

E.5 Im Rund der Alten Götter

Christopher Bunte, DDD-Abenteuerband „Von Magiern und Finstren Mächten“, 2004

Copyright © 2013 by Harald Popp.

Winterpause in Gimil-dum

Die Zwerge waren also in der ersten Hälfte des Trollmonds des Jahres 2401 nL zurück in ihren Heimatort Gimil-dum gekommen – und trafen hier Erdraute an, die ja im Laufe eines „Blitzlichtgewitters“ urplötzlich aus den Guten Gängen verschwunden gewesen war. Die um 10 Jahre verjüngte Zwergin hatte ihrer staunenden Familie schon vom Genuss des Dunklen Lebensborns berichtet gehabt, befand sich seither in Quarantäne und war vom örtlichen Torkinpriester streng ermahnt worden, sich solchen unnatürlichen „Wasserquellen“ künftig fernzuhalten. Ihr konnte jetzt der um 12 Jahre verjüngte Maolin Gesellschaft leisten, nachdem ihm der Mahalpriester den „Kopf gewaschen“ hatte, der kaum glauben wollte, dass der Jungmagier so unglaublich unvernünftig gewesen war, dass er sogar ein zweites Mal aus dieser Quelle getrunken hatte. Zerknirscht gestand Maolin, dass er die Risiken seines Handelns nicht bedacht hatte und froh war, dass es ihm nicht so wie Aldorin ergangen war, der 35 Jahre jünger geworden war und nun im Körper eines zwölfjährigen Zwergenkindes steckte. Aldorin war freilich der größte Schock für die ganze Zwergengemeinde – der Lishadi-Priesterin fehlten die Worte, als sie von dem grenzenlosen Leichtsinn des Jungzwerge gehört hatte.

Von diesen unfrommen Nebenwirkungen einmal abgesehen, hatten die jungen Zwerge ihre Sache sehr gut gemacht; sie hatten eine tolle Expedition zu den Guten Gängen gewagt und die Zwerge Nibrosts rechtzeitig vor dem Auftauchen der Ork-Scharen gewarnt, so dass diese nicht nur die Angreifer zurück in die Nebelberge treiben konnten, sondern dank des aus der Königszuflucht geretteten Buchs mittlerweile den Code ermitteln konnten, um den Transmitter vom Bergeläut aus umzupolen und somit den bisher nicht mehr zugänglichen Wachtposten wieder ständig zu besetzen.

Ja, der König war sehr zufrieden mit dem Einsatz seiner vielversprechenden jungen Untertanen. Und da er sich mit leichtem Schmunzeln auch mit der Entscheidung, den Melzindar in der Obhut Gambrinas zu belassen, einverstanden erklärte, beugte sich die Priesterschaft seiner Weisheit, auch wenn sie diesen Schritt eigentlich für übereilt hielt. Ein großes Lob hatten sich die jungen Zwerge aber unzweifelhaft durch das Bergen des Dubukterzvais verdient. Der legendäre „Erzweise gegen die Geister“, wie der Grüne Geisterstein auch genannt wurde, verlängerte die Wirkung von *Macht über Geister* unbegrenzt; der Stein der Macht war einst von den Zwergen gemacht worden und hatte seit langem als vermisst gegolten. Der König schenkte für dieses Kleinod allen „tapferen Streitern“ eine goldene Bartfibel mit kleinem Brilliant (300 GS) und mit einer persönlicher Widmung.

Außerdem stellte der König jedem Zwerg für dessen Weiterbildung während des Winters einen persönlichen Lehrmeister für einen einmonatigen Unterricht zur Verfügung. Die Zwerge nutzten diese Zeit und auch die folgenden Monate, um ihre Kenntnisse zu vertiefen – und glücklicherweise ließen auch die appetitzügelnden Wirkungen des Dunklen Lebensborns allmählich nach.

Ein erster kleiner Schrecken in Haelgarde

Im Wolfsmond 2402 nL überraschten die Priester ihre „Schützlinge“ mit dem gemeinsamen Vorschlag, sie sollten einen Ausflug ins 1000 km entfernte Haelgarde unternehmen. Die Reise und der Aufenthalt in der Hafenstadt an der Ostküste Albas würde ihnen bestimmt gut tun.

Tatsächlich hatten alle Priester vom Versucher Torkin Zweischneid geträumt, dessen Ränke die heldenhaften Jungzwerge in der bekannten Küstenstadt durchkreuzen würden, aber wie das geschehen sollte, das wussten die Priester freilich nicht. Und sie verrieten dieses „Detail“ natürlich nicht den Zwergenfreunden.

Da die Priester schon Gortrochs Familie „überredet“ hatten, den Zwergen Pferde für ihren Ausflug bereitzustellen, und da sie darüberhinaus bereits waren, Reisespesen (50 GS) pro Zwerg zu bezahlen, blieb den Freunden (Aldorin, Damir, Erdraute, Geuzeleide, Gortroch, Maolin, Thurgon) gar nichts anderes übrig, als sich auf den Weg nach Osten zu machen. Nur Bestija wollte erst noch ihre Ausbildung fortsetzen und später ihren Freunden hinterherreisen.

Aber was sollten die Zwerge in Haelgarde machen? Nun ja, sie konnten zumindest ihren Freund Kilor besuchen, der ja dorthin gegangen war, um nach Experten Ausschau zu halten, die ihm bei seiner Queste nach einer Brille oder einem Fernrohr behilflich sein würden. Dank seiner Briefe nach Hause wussten die Zwerge, dass sie Kilor in der *Roten Seeschlange* treffen könnten, in der ihr Freund ein günstiges kleines Quartier für sich gemietet hatte.

