. Er war in den See gepurzelt, hatte sich vor dem Ertrinken gerade noch aus der Rüstung befreien können (und dabei einige Male schwer verletzt) und hatte sich (nach dem letzten Schluck eines antiken Heiltranks) mehr tot als lebendig ins Dorf zurückgeschleppt.

Gvorkin bat die „Neuen“, am Platz mit den drei Birken, also ganz in der Nähe des Eingangs zur Lindwurmhöhle (300 m), in der Nähe des Ufers nach seiner Rüstung zu suchen und sie ihm wiederzubringen. Viel Gold könnte er freilich nicht als Belohnung bieten (60 GS).

### **Im Wyrmdalr**

Am 15. Nixe wanderten die Gefährten ins Wyrmdalr. Dank Gvorkins Beschreibung (und dank der deutlichen Spuren des gewaltigen Lindwurms zwischen See und Felswand) fanden sie am späten Vormittag problemlos den Eingang (6 m Ø) in die stinkende, dunkle Lindwurmhöhle.

Sie warteten in der Nähe des Eingangs auf das Erscheinen des Ungeheuers und vertrieben sich die Zeit mit allerlei Spekulationen über die beste Vorgehensweise, das drachenähnliche Monster zu bezwingen.

Der Tag verging.

Es wurde Nacht.

Kurz nach Mitternacht wurden die Gefährten von zwei Deamhen (Dämonenvögeln) angegriffen.



Als der Kampflärm vorbei und die Angreifer tot waren, kam der Lindwurm (5 m Ø, knapp 30 m lang) heraus, schnappte sich einen toten Deamhen und zog sich mit ihm in seine Höhle zurück.

Die Gefährten waren beeindruckt und stellten weitere taktische Überlegungen an.

Schließlich spähte Flusswind als Erster in die stinkende Höhle, aber der Brechreiz trieb ihn zurück.

Jetzt wagte sich Borthor-Bartl (ohne Lichtquelle) hinein und tastete sich an der linken Höhlenwand ins Innere. Er fand eine Seitenhöhle, deren Boden mit Knochen bedeckt war. GreiffInn wollte mit einer Abblendlaterne zu seinem Freund nachrücken, aber plötzlich wurde der Lindwurm in der riesigen Haupthöhle unruhig und begann sich zum Eingang zu bewegen – und die beiden Halblinge flüchteten lieber schnell ins Freie.

Nach dem Kampf gegen die beiden Dämonenvögel hatte die Gruppe keine Lust auf nächtlichen Stress mit einem riesigen Lindwurm. Die Gefährten stolperten durch die mondhelle Nacht zurück nach Wyrmgard und legten sich schlafen.

### **Unter dem Skullstyrd (1)**

Am späten Nachmittag zogen die Gefährten wieder los. Der zweite tote Deamhen war nun auch weg.

Sie folgen nun Sirenas Vorschlag und schauten sich die bergige Gegend im Osten des Sees an. Hier gab es einen 600 m hohen Bergkegel, dessen kahle Spitze etwa 2 km vom See entfernt aus dem Wald ragte. Sirena sah dort das seltsam senkrecht fokussierte Licht einer Linienkreuzung!

Im Osten des Bergkegels war eine Schlucht, in der sich die Ruinen einer antiken Zwergensiedlung befanden. Eine alte Treppenanlage führte im Freien an der Ostflanke des Bergkegels von den Ruinen hinauf bis zum Gipfel. Nach 200 Höhenmetern kam die Treppe am Eingang zu einer unterirdischen Felsentreppe vorbei, die hinab in die Dunkelheit führte. Sie brachte die Gefährten immer tiefer hinab, bis sie die antiken Räume einer alten Zwergenwerkstatt erreicht hatten.

Der Zugang war bis vor einem halben Jahr mit einem Stahltor von innen verriegelt gewesen. Jetzt standen die Torflügel offen, und vor diesen Torflügeln erkannten die Gefährten am Boden rechts und links je zwei runde Abdrücke im Staub, als ob dort bis vor einem halben Jahr runde Objekte gestanden hätten.

Hinter dem Tor war eine antike Trinkhalle, in der vor dem Kamin einer alten Feuerstelle ein Lager aus Decken und Fellen zu sehen war. Hier lagen zwei Reisigbündel, ein Rucksack mit 6 Literamphoren Lampenöl (vier waren leer, eine halbvoll, eine voll), vergammelter Proviant und ein Sortiment kleiner Barren aus unterschiedlichen Metallen.

Das war natürlich Haukrs Lager. Die Barren hatte er bei der Durchsuchung der Räume in einem alten Wandtresor entdeckt.