So kam es, dass die Zwerge am Abend des 2. Tags des Bärenmonds durch den Schneematsch in den Straßen Haelgardes ritten, während der stürmische Wind den Nieselregen zwischen den Häusern dahintrrieb.

Endlich erreicht ihr die Rote Seeschlange. Aus dem kleinen Fachwerkhaus in der Nähe der Kaianlagen dringen leise Stimmen und warmes Licht zu euch. Als ihr die Schankstube betretet, freut ihr euch, dem ungemütlichen Treiben draußen entkommen zu sein. Nachdem ihr mit dem Wirt gesprochen und ein Zimmer für die Nacht und eine warme Suppe bestellt habt, blickt ihr euch um. Es sind nicht viele Gäste da, der größte Teil der Stühle ist unbesetzt.

Während ihr auf eine Schale mit dampfender Suppe wartet, wärmt ihr eure Füße am prasselnden Kaminfeuer. Am Nachbartisch sitzen zwei Fischer, die offenbar schlecht gelaunt sind und schweigsam ihren Schnaps trinken. Daneben, an einem anderen Tisch, unterhalten sich zwei Bürger, die ihr wegen ihrer wohlhabenden Kleidung als Handwerker einschätzt. In einer Ecke des Raumes, unweit des Kamins, trinkt ein hagerer, dunkelhäutiger Mann einen Becher Wein. Obwohl er albische Kleidung trägt, glaubt ihr, dass er aus dem südlichen Ausland stammt.

Kilor, der für sich eine Besenkammer im 1. Stock gemietet hatte, hatte in der Kneipe ausrichten lassen, dass er heute später kommen würde – nur für den Fall, dass seine Freunde an diesem Abend eintreffen würden. Die Freunde ließen sich das Abendessen schmecken und belauschten dabei die Unterhaltung der beiden Schmiedemeister:

Ian MacConuilh und Brendan MacRathgar sind zwei Schmiedemeister aus Haelgarde, die über Verfahren zur schnelleren Herstellung von Eisenwaren fachsimpeln, weil sie den Absatz in die fernen Länder beschleunigen möchten. Fernhändler wie Galanis könnten mehr geschmiedetes Werkzeug absetzen, aber dazu braucht es innovative Herstellungsverfahren, die nicht notwendigerweise die Qualität der Waren schmälern müssten, wie das die traditionsbewussten Zwerge des Ortes befürchten – natürlich ist „made in Haelgarde“ eine Art Marke, die es zu bewahren und zu verstärken gilt, und die Kunst müsste es sein, Qualität und Quantität nicht als Gegensatz zu verstehen, sondern als gemeinsames Ziel zu begreifen. Boldur Sturmfels sei auch dieser Ansicht, aber nicht jeder Zwerg würde Neuerungen so aufgeschlossen gegenüber stehen wie er. Ian ist sehr froh, Boldur im Zunftrat an seiner Seite zu wissen, obwohl er die Wahl zum Zunfmeister vor einem halben Jahr ja denkbar knapp verloren hätte.

Von den Jungzwerge angesprochen, reagierten beide zurückhaltend. Die Sturheit der Zwerge war ja sprichwörtlich – und hatten diese bärtigen Kurzen etwas erst einmal falsch verstanden, war es äußerst schwer, wenn nicht sogar unmöglich, diesen Irrtum wieder auszuräumen.

Dennoch bemühten sich die Freunde, mit den beiden Menschen ein höfliches Gespräch zu führen (Waffenschmiede übten immerhin einen für Zwerge äußerst interessanten Beruf aus), als Geuzeleide als erste plötzlich das Knurren, Fauchen und Kratzen hörte, das von der Straße hereindrang. Als sich die Zwerge auf ihren Warnruf „wie ein Mann“ kampfbereit erhoben, merkten es auch die Schmiedemeister. Und schon spreißelten zwei vierbeinige Kreaturen durch ein Fenster in den Schankraum herein, Kreaturen, die nur aus Schädel, Knochen und Fellfetzen zu bestehen schienen und an einen Wolf und einen Bär erinnerten. Die beiden hatten es offenbar auf Ian MacConuill abgesehen, der schnell sein Kurzsword zückte und sich Rücken an Rücken mit Brendan MacRathgar stellte, der ihm mit seinem Langsword zu Hilfe kam. Während andere Gäste und Bedienstete laut schreiend davonrannten, griffen auch die Jungzwerge zu den Waffen, widerstanden dem Angstzauber der knöchernen Ungeheuer und machten die beiden seltsamen Wesen ruckzuck nieder. Ian und Brendan blieben weitgehend unverletzt!



Die Schmiedemeister bedankten sich bei den Zwergen und bestätigten den Eindruck, dass dieser seltsame Anschlag möglicherweise ihnen gegolten hatte, auch wenn sie keine Ahnung hätten, warum. Die Freunde holten auch den Chryseier Oneiros Nitokis zu diesem Gespräch dazu; er war der Sekretär des Kaufmanns Ktesias Galanis und hatte als Gast den kurzen Kampf als Augenzeuge beobachtet; abgesehen davon, dass sich seine Beobachtungen mit denen der anderen deckten, war er freilich auch keine Hilfe.

Zwist in der Zunft?

Auf die Idee, sich mal draußen auf der Straße umzusehen, kam keiner der Jungzwerge. Das Wetter war wohl einfach zu scheußlich für so einen Gedanken gewesen. Sie warteten also einfach brav ab, bis die Stadtwachen eintrafen, die aufgrund der seltsamen Beschreibung der Angreifer gleich den Gildenmagier Aelfryd MacBeorn mitgebracht hatten. Jetzt endlich wurde die naheliegende Spurensicherung durchgeführt, und Aelfryd fand prompt im Schneematsch ein silbernes Amulett, das Amboss und Hammer zeigte, die beide von einer Flamme umgeben waren. Etwas überrascht und verlegen mussten die Jungzwerge zugeben, dass dies das heilige Zeichen Tunzthautrauza war, das Wahrzeichen der Zwergenschmiede und das Hauptsymbol des Schmiedegotts Torkin.