Die Gefährten wollten gerade mit ihrer routinemäßigen Untersuchung des „Dungeons“ beginnen, als aus einer Tür ein Wächter herauskam: eine Zwergenstatue aus schimmerndem Metall, deren „Robe“ mit vielen Runen bemalt war. Sie besaß keine Füße, sondern schwebte über dem Boden. Einer ihrer Arme endet in einem gewaltigen Hammer; der andere Arm hatte eine Metallhand mit beweglichen Fingern.



Borthor-Bartl war sofort klar, dass dies eine der vier Wächter sein musste, die noch vor gar nicht so langer Zeit vor dem Eingangstor gestanden hatten. Das waren Automaten, Kunstwesen also, von einem Meister-Thaumaturgen geschaffen. Das stimmte.

Ehe sich der Wächter orientiert hatte, attackierten ihn die Gefährten – teils im Nahkampf, teils mit Zaubern aus der Ferne. Schnell mussten sie erkennen, dass sie es mit einem schwer zu bezwingenden Gegner zu tun hatten. Man konnte ihn weder lähmen noch auf andere Weise magisch verletzen – und im Nahkampf teilte der Kerl derart schwere Schäden aus, dass das keiner der Gefährten lange überleben würde.

*Lähmung* hätte funktionieren können, wenn der Wächter nicht seine hohe Resistenz erfolgreich zum Einsatz gebracht hätte.

Die Gefährten flüchteten zur Felsentreppe. Sie wurden nicht verfolgt.

Nach einer Erholungspause kehrten die Gefährten zurück zur Trinkhalle und hatten es nun mit zwei Wächtern zu tun. Sie versuchten mit *Feuerkugeln* ihr Glück – und es gelang ihnen mit einiger Mühe tatsächlich, einen Automaten zu zerstören.

Die drei Wächter hatten daraus aber offenbar etwas gelernt und positionierten sich im folgenden Gangsystem so, dass die Gefährten ihre Feuerkugel-Strategie nicht effizient einsetzen konnten. Außerdem hatten die Wächter eine Fernwaffe zur Verfügung, denn sie konnten aus dem Zeigefinger ihrer Hand kraftvolle Lichtimpulse abfeuern, gegen die der Rüstungsschutz der Gefährten keine Hilfe bot.

Da sie keine Lust auf ein blutiges Gemetzel hatten (da nur sie dabei Blut verlieren würden), zogen sich die Gefährten erneut zurück.

Jetzt folgten sie der Freitreppe bis hinauf zum Gipfel des Bergkegels, dessen Spitze wie eine Felsknolle (10 m Ø) geformt war, die auf der Westseite vier natürliche große Höhlen hatte, die wie Augen, Nase und Mund eines Schädels angeordnet waren. In die Rückwand des „Munds“ war ein großes Thaumagramm eingemeißelt. Da niemand in der Lage war, irgendeine Bedeutung in den zwergischen Zauberrunen zu erkennen, malte Borthor-Bartl sie ab.

Danach wanderten die Gefährten durch die Nacht zurück nach Wyrmgard und schliefen bis zum Mittag.

### **Unter dem Skullstyrd (2)**

Gvorkin konnte beim Mittagessen den Gefährten weiterhelfen. Er hatte sich einige Jahre mit Zauberrunen beschäftigt und wusste, dass man die exakte Funktion eines Thaumagramms nie aus den verwendeten individuellen Symbolen des Erstellers ablesen konnte, aber ihn würde es nicht wundern, wenn diese Zeichen etwas mit dem Rufen von Ungeheuern zu tun hätten.

Jetzt wussten die Gefährten, warum in der Nähe von Wyrmgard so ungewöhnlich häufig Monster gesichtet wurden.

Die Gefährten wanderten wieder zur „Trinkhalle unter dem Berg“. Dort wurden sie von einem Wächter erwartet, der sofort mit seinem Lichtimpuls-Finger auf Borthor-Bartl deutete, als der durch das offene Stahltor des Eingangs schritt. Der Halbling sprang zurück, und der Wächter nahm die Verfolgung auf.

Sirena sorgte mit einer *Eiswand* hinter dem Wächter dafür, dass er keine Verstärkung bekommen konnte – und dann versuchten Zargos und sie, den Automaten mit *Feuerkugeln* zu zerstören. Ihre Angriffe scheiterten an dem golden schimmernden Kraftfeld, das den Wächter umgab! Die Gefährten flohen die Felsentreppe hinauf – und wurden verfolgt!