Na, das sah doch sehr danach aus, als ob bei diesem Anschlag Zwerge ihre Finger im Spiel gehabt hätten! Aelfryd kam schnell auf den Gedanken, dass die seltsamen Angreifer „Knochenbestien“ gewesen waren, die man mit dem gleichnamigen schwarzmagischen

Zauber herbeibeschworen hatte. Er versprach, sich in der Gilde über die Einzelheiten dieses Zauberspruchs zu informieren und den Stadtwachen dann die notwendigen Auskünfte zu geben. Als sich Maolin als Student der magischen Künste zu erkennen gab (was für einen Zwerg höchst ungewöhnlich war), lud ihn Aelfryd zu einem Besuch in der Phönixgilde ein; Magier jeglicher Herkunft und Rasse wären dort immer willkommen, um ihre Ausbildung fortzusetzen.

Angesichts der erst ein halbes Jahr zurückliegenden Wahl des neuen Zunftmeisters der Schmiede von Haelgarde, bei der man Ian MacConuilh mit 6:4 Stimmen statt Boldur Sturmfels gewählt hatte, vermuteten die Stadtwachen, dass der Anschlag in Zusammenhang mit diesem Hintergrund zu betrachten war. Zusammen mit Ian und Brendan gingen sie noch einmal die bekannten Fakten durch:

- Vor 6 Monaten war der angesehene Zunftmeister Rodric MacTilion plötzlich verstorben.
- Für die Nachfolge hatte es zwei Kandidaten gegeben: Boldur Sturmfels, einen bodenständigen Schmiedemeister, der im Zwergenviertel hohes Ansehen genoss und gute Beziehungen zu den Menschen besaß – und Ian MacConuilh, einen jungen talentierten Schmiedemeister, der über sehr gute Kontakte zu den Fernhändlern der Stadt verfügte.
- Nach der Abstimmung hatte es bei den Zwergen einige zorngefüllte Reden darüber gegeben, dass die Menschen nicht bereit wären, das Amt einem Zwerg anzuvertrauen, aber eigentlich hatten alle gewusst, dass das nicht richtig war, und deshalb hatte sich die erste Aufregung bald wieder gelegt.
- Noch hatte Ian keine neue Zunftpolitik eingeleitet, aber sein Vorhaben, neue Absatzmärkte durch eine behutsame Veränderung traditioneller Herstellungsmethoden zu erschließen, sorgte vor allem bei den zwergischen Schmieden für ein gewisses Misstrauen.

Die Stadtwachen sahen die Sache deshalb wie folgt. Entweder die hiesigen Zwerge hatten tatsächlich mit Hilfe von Magie einen Anschlag auf den unbequemen neuen Zunftmeister unternommen, oder es hatte jemand genau diesen Eindruck erwecken wollen! In beiden Fällen würden weitere Ermittlungen sehr wahrscheinlich ins Zwergenviertel führen und damit äußerst schwierig werden, da die Zwerge keine Einmischung der Menschen in ihre innerzwergischen Angelegenheiten duldeten. Ohne eindeutige Beweise würden sich die Stadtwachen deshalb hüten, irgendetwas zu unternehmen, das die Zwerge als entsprechende Unterstellung verbrecherischer Absichten auffassen könnten. Sollten dagegen die zwergischen Besucher aus Gimil-dum etwas herausfinden können, deren jugendlicher Eifer ja deutlich zu spüren war (besonders beim „kleinen Aldorin“, dem süßen pausbäckigen Zwergenkindlein), dann dürften sich die Zwerge natürlich gern mit sachdienlichen Hinweisen an die nächste Wache wenden.

Ian MacConuilh übernahm als Dank für den Einsatz der Jungzwerge ihre Vollpension in der *Roten Seeschlange* für die nächste Trideade. Außerdem würde er nun einige Leibwächter einstellen – ihm war klar, dass dieser seltsame Anschlag vermutlich ihm gegolten hatte, auch wenn er sich keiner Feinde bewusst war.

Obwohl es schon lange nach Mitternacht ist und die Stadtwachen und Aelfryd MacBeorn längst gegangen sind, kommt ihr noch nicht zur Ruhe. Als ihr euch gerade zurückziehen wollt, wendet sich Oneiros Nitokis an euch. „Ich bin beeindruckt von eurem selbstlosen Einschreiten. Ihr hättet im Kampf mit den untoten Bestien euer Leben

verlieren können! Offensichtlich seid ihr ehrliche und rechtschaffene Recken. Der Zufall will es, dass mein Herr Ktesias Galanis die Dienste solcher tapferen Leute wie euch benötigt. Wenn ihr an einer Aufgabe interessiert seid, die obendrein noch gut bezahlt ist, kommt morgen in seinen Kontor.“

Na schön, die „Recken“ notierten sich den möglichen Auftrag dieses Händlers – aber da die Sache offenkundig nicht so eilig war, wollten sie jetzt erstmal in ihre Bettchen klettern. Beim letzten „Absacker“ kam Kilor hinzu. Ihr kurzsichtiger Freund arbeitete in Haelgarde seit 3 Monaten für einen Gemmenschneider und hatte von einem berühmtem Optiker in Chryseia gehört, bei dem er vielleicht eine Brille oder ein Fernrohr für seine Armbrust erwerben könnte. Kilor sparte jetzt für die Überfahrt und die Kosten für diese gläsernen Artefakte (mindestens 1000 GS, hatte man ihm erzählt).