Da der Wächter langsamer war, konnte er den Gefährten nichts anhaben. Nach ein paar Minuten kehrte er plötzlich um und schwebte die Felsentreppe wieder nach unten.

Die Gefährten folgten vorsichtig und sahen, dass die *Eiswand* ein großes Loch hatte. Wächter waren nirgends zu sehen, weder beim Eingang noch in der Trinkhalle.

Die Gefährten verbrachten einige Zeit damit, in der Trinkhalle und in ihren Nebenräumen nach Geheimtüren zu suchen: vergeblich. Keiner der Wächter störte sie dabei. Seltsam.

Die Automaten wollten den Eindringlingen eine Falle stellen und warteten auf verteilten Positionen in den Gängen der Zwergenwerkstatt.

Schließlich liefen die Gefährten durch den langen Gang bis zu einer Wegkreuzung und folgten einem „flüchtenden“ Wächter in eine verlassene Thaumaturgen-Werkstatt. Dort wurden sie von zwei Wächtern attackiert und flohen durch eine Tür in einen unbekannten kerzengeraden Tunnel, der nach Westen verlief, zur Höhle des Lindwurms, da waren sich sofort alle einig.

Die Gefährten hofften auf eine ungestörte Ruhepause im Gang, aber ein Wächter kam ihnen hinterher. GreiffInn und Borthor-Bartl stellten sich dem bereits lädierten Automaten zum Zweikampf und zerstörten ihn! Und Sirena hatte bemerkt, dass die Wächter während des Nahkampfs kein golden schimmerndes Schutzfeld besaßen. Vielleicht würde *Lähmung* ja doch helfen?

Hinter Sirenas *Eiswänden* legten die Gefährten im Gang eine kurze Verschnaufpause ein. Dann kehrten sie mit frischem Mut ins „Dungeon“ zurück.

Kurze Zeit später waren dank Sirenas neuer Strategie die beiden restlichen Wächter zerstört.

Die Gefährten waren sehr erleichtert. Sie durchsuchten sämtliche Räume der Zwergen-Werkstatt: erst grob, dann fein. Aber keine Spur von Haukr, von Argurin, von dem Metbecher. Dafür in einer Grotte zwei oder drei Dutzend Steinasseln, die gerade eine Kupfererz-Ader vertilgten; natürlich legten sie sich nicht mit diesen Viechern an.

Erneut war es Sirena, die den Gefährten weiterhalf: Mit *Wahrsehen* entdeckte sie im Rauchabzug einer Feuerstelle (im antiken Zwergen-Labor) einen magisch verborgenen Hebel. Er öffnete eine extrem gut verborgene Geheimtür.

Im Gang dahinter waren ein paar defekte bzw. ausgelöste Fallen, und dahinter stand der versteinerte Haukr, der eine extrem gut verschlossene Stahltür betrachtete.

### **Argurins Hort**

Sirena gelang es auf Anhieb, Haukrs Versteinierung zu bannen. Er überlebte die Umwandlung.

Für den jungen Skalden war nur ein kurzer Moment vergangen. Die plötzliche Anwesenheit der Gefährten versetzte ihm einen schweren Schock. Aber nach einer Weile war er in der Lage, seinen Rettern Auskunft zu geben.

Hauks Queste hatte ihn nach Wyrmgard geführt. *Vom stinkenden Wurm ins verborgene Grab?* Klar, das war die Lindwurmhöhle gewesen. Haukr hatte das Untier beim Trinken am Seeufer beobachtet und festgestellt, dass es dort alle drei Tage hinging und stets etwa eine Stunde beschäftigt war.

Im richtigen Moment nutzte Haukr seine Chance. In einer Seitenhöhle des Lindwurm-Quartiers entdeckte er eine Geheimtür und kam durch einen kerzengeraden, ostwärts verlaufenden Tunnel in die antike Zwergen-Werkstatt. Er ließ seine Laterne brennen, um eine Sechs-Stunden-Uhr zu haben, damit er zur richtigen Zeit wieder am Lindwurm vorbei ins Freie konnte.

Zunächst erkundete er alle Räume und richtete sein Lager in der antiken Trinkhalle ein. Er entriegelte die Stahltür, hinter der die Statuen von vier in Metallroben gehüllten Zwergen standen, die gefährlich wirkten. Er wagte sie zunächst nicht zu provozieren, dachte aber später, dass sie vielleicht die Felsentreppe bewachten, die zu Argurins Schätzen führen würde.

Er schnitzte eine Traumrune und hoffte auf Wyrds Hilfe, während er viel Zeit damit verbrachte, überall nach Geheimtüren zu suchen.

Am vierten Tag erwachte er mit der Erinnerung an einen Traum, der aus verschiedenen Schnipseln zusammengesetzt war:

*Er blickte in die Trinkhalle, sah sich dort um, sah in der Ecke des Raums eine Feuerstelle mit einem großen Rauchabzug. Schnitt. Er spähte von unten in einen Rauchabzug und sah einen schmalen Sims, der eine Stelle verdeckte, an der etwas rötlich funkelte. Schnitt. Er sah sich umkehren und durch das Stahltor gehen, worauf die Zwergenstatuen zum Leben erwachten, sich vor ihm verneigten und ihn zum Rauchabzug in der Trinkhalle begleiteten. Die Statuen stellten sich unter dem Abzug auf und bildeten eine Pyramide (drei unten, eine kletterte auf die Schultern der anderen), dann winkten sie ihm einladend zu, als sollte er auf ihnen noch weiter in die Höhe klettern. Schnitt. Die vier Statuen zerschmolzen zu flüssigem Brei, und neben dem Rauchabzug, der sich plötzlich im Zwergen-Labor befand, öffnete sich in der Felswand eine verborgene Tür, hinter der ein Gang lag. Das Bild eines goldenen Bechers schwebte dort in der Luft.*

Auf Hauks Traumrune hatten Wyrd und Helja reagiert.

Haukr war verwirrt. Eindeutig schien ihm nur, dass die Statuen hilfreich sein könnten. Aber als er zu ihnen ging, wurden die Wächter lebendig, schwebten (statt zu laufen, wie im Traum) und schossen mit Lichtstrahlen auf ihn. Zum Glück verfehlte ihn ihre erste Salve. Er rannte davon und wurde verfolgt. Da Stahltor konnte er nicht schließen. Er eilte erst in die Thaumaturgen-Werkstatt zum Gang nach draußen, aber dann fiel ihm der Lindwurm ein und er spurtete ins Zwergen-Labor. Dort fiel ihm plötzlich auf, dass der Rauchabzug und die Wand daneben genauso aussahen wie in seinem Traum. Er stieg auf den Steintisch unter dem Abzug und entdeckte hinter einem Sims einen kleinen Hebel.

Ehe ihn die Wächter schnappen konnten, war er durch die Geheimtür geflohen und hatte sie hinter sich geschlossen. Ein alte Falle war zum Glück defekt, sonst hätte sie ihn entzweigehackt. Er war dann vorsichtig bis zum Ende des Gangs gelaufen und hatte gerade die Stahltür vor sich

untersuchen wollen, als plötzlich über ihm an der Decke ein grelles Licht aufleuchtete und er plötzlich zu Stein erstarrt war.

Haukr war froh, Helfer gefunden zu haben, die mit frischer Energie ans Werk gingen. Es galt jetzt, das Kombinationsschloss an der Stahltür zu knacken. Die Reihenfolge der acht Farben aus den Visionen der Bernsteinhexe spielten bestimmt eine wichtige Rolle, aber wie funktionierte es wirklich im Detail?

Borthor-Bartl traute sich als Erster, das Drehschloss zu berühren. Er löste ein Kettenthaumagramm aus, das eine Reihe von Zaubern aktivierte, die eigentlich alle im Gang Anwesenden hätten töten sollen, aber die Jahrhunderte hatten ihre Wirkung geschwächt, weshalb letztlich nur GreiffInn und Swan vorübergehend außer Gefecht gesetzt wurden und wieder geheilt werden konnten.

Erst Borthor-Bartl, dann GreiffInn, probierten am Drehschloss nun allerlei Farbkombinationen aus und drückten jeweils am Ende einer Serie den Drehknopf. Das wurde stets mit dem Geräusch einer sich entspannenden Feder quittiert, und der Drückende wurde stets mit einem empfindlichen Verlust seiner Lebenskraft bestraft.

Beide Halblinge nahmen schließlich Sirenas *Allheilung* in Anspruch. In der Gruppe machte sich allmählich Verzweiflung breit: Acht von zwanzig Farben in der richtigen Reihenfolge auszuwählen, die allesamt recht ungenau beschrieben waren – das könnte eine schier endlose Geduld erfordern.

Plötzlich hatte Borthor-Bartl den rettenden Einfall: statt am Ende der Serie den Knopf zu drücken, sollten sie das nach jeder Farbwahl tun. Und siehe da: Eine richtige Wahl wurde mit einem Klacken belohnt! Wenige Versuche später hatten sie das Schloss endlich geknackt, und die Tür sprang einen Spalt auf.