Kilor konnte sich seinen Freunden leider nicht bei deren „Detektivspiel“ anschließen; sein Lehrmeister verstand keinen Spaß! Aber immerhin warnte er seine Freunde vor der schrecklichen Zwergen-Folklore-Kneipe *Goldene Harfe*, in der der Wirt Bror Ochsentemmer zu später Stunde auf einer Harfe zu spielen und dabei schreckliche Zwergenslieder zu grölen – äh – zu singen pflegte.

Unterwegs in den Straßen von Haelgarde

Am nächsten Morgen schlenderten die Zwerge zunächst zum Hafen, um sich das Lager des chryseischen Händlers Galanis anzusehen. Nun ja, das war offenbar ein ganz normales Warenlager. Völlig unverdächtig.

Danach suchten sie im Zwergenviertel erst den Laden und dann die Schmiede von Boldur Sturmfels auf, um mit dem freundlichen Schmiedemeister persönlich zu sprechen. Die Nachricht über den gestrigen Anschlag auf Ian MacConuilh beunruhigte den Zwerg ganz offensichtlich. Er versprach, sich an seine ortsfremden, aber äußerst einsatzwilligen Besucher zu wenden, wenn er in dieser Sache Neuigkeiten erfahren würde. Die *Rote Seeschlange* war ihm natürlich ein Begriff.

Mittags trafen sich die Freunde mit Dunstan MacTilion, dem Kammerdiener des plötzlich verstorbenen früheren Zunftmeisters Rodric MacTilion. Dunstan erinnerte sich an den Besuch eines zwergischen Wanderers names Eoin Graumantel, der eines Nachts kurz vor dem Ableben Rodrics bei seinem Herrn aufgetaucht und von diesem sofort empfangen worden war; er wusste aber nicht, weshalb sich die beiden schon kurz darauf in heftigem Streit getrennt hatten. Interessant – aber so richtig half den Freunden diese Information nicht weiter.

Nachmittags gingen die Jungzwerge endlich zum Kontor von Galanis, wo man die Zwergenschar schon erwartet hatte, die der Schreiber Oneiros am gestrigen Abend in seiner Stammkneipe „entdeckt“ hatte.

Oneiros begrüßt euch freundlich und führt euch schließlich in das Arbeitszimmer seines Herrn. Der Kaufmann, ein beliebter Mittvierziger mit einem breiten Gesicht und mehreren Goldringen an den Fingern, erhebt sich, als ihr eintretet. Nachdem er jedem von euch einen Becher mit Wein und einen Platz angeboten hat, beginnt Ktesias zu erzählen, warum er eure Hilfe benötigt.

Ktesias Galanis und seine Familie gehören der kleinen, aber stetig größer werdenden Schicht chryseischer Handelsleute an, die üblicherweise als Statthalter für einen anderen Kaufmann aus dem Süden tätig sind. Sie kümmern sich um die Reparatur von Schiffen, das Einlagern von Waren und den An- und Verkauf. Ktesias Galanis lebt seit fünfzehn Jahren in Haelgarde und hat in dieser Zeit einen florierenden und gut organisierten Kontor aufgebaut. In Haelgarde schlägt Ktesias Galanis hauptsächlich Eisen, Wein und Getreide um, die ihn per

Schiff aus dem Süden erreichen. Im Gegenzug werden Lederwaren, Uisge und Tuchwaren nach Chryseia exportiert.

Noch bis vor wenigen Tagen hegte Ktesias Galanis große Pläne für die Zukunft seiner Tochter Melana. Er hatte vor, sie dem reichen Händler Rhainos Periphokles zur Frau zu geben, um auf diese Weise seine Verbindungen nach Chryseia zu stärken. Als er Melana eines Abends von seiner Absicht erzählte, wurde sie zornig und entgegnete, dass sie keinen Mann heiraten wolle, den sie noch nie zuvor in ihrem Leben gesehen habe. Ktesias wollte von solchen Kindereien nichts wissen und befahl seiner Tochter, ihm zu gehorchen und zu tun, was für die Familie am besten sei. Melana jedoch blieb standhaft und gab dem Willen ihres Vaters nicht nach, so dass sich die beiden Streitenden im Zorn voneinander trennten. Am nächsten Tag musste Ktesias feststellen, dass seine Tochter verschwunden war. Sie hat sich, ohne eine Nachricht zu hinterlassen, aus dem Staub gemacht.

Inzwischen bereut Ktesias sein Verhalten gegenüber seiner Tochter und fürchtet um ihr Wohlergehen. Melana ist seit drei Tagen verschwunden, ohne dass jemand weiß, wo sie steckt. Mittlerweile würde Ktesias sogar auf die Heirat mit dem Händler aus Ikonium verzichten. Um Melana zu finden, möchte er ungerne die Stadtwache um Hilfe bitten - schließlich handelt es sich um eine sehr persönliche Angelegenheit, die nicht an die Öffentlichkeit dringen soll. Ktesias hofft stattdessen, dass die Jungzwerge bereit sind, sich auf die Suche nach seiner Tochter zu begeben. Sie sollen Melana finden und zur Rückkehr bewegen.

Ktesias Galanis bot den Freunden 3000 GS für das Auffinden seiner Tochter Melana; sie sollten ihm einmal täglich über ihre Fortschritte berichten. Natürlich nahmen die Zwerge diesen goldglänzenden Auftrag auch ohne Vorschuss an und begannen sofort mit ihren professionellen Ermittlungen, in dem sie sich gleich an Ort und Stelle umsahen und das Wohnhaus der Familie Galanis unter die Lupe nahmen.

Das Personal des Hauses setzt sich insgesamt aus fünf Personen zusammen. Es handelt sich dabei um die Haushälterin Iana NiAelfin, den Hausdiener Dunstan Leedshire, den Hauslehrer Lukan MacCunn, den Sekretär Oneiros Nitokis und die Magd Seanaine NiBeorn.

Da Melanas Mutter schon gestorben ist, leitet die Haushälterin Iana NiAelfin seit vielen Jahren den Haushalt. Sie gibt gerne Auskunft über Melana Galanis. Das Mädchen ist die einzige Tochter des Kaufmanns. Sie kam mit ihrer Familie im Alter von zwei Jahren aus Chryseia nach Haelgarde und hat seitdem die größte Zeit ihres Lebens hier verbracht. Melana ist siebzehn Jahre alt, von kleiner Statur, mit dunklem Teint und hüftlangen Locken. In Begleitung eines Privatgelehrten verbrachte sie regelmäßig Zeit in der Magierygilde, um Lesen, Schreiben und Rechnen zu lernen. Darüber hinaus interessierte sie sich für Astronomie und Naturkunde. In den letzten Jahren hat sich Melana zu einer selbstbewussten, jungen Frau entwickelt, die jedoch ungeduldig mit ihren Mitmenschen ist und leicht in Wut gerät.

Die Haushälterin Iana NiAelfin zeigte den Ermittlern das Zimmer Melanas – und die Jungzwerge entdeckten dort tatsächlich das Tagebuch des Mädchens. Dort war zu lesen:

Mir ist, als würde ich es kaum vor Glück aushalten! Seit jenem schicksalhaften Tag, als ich mit Meister MacCunn in die Gilde ging, hat sich mein ganzes Leben verändert. Niemals zuvor erschien mir die Blume am Wegesrand, die Sonne am frühen Morgen oder der Tau auf den Gräsern so wunderbar! Den Göttern sei gedankt, allen voran der lieben Mutter Vana! Sie war es bestimmt, deren liebevolle Hand mich und Melvard zusammengeführt hat. Melvard. Melvard MacAelfin! Wie sehr ich ihn liebe, diesen Namen, der in meinen Ohren klingt, wie eine verheißungsvolle Hoffnung! Heute Nacht sehen wir uns wieder, bald darf ich wieder in deinen Armen liegen!

Iana war sofort bereit, diese Entdeckung geheimzuhalten; sonst wäre sie am Ende vielleicht noch selbst daran schuld, dass Melana verschwunden war, weil sie nicht besser auf das Mädchen aufgepasst hatte!

Die Zwerge wollten jetzt den Hauslehrer Melanas sprechen, den Gelehrten Lukan MacCunn. Oneiros brachte sie zu dessen Wohnung. Der verheiratete Lehrer wusste natürlich auch nicht, wo Melana jetzt sein könnte, aber die Erwähnung des Namens Melvard MacAelfin führte dazu, dass ihm ein junger Magier der Phönixgilde einfiel, der so hieß – und da Melana dort regelmäßig unterrichtet worden war, hätte es durchaus zu einer Liebelei der beiden kommen können.

Nach dem Abendessen in der *Roten Seeschlange* besuchten die Freunde also die Magiergilde. Sie trafen dort Aelfryd MacBeorn, der ihnen nicht nur von der Belohnung des Stadtvogts Tenebroc erzählte (500 GS für die Klärung des Vorfalls), sondern der auch Melvard kannte:

Der junge und strebsame Magier Melvard MacAelfin wohnt in einem Mietshaus in Haelgarde mit dem Namen *Luchs und Bär*. Seine Ausbildung zum Magier hat er in der Phönixgilde erhalten, deren Mitglied er nunmehr seit vielen Jahren ist. Man kennt Melvard als einen ruhigen und verträumten Wissenschaftler, der sich als Fachmann für albische Fabelwesen einen Namen gemacht hat. Im Augenblick ist er dabei, ein Buch zu diesem Thema zu verfassen. Melvard ist groß, schlaksig, hat helle Haut und kurzes, rotblondes Haar. In der Gilde hat man ihn seit einigen Tagen nicht mehr gesehen, was allerdings nicht ungewöhnlich ist, zieht sich der Gelehrte doch regelmäßig in seine Gefilde zurück, um ungestört arbeiten zu können.

Die Zwerge spazierten also in die Halbmondgasse zum *Luchs und Bär* und sprachen mit der Zimmerwirtin Ragna MacSeal. Sie kannte Melvard kaum und konnte den Freunden nicht wirklich weiterhelfen; sie hatte den Magier seit drei Tagen nicht mehr gesehen. Ragna war aber bereit, den Zwergen die drei Zimmer Melwards in ihrem Beisein zu zeigen – und sie stießen dort nicht nur auf ein scheues kleines Einhörnchen, das von Maolin ein wenig gefüttert wurde, sondern auch auf eine interessante persönliche Notiz in seinen Unterlagen:

Manchmal mache ich mir Sorgen um meinen guten Freund Dugil Gemmenglanz. In seinem verrauchten Laden, umgeben von einem Chaos magischer Absonderlichkeiten, gibt es niemanden, der ihn in seiner Einsamkeit stört. Und mit seinem Gesellen scheint er auch nicht sonderlich herzlich zu sein. Ein wenig mehr Licht und Leben würde ihm gut tun, denke ich. Aber was weiß ich von Zwergengemütern! Vielleicht liebt er es geradezu, sich in seinem selten besuchten Geschäft zu verschanzen. Kann sein, dass er sich insgeheim über mich und meine Leidenschaft für Melana lustig macht. Ich sollte mir einmal wieder einen Nachmittag Zeit nehmen und ihn besuchen.