Die Gefährten spähten vorsichtig hinein. Im Zentrum saß ein in den Rest einer Robe gekleidetes Zwergenskelett auf einem ledergepolsterten, gefederten Rollstuhl aus Edelstahl, und neben ihm lag auf dem Boden ein Metalldackel, der zur geöffneten Tür blickte und mit dem Schwanz wedelte. In den Wandnischen des runden Raums lagen Gold und Geschmeide. Auf sechs

schlanken Säulen lagen Argurins Meisterwerke (Fingerring, Trinkflasche, Spielbrett, Becher, Spiegel, Armreif).

Und dann – legten die Gefährten eine vierstündige Ruhepause ein.

Argurin hatte so lange auf diesen Moment gewartet – er konnte problemlos noch ein wenig länger warten.

Danach machten sich die Gefährten bereit, mit Waffen und Angriffsmagie in die Schatzkammer zu stürmen. Aber als das Skelett von grauem Nebel umwabert wurde, der die durchscheinende Gestalt eines Zwergs annahm, beschlossen sie, erstmal abzuwarten, was der Geist von ihnen wollte. Er schien ihnen tatsächlich betont langsam eine Frage zu stellen, aber niemand konnte ihn hören.

Der Geist schien das zu merken, denn er deutete schließlich auf eine Wandnische rechts vom Eingang. Dort lag ein schöner eiserner Helm, der mit zwei goldene Ohren verziert war. Borthor-Bartl setzte ihn auf – und konnte sich plötzlich mit dem Geist unterhalten, der ein altertümliches Albisch sprach.

*Fremder, können Sie mich verstehen? Gut. Außer Dvarska kenne ich nämlich nur Albisch. Na, dann wollen wir mal. Ich werde immer wieder eine Pause einlegen, damit Sie Ihren Begleitern meine Worte mitteilen können.*

*Ich bin – nein, ich war – Argurin Silberfinger, aus der Granitbeißer-Familie der Binge Kharakum, und ich bin – nein, ich war – vermutlich der beste Goldschmied, den mein Volk je hervorgebracht hat.*

*Torkin der Kunstfertige schenkte mir großes Wissen, und meine sechs größten Meisterwerke seht ihr hier, in der Kammer meines Horts und meines Todes. Leider war ich zu schwach, um den Einflüsterungen des Versuchers, Torkin Zweischneid, zu widerstehen. Er überredete mich, meine besten Lebensleistungen mit niemandem zu teilen, und ich habe geraubt und gemordet, um dieses Ziel zu erreichen.*

*Ich war ein schlechter Zwerg, ein Bilzad, ein Zwielichtzwerg, aber meine Gewissensqualen haben vermutlich verhindert, dass ein Katad, ein Schattenzwerg, aus mir wurde. Als mir klar wurde, dass mein Leben zu Ende geht, bin ich mit meinen Werken hierher in die alte Zwergenwerkstatt unter dem Skullstyrd gezogen, habe die Kammer meines Horts eingerichtet und alle notwendigen Maßnahmen getroffen, um hier mit meinen Schätzen – und mit Zinka, meinem Liebling – ungestört in meinem Grab zu weilen.*

*Wie töricht ich doch war! Denn ich wurde zu einem Geisterwesen, zu einem Grauen Mann, gebunden an meinen Hort, genau so, wie ich Narr es mir erhofft hatte, und auch genau so nicht, denn hier tragen diese Objekte nicht dazu bei, meinen Namen und die positive Erinnerung an mich weiterleben zu lassen.*

*Vielleicht ist ja jetzt der Moment gekommen, der mein Schicksal verändern wird? Erklären Sie mir, wer ihr alle seid, und warum ihr in meine Grabkammer eingedrungen seid!*

Die Gefährten schoben Haukr vor, der von seiner Queste erzählte, auf die ihn Wyrd mit einer Traumbotschaft geschickt hatte. Und die Gefährten erzählten von ihrer Hoffnung, Samiels Fluch zu beenden. Natürlich erklärten sich alle bereit, für Argurins Meisterwerke würdige Besitzer zu suchen.

Haukr versprach, den Metbecher dem Sohn des Königs zu bringen, Thore Askerson, der ein Nachfahre Hranhrods wäre. Den Spiegel wollte er einer berühmten Seherin bringen, auf deren Rat der König selbst hören würde. Und die Gefährten versprachen, sich Mühe zu geben, passende Personen für die anderen Teile zu finden.

Argurin erklärte sich nach einem inneren Kampf bereit, auf seine Schätze zu verzichten. Er erklärt die Wirkungsweise der sechs Meisterwerke und forderte die Gefährten auf, ein Artefakt für sich selbst zu behalten und sich an seinen übrigen Wertsachen nach Belieben zu bedienen.