Ragna wusste, dass der Zwerg Dugil Gemmenglanz ein guter Freund Melwards war; kein Wunder, schließlich war er ein Thaumaturg und der Besitzer eines Ladens für Zaubermittel (namens *Froschei*) am Rabenweg. Dankbar für diesen Tipp, kehrten die Jungzwerge gegen Mitternacht zurück in ihr Wirtshaus und legten sich erstmal in ihre Bettchen.

Den Liebenden auf der Spur

Am nächsten Morgen besuchten die Jungzwerge das *Froschei*.

Das *Froschei*, ein kleines, schlecht gepflegtes Geschäft für Zaubermittel, ist im Rabenweg zu finden und liegt am Rande des Zwergenviertels von Haelgarde. Über der niedrigen Eingangstür hängt ein verblichenes Schild, auf dem ein Frosch in ehemals strahlenden Farben zu sehen ist, der aus einem Ei schlüpft. Darunter steht geschrieben: *Das Froschei - Magisches Handwerk und Utensyl fuer Zauberer jedweder Art*. Die Fensterscheiben sind so dreckig und der Verkaufsraum dahinter so düster, dass man nicht erkennen kann, was sich im Inneren befindet.

Hinter der Eingangstür des *Froscheis* stößt man auf ein Labyrinth aus verstaubten Regalen, Truhen und Schränken, die mit den merkwürdigsten Dingen gefüllt sind. Herr über dieses Chaos ist ein Zwerg in einer dreckigen Lederschürze, der hinter einem Verkaufstisch steht und gerade sorgfältig einige filigrane Zangen und Messer säubert. Ihr erkennt, dass sein linkes Auge trübe ins Nichts starrt.

Der stets mürrische Dugil Gemmenglanz verkaufte Maolin ein paar Zauberzutaten, erzählte seinen an diesem Vormittag noch recht schweigsamen Besuchern aber nicht von sich aus irgendetwas Nützliches.

Jetzt blieb den Ermittlern nur noch der Besuch des Zwergentempels – der Fund des Torkin-Amuletts beim Überfall der Knochenbestien konnte ja vielleicht ein Hinweis darauf gewesen sein, dass die zwergischen Diener der Götter hier irgendwie ihre knorrigen Finger im Spiel gehabt hatten. Der Schmiedemeister Boldur Sturmfels verriet ihnen einen Zugang (im Keller

eines Krämerladens) in den verborgenen *Dol Tirinzahar* (Tempel von Erz und Feuer), der sich tief unter den Straßen Haelgardes befand. Die Jungzwerge verrichteten dort in einer großen Kuppelhalle ihre Gebete und bestaunten die 4m hohen Statuen der vier zwergischen Hauptgötter, aber falls sie insgeheim erwartet hatten, hier von einem Strahl der Erkenntnis getroffen zu werden, dann hatten sie sich getäuscht.

Ein wenig ratlos kehrten die Freunde also wieder zurück an die Oberfläche und nahmen das Lagerhaus der Galanis-Familie am Hafen ganz genau unter die Lupe, weil sie dort das Versteck Melanas und Melvards vermuteten. Der Vorarbeiter war über die „zwergischen Ermittler“ informiert worden und unterstützte sie bei ihrer Suche, deren Sinnlosigkeit er aber von vornherein betont hatte. Und er behielt recht.

Noch ratloser legten die Zwerge eine kleine bierbetonte Mittagspause ein. Bisher war doch alles prima gelaufen – woher kam dieses plötzliche Stocken? Was hatten sie übersehen? Beim dritten Bier kam Geuzeleide plötzlich auf die Idee, nochmal bei Dugil Gemmenglanz vorbeizuschauen und sich bei ihm nach Eoin Graumantel zu erkundigen.

Gesagt, getan – und der mürrische Zwerg erinnerte sich plötzlich, sichtlich erschüttert, an eine seltsame Geschichte, die er bisher komplett vergessen hatte. Er hatte nämlich vor einem halben Jahr einem unbekanntem Zwerg ganz gegen seine Geschäftsprinzipien eine Stabkeule namens *Knochenbrecher* abgekauft, die nicht nur diesen Namen in Futhark-Runen (Zwergenschrift) getragen hatte, sondern auch die folgenden düsteren Worte:

*die Lichtenen erlöschen
im Schatten des Versuchers
möge das neue Zeitalter beginnen
und seine Diener herrschen
mit aller Macht*

Dieser Unbekannte hatte sich Eoin Graumantel genannt gehabt, wie Dugil gerade eben wieder eingefallen war. Und er wusste jetzt auch wieder, dass er die Waffe, ohne sie eingehender untersucht zu haben, kurz darauf einem anderen Zwerg verkauft hatte, weil dessen Gebot „unwiderstehlich“ gewesen war. Seltsamerweise konnte sich Dugil aber weder an das Aussehen dieses Käufers noch an sonstige Einzelheiten erinnern! Der Thaumaturg war völlig verwirrt; sollte ihn da jemand mit einem starken Zauber des Verwirrens oder Vergessens belegt haben? Und wozu dieser ganze Unsinn, bitte schön?

Die Freunde hörten sich diese völlig unerwartete neue Geschichte staunend an. Da gab es offensichtlich noch ein völlig anderes düsteres Geheimnis zu lösen!

So war es auch. Eoin Graumantel war ein zwergischer Wanderer gewesen, der vor 6 Monaten nach Haelgarde gekommen war, um die geheimnisvolle Stabkeule vom Zunftmeister Rodric MacTilion untersuchen zu lassen. Eoin hatte die Waffe bei einem Glücksspiel gewonnen gehabt und war sich unsicher gewesen, ob er sie behalten oder weiterverkaufen sollte. Von Stabkeulen verstand Eoin eigentlich nichts, und Gold brauchte er immer, um seiner Spielleidenschaft zu fröhnen, aber irgendwie widerstrebte es ihm, sich von dieser Waffe zu trennen.

Rodric war zwar kein Spezialist für zwergische Waffenkunst, aber ihm war sofort klar gewesen, dass diese Stabkeule ein Werk der Finsternis sein musste, und er forderte Eoin auf, sie beim nächsten Zwergentempel abzugeben oder in einer Zwergenschmiede zerstören zu lassen. Darüber gerieten die beiden in Streit, denn genau das wollte Eoin auf keinen Fall tun. Rodric wollte den Zwerg schon „mit unsanfter Gewalt“ eines Besseren belehren, als er plötzlich einen schmerzhaften Stich in der Herzgegend verspürte – und Eoin ziehen ließ.

Eoin ging in die *Goldene Harfe* und betrank sich – wie immer, wenn er keine Lösung für seine Probleme sah. Dabei erschien ihm der Vorschlag Rodrics, sich einem Priester anzuvertrauen, eigentlich doch ganz brauchbar, und er begab sich in den Zwergentempel, um Rat beim diensthabenden Torkin-Priester Bantax Donnerfaust zu suchen. Bantax ließ sich die Stabkeule zeigen, berührte sie, erkannte die Macht der Waffe, die ihm fast ohne Gegenleistung zu Diensten sein würde, widerstand aber unter großen Mühen dieser Versuchung und jagte Eoin fort, um zu verhindern, dass einer seiner weniger widerstandsfähigen Priesterkollegen in den Bann des finsternen Artefakts gezogen würde.

Eoin wankte daraufhin am Laden von Dugil Gemmenglanz vorbei und war nun plötzlich doch bereit, sich von der Stabkeule – gegen einen lächerlichen geringen Betrag – zu trennen. Von einer großen Last befreit, wanderte Eoin sodann aus Haelgarde (und aus diesem Abenteuer) davon. Am nächsten Tag verließ auch Bantax Donnerfaust die Stadt; der Torkin-Priester hatte nach dem Blick in die Abgründe seines Herzens beschlossen, sein weiteres Leben als Einsiedler in den Bergen zu verbringen.

Ein paar Tage später stieß der Tempelarchivar und Schriftführer des Tempels, der Torkin-Priester Nimbror Goldhüter, auf das Tagebuch seines Kollegen Bantax, das jener zurückgelassen hatte, und erfuhr so von dessen Begegnung mit dem fremden Zwerg, der diese „verfluchte machtvolle Stabkeule“ bei sich getragen hatte. Als ihm kurz darauf sein Freund Veidmar Bräuwerfer, der im Froschei als Geselle Dugils arbeitete, von einer „finsternen Stabkeule“ berichtete, die sein Meister jüngst erworben hatte, war Nimbror klar, dass er diese Waffe haben musste. Dank seiner Kenntnisse der Magie konnte er Dugil problemlos „überreden“, ihm die Stabkeule freiwillig gegen eine geringe Zahlung zu geben und anschließend das gesamte Geschäft zu vergessen.

Kaum hatte Nimbror die Stabkeule berührt, musste er seinen Willen der finsternen Macht beugen, die der Waffe innewohnte; dem Priester schien es freilich so, als ob endlich der wahre Torkin zu ihm sprechen würde, Torkin Zweischneid nämlich, der alle Sünder hemmungslos und gnadenlos zerschmettern würde, ganz gleich, wie leicht oder schwer ihre Verfehlungen oder ihre Reuegefühle auch sein mochten. Nur alle Sünder? Auch all jene, die den Anhängern des wahren Glaubens, insbesondere Nimbrors neugegründeter „Bruderschaft des Zorns“, im Wege standen oder vielleicht stehen könnten!

Dugil Gemmenglanz war jedenfalls sichtlich durcheinander, und die Jungzwerge nutzten geschickt seine Schwäche, um ihn auf seinen Freund Melvard anzusprechen. So erfuhren sie, dass sich Melvard seit etwa einem halben Jahr heimlich mit einem Mädchen treffen würde, und zwar in einem „Liebesnest“ in einem verfallenen Wohnhaus im Zwergenviertel. Dieses Haus gehörte einem Zwergenhändler aus Chryseia, der es als Geldanlage erworben hätte; es stand schon seit Zwergengedenken leer.

Na, das war ja eine überraschende direkte Spur! Die Freunde begaben sich schnurstracks zu dem Gebäude.

Das alte Gebäude, in dem sich Melvard und Melana regelmäßig in der Nacht getroffen haben, liegt im Zwergenviertel von Haelgarde und war offensichtlich einmal ein prächtiges Wohnhaus. Der Bogen über dem Eingangsportale und die Einlassungen an den Außenwänden zeigen kunstvolle Halbreiefs, die großteils verwittert und abgebröckelt sind. Trotz des Verfalls erkennt man noch immer die Figuren von Dachs, Eber, Gans und Hund am Türrahmen, die sinnbildlich für die Götter des zwergischen Pantheons stehen. Das untere Stockwerk besteht aus Stein und ist so hoch, dass Menschen sich ohne Schwierigkeiten darin bewegen können. Die beiden oberen Stockwerke sind aus Fachwerk und haben eine niedrigere Decke. Die Räume sind leer und offensichtlich schon seit langer Zeit verlassen. Das Dach ist marode und vielerorts dringt Regen ein, der sich zu Pfützen sammelt. An einigen Stellen auf dem Boden wachsen Pilze und Moos.