Der *Graue Mann* verschwand.

Sirenas Vorschlag, unverzüglich an Ort und Stelle den verdamnten Fluch loszuwerden, fand Zustimmung. Und tatsächlich: Die fünf verfluchten, ehemaligen *Königsfreunde*, fühlten sich nach einem kräftigen Schluck Eigenblut aus Hranhrods Metbecher wieder pudelwohl!

Und der Preis für diesen Schluck? Der Spielleiter erklärte, dass die vom Fluch befreiten Spielfiguren keine SG-Punkte mehr besitzen würden. Das war allerdings nur die halbe Wahrheit (s. später).

### **Samiels Horde**

Als die Gefährten ihre Taschen mit Argurins Kleinodien füllen wollten, wurden sie plötzlich von fetten Schmeißfliegen belästigt, die offenbar durch den Gang in die Schatzkammer geflogen kamen.

Sirena vermutete sofort, dass sie es jetzt mit Samiel und/oder seinen Dienern zu tun bekämen. Die Gefährten stärkten sich mit Heil- oder Krafttränken und eilten kampfbereit durch den Geheimgang zurück in das Zwergen-Labor.

Dieser Raum wurde der Schauplatz für den intensiven Endkampf des A-Teams.

Samiels Horde war gerade über die Felsentreppe in die antike Zwergen-Werkstatt gestürmt. Die Horde bestand aus einem Fliegenteufel (dem Herrn der Schmeißfliegen) und zehn Verderbern (Ftheironen), allesamt höheren Dämonen im Dienst Samiels.

Die Gefährten baten Haukr, sich am Kampf zu beteiligen. Der Skalde war bekanntlich kein Krieger, aber er tat sein Bestes.

Während des harten Kampfes merkten die Gefährten, dass ihre Waffenhand von einer unsichtbaren Frauenhand sanft gelenkt wurden, um Patzer zu vermeiden oder hohe schwere Treffer in kritische oder kritische Treffer in automatisch tödliche zu verwandeln. So hatten sie wenigstens eine kleine Chance gegen die dämonische Übermacht!

Dann brach Haukr zusammen, tödlich verwundet – und verschwand spurlos!

Und die unsichtbare Helferin war auch verschwunden.

Das war eine Disir gewesen, eine Götterbotin im Dienst von Wyrð.

Im weiteren Kampfgetümmel merkte Borthor-Bartl plötzlich, dass er in höchster Lebensgefahr schwebte. Er wollte Vraidos um Unterstützung in der Not bitten – und musste entsetzt feststellen, dass er dazu nicht in der Lage war!

Die vom Fluch befreiten Spielfiguren besaßen keine GG-Punkte mehr.

Der nächste Treffer tötete den Halbling. Er sank unrettbar [- 8 LP] zu Boden.

Die Moral der Gruppe sank.

Noch immer war der Kampf gegen die aggressiven Verderber im Gang.



Noch immer kämpfte der nach Verwesung stinkende Fliegenteufel wie besessen. Er hatte dank seines Fliegen-Thaumagrals große Kraftreserven und schien unbezwinglich. Schon einmal war es ihm gelungen, eine kurzen Moment, in dem er keinen oder nur einen leichten Treffer erhalten hatte, zu nutzen, um wieder volle Energie zu tanken. Dabei war nur eine der sechs Metall-Fliegen verschwunden, die den Griffschutz seines Thaumagrals geziert hatten.

Aber die Gefährten kämpften weiter. Flucht kam jetzt für niemanden in Frage, auch wenn das Ende nur noch eine Frage von wenigen Kampfunden war.

Doch dann wurde Borthor-Bartls Körper von einem silbernen Schimmer verborgen, der an seiner linken Hand am grellsten war. Und seine Gefährten schöpften Hoffnung.

Sie durften dem Fliegenteufel keine Chance geben, erneut zu Kräften zu kommen. Und in der entscheidenden Phase gelang ihnen das Kunststück tatsächlich! Plötzlich war der Fliegenteufel fort (und sein Thaumagral auch)!

Und plötzlich verloren die beiden verbliebenen Verderber ihre Aggressivität – und konnten ebenfalls bezwungen werden.

Nachdem das Schimmern verschwunden war, schlug Borthor-Bartl die Augen auf und war putzmunter. Er fühlte sich super, trotz des Verlusts seines linken Ringfingers, der sauber amputiert worden war (ohne Wunde).

Der Halbling hatte vor langer Zeit in Yhrstrangons Pyramide [TGB: A.32] einen Ring an seinen linken Ringfinger gesteckt, der daraufhin fast spurlos darin verschwunden war. Man hatte nur noch einen dunklen Schatten gesehen, der sich etwas kühler angefühlt hatte. Es war ein schwarzmagischer *Ring des Überlebens* gewesen, der das „Opfer“ im Todesfall automatisch mit einem *Erheben der Toten* zurück ins Leben rufen konnte.

## Zurück nach Süden

Die Erleichterung war groß [auch am Spieltisch].

Die Gefährten versorgten ihre Wunden, schnürten ihre Bündel und machten sich auf die Suche nach Haukr. Sie fanden ihn bewusstlos auf seinem Lager in der Trinkhalle und päppelten ihn mit Heiltränken wieder auf.

Am Abend der 18. Nixe waren die Gefährten mit Haukr zurück in Wyrmgard. Flokki freute sich sehr. Die Dörfler freuten sich auch sehr, denn die Gefährten gaben ihnen tatsächlich ein Drittel der Wertsachen von Argurins Hort (etwa 3000 GS).

Borthor-Bartl überreichte dem Dorfvorsteher den *Ring des Drachenhauchs*, der eines der sechs Meisterwerke Argurins war, und bat ihn, das Andenken an den reumütigen Meisterschmied gut zu bewahren. Er erzählte ihm und den versammelten Dörflern auch von dem Thaumagramm auf dem Gipfel des Skullstyrd, das für das häufige Erscheinen von Ungeheuern in der Nachbarschaft verantwortlich wäre. Damit löste er ungewollt eine heftige Diskussion der Dörfler aus – die einen waren dafür, das Ding zu zerstören, um endlich Ruhe zu haben, während die anderen völlig dagegen waren, weil Ungeheuer zum kulturellen Erbe und zur Identität von Wyrmgard gehörten.

Gvorkin musste einsehen, dass die Gefährten jetzt weder Lust hatten, seine Rüstung aus dem See zu holen, noch, den Lindwurm zu töten. Er sagte ihnen Lebewohl.

Zusammen mit Haukr ritten die Gefährten durch die Schädelberge, auf dem Weg zur Bernsteinhexe. Bei einem Nachtlager (am 23. Nixe) wurden sie von zwei Dyrdufry attackiert, also von den Götterbotinnen Heljas.

Die beiden Halblinge hielten Wache – und einer der Angreiferinnen gelang es nur, Borthor-Bartl zu lähmen. Die andere hatte inzwischen Flokki und Haukr gelähmt und wollte dem jungen Skalden unsichtbar den Metbecher wegnehmen, aber das misslang ihr gründlich. Sie wurde plötzlich gegen ihren Willen sichtbar, ebenso wie die andere Todesfurie.

Der *Graue Mann* hatte sich noch nicht vollständig von seinen Meisterwerken getrennt.

Die beiden weiblichen Schreckensgestalten (in zerlumpten Kleidern mit bloßen, sehnigen Armen und langen, knotigen Fingern) zückten ihre Bihänder und stellten sich den alarmierten (ungerüsteten) Gefährten zum Kampf – und wurden sehr schnell verjagt. Es fühlte sich gut an, ohne Fluchbelastung zu agieren!

Die Bernsteinhexe erwartete die Gefährten bereits, zusammen mit Varg in seiner menschlichen Gestalt. Haukr brachte ihr den versprochenen Wer-Spiegel und erklärte ihr, was er von Argurin gehört hatte. Ehe man dem Spiegel eine Wer-Frage stellte, sollte man seiner KI (Kristallspiegelintelligenz) möglichst viele verbale Hinweise geben: *Spieglein, Spieglein, gib jetzt acht: Hier sind Fakten für deine Kraft*. Andernfalls würde der Spiegel die Frage einfach mit irgendeinem erfundenen Bild beantworten.

In Iggrgard gab es ein unverhofftes Wiedersehen mit Aleunam. Sie hatte sich in Haelgarde nach dem Verbleib ihrer Freunde erkundigt und war ihnen hinterher gereist! Sie konnte mit ihrem Eigenblut ihren Fluch beseitigen, ehe Haukr seinem Freund Thore Hranhrods Becher überreichen konnte. Sein Vater, der Jarlkunr, revanchierte sich mit je einem Goldring bei allen

Gefährten, und mit je einer Lederschnur, an der ein Eiswolfzahn hing. Dieser Lohn des Königs berechtigte sie, von nun an bei einem Thing das Wort zu ergreifen.

Ein Schiff brachte die Gefährten nach Drakargard. Borthor-Bartl holte seinen Helm ab. Sie schenkten Martuk Silberzunge das Spielbrett *Krieg und Frieden*, ein weiteres Meisterwerk Argurins. Der Zwergenbarde versprach gerührt, den Ruhm des reumütigen Meisterschmieds zu mehren – und er versicherte, dass er die magische Trinkflasche *Nimmerleer* dem Zwergenkönig überreichen würde.

Damit waren fünf Meisterwerke verteilt. Sirena behielt das sechste Meisterwerk, den Armreif *Helferglanz*.

Zu guter Letzt kamen die Gefährten mit Haukr lange vor dem Kranichmond nach Haemrfjord zurück. Die Vidhing-Fahrer waren ebenfalls zurück (und hatten sehr geringen Erfolg gehabt). Und Boltar war ebenfalls da.

Der Thing wurde ohne Verzögerung einberufen. Dank der aktiven Redebeiträge der Gefährten wurde Haukr vollständig rehabilitiert.

Boltar brachte die Gefährten sicher zurück nach Haelgarde,

### Epilog

Im Herbst 2410 nL trennten sich die Wege der Gefährten.

**Aleunam** und **Swan** beschlossen, sich in Alba nach neuen Abenteuern umzusehen, mit interessanten neuen Abenteuern, wenn es die Götter denn so wollten.

**Borthor-Bartl** wollte eine Bardenschule gründen, vielleicht in Zusammenarbeit mit dem Wirt des *Tänzelnden Ponys*. Sein Ziel war es, ein berühmter Geschichtenerzähler zu werden.

**Sirena** wollte nach Teamhair ziehen und Schülerinnen mit Nathirs Lehren vertraut machen. Und sie wollte versuchen, sich mit dem Phönixei zu *verjüngen*, das sie schon seit einiger Zeit bei sich trug.

**Zargos** wollte in seiner Heimat Moro ein Alpanu-Kloster finden oder notfalls gründen, in dem er sich persönlich um die Ausbildung der Fruchtbarkeits-Priesterinnen kümmern würde. Außerdem wollte er eine Flugschule eröffnen.

**Flusswind** wollte in Alba ein Studium der magischen Künste beginnen.

Und **Greifflnn**? Lest selbst...

Nun steht also mein sog. „Ruhestand“ als Abenteurer vor der Tür. Wie sich das anhört, fürchterlich! Pah, von wegen Ruhe! Bin ja grad mal 37. Nein, nein - ich werde mich endlich von allen Gruppenzwängen befreien können und aufleben. Wie war das immer, wenn ich hie und da Dinge finden wollte, bevor sie verlorengegangen waren? Im Dienst des Teams sollte ich mich zurückhalten, damit die anderen - und zwar nur für den indes fast unwahrscheinlichen Fall, dass etwas schiefgehen sollte – meine sonstigen Fähigkeiten in kämpferischer und intellektueller Hinsicht nicht würden missen müssen. Wie herrlich, das wird jetzt vorbei sein!

Als unbandig geschickter Spitzbube werde ich meine Künste und Artefakte (die nicht lange „ruhen“ sollen) allzeit zielgerichtet und gewinnbringend einzusetzen wissen. Kunstwerke und Juwelen gibt es schließlich zuhauf! Was ich tun werde, steht also felsenfest.

Nur die Frage, WIE ich es ab jetzt anstellen sollte, beschäftigt mich noch. Als Hobbit womöglich immer alleine werkeln? Das widerstrebt mir im Grunde meines Herzens sehr. Das hieße, ich bräuchte eine „Fachstelle“ in einer geeigneten Bande. Doch wie finden? Denn schließlich bin ich kein geborener Anführer, das hatte meine zugegebenermaßen schwache persönliche Ausstrahlung früher verhindert. Mich solcherart erst fortzubilden, erschien mir immer ziemlich unmöglich. Doch im Angesicht der persönlichen Zeitenwende habe ich hier erst kürzlich Fortschritte erzielt. Will ich doch meine Zeit im obigen Sinne sinnvoll verbringen. Hmm...

So werde ich mich erstmal (zur Ruhe?!) hinsetzen und in aller Ruhe ein Pfeifchen mit Bedevers Wunderkraut schmauchen. Es wird mich schon nicht die Leichtigkeit des (leichtsinnig) Seins dauerhaft übermannen...

Und damit endet nach über 40 Jahren die Spielgeschichte unseres A-Teams, die 1983 mit dem *Hügelgrab bei Cathaerlach* begann...

...aber der Spaß mit Midgard geht hoffentlich weiter!