Die Zwerge gingen durch den verwahrlosten Garten zum unversperrten Hintereingang des Hauses und stellten sodann das Gebäude, dessen Dachboden bereits etliche durchmorschte Bodenstellen hatte, regelrecht auf den Kopf. Im ersten Stock entdeckten sie das „Liebesnest“ der beiden Gesuchten (warme Decken, Kerzenstummel), aber sonst war nichts Besonderes zu sehen.

Die Entführer des Liebespaares hatten sorgfältig alle Spuren verwischt.

Geuzeleide entdeckte zwar im Inneren des Hauses eine schwache göttliche Aura, aber das half ihnen auch nicht weiter.

Als die Zwerge schließlich wieder durch den Hintereingang abzogen, trafen sie auf einen verwahrlosten Menschen, den Trunkenbold Angus, der wissen wollte, ob das alte Haus jetzt also wieder ständig bewohnt wäre, was er bedauern würde, weil er hier sonst immer gern sein Lager aufgeschlagen hätte, wenn er mal in Haelgarde war.

In der letzten Myrknacht, also vor vier Tagen, hatte Angus nämlich beobachtet gehabt, wie mindestens ein Dutzend Zwerge das Haus betreten hatten, und danach hatte er aus dem ersten Stock die Schreie einer Frau sowie Gepolter und andere Geräusche, fast wie bei einem Handgemenge gehört! Angus hatte längere Zeit gewartet, ob die Zwerge das Haus vielleicht wieder verlassen würden, aber da das offenbar nicht der Fall war, hatte ihn der Durst nicht mehr länger warten lassen und er war zu einer anderen Bleibe gezogen.

Die Freunde schickten den Betrunknen fort, nachdem sie ihm bestätigt hatten, dass dieses Haus jetzt wieder von Zwergen bewohnt würde. Sie selbst erstatten jetzt dem Kaufmann Galanis Bericht, der erschüttert zur Kenntnis nehmen musste, dass seine Tochter mit einem Liebhaber durchgebrannt war – und dass ihr nun vielleicht sogar etwas Schlimmes zugestoßen war!

Galanis zahlte den Jungzwerge jetzt einen ordentlichen Vorschuss und beauftragte Oneiros, statt seiner sonstigen „Nachtschicht“ diesmal den Kurzgewachsenen zu helfen, in dem leerstehenden Haus nach Spuren zu suchen. Aber auch der vielseitige Sekretär fand nichts außer den frischen Spuren der Jungzwerge, und schließlich gaben sie die Sache auf.

Am späten Abend waren die Freunde wieder in der *Roten Seeschlange* und genossen das Abendessen. Thurgon schlug vor, das Haus in der kommenden Nacht zu observieren (so hatten sie das schließlich bei ihrer Kriegerausbildung gelernt), aber die anderen Zwerge wollten nicht, und damit gab er sich auch zufrieden. Wer weiß, was ihnen das Schicksal andernfalls beschert hätte?

Kurz vor Mitternacht besuchten die Freunde aber nochmal das *Froschei* – und sie trafen dort vor der Tür Veidmar Bräuwerfer, den Gesellen, der gerade (mit einem leeren Rucksack) von einem „abendlichen Verkaufsgang“ heimgekehrt war und etwas verlegen wirkte. Veidmar hatte den beiden Gefangenen der Bruderschaft ein wenig Essen gebracht und war erleichtert, dass die fremden Schnüfflerzwerge darauf verzichteten, ihn intensiver zu befragen. Wie leicht hätte er sich sonst in Widersprüche verheddern können!

Dugil selbst hatte den Freunden nichts Neues zu berichten, also kehrten sie wieder heim in ihre Bettchen.

Man kommt sich näher...

Am nächsten Morgen gingen die Freunde erneut in den Tempel. Dort baten sie um ein Gespräch mit dem Tempelvorsteher, also mit dem Torkin-Priester Egol Hammerberg, und vereinbarten einen Termin für den Nachmittag des gleichen Tages. Hier lernten sie auch Nimbror Goldhüter kennen, den Tempelarchivar, den sie baten, Unterlagen über das leerstehende heruntergekommene Wohnhaus herauszusuchen. Nimbror machte zwar den Eindruck, keine besondere Lust auf diese Aufgabe zu haben, aber das störte die Jungzwerge

nicht. Wenn er nicht wollte, dass sie sich über ihn bei seinem Chef beschwerten, sollte er sich lieber ein wenig ins Zeug legen, nicht wahr? Sie würden jedenfalls am späten Nachmittag wiederkommen und wollten dann Ergebnisse sehen, in Ordnung?

Nimbror war erschrocken. Was waren denn das für komische Schnüffler, diese naseweisen Zwerge aus den Bergen des Westens? Er versetzte sich zu seinem Freund Veidmar Bräuwerfer und erfuhr, dass sich diese Zwergenschar im Auftrag von Galanis auf die Suche nach dem verschwundenen Liebespäpchen gemacht hatte. Das musste aufhören! Er verfasste einen Drohbrief und ließ ihn zur *Roten Seeschlange* bringen. Danach versetzte sich wieder zurück in das Tempelarchiv.

Die Zwerge besuchten inzwischen die Phönixgilde und ließen sich dort von Aelfryd MacBeorn das Torkin-Amulett geben. Danach schauten sie beim Kaufmann Galanis vorbei (nichts Neues) und begannen sodann in dem verlassenen Wohnhaus mit allerlei raffinierten Spiegel- und Lichtexperimenten, weil sich Erdraute an ihren Unterricht über die Lichtrunen der Zwerge erinnert hatte. Manche Runen waren nämlich angeblich nur sicht- und lesbar, wenn das richtige Licht auf sie fiel!

Dabei wurde es allmählich Nachmittag, ohne dass die Freunde irgendetwas erreicht hätten. Sie besuchten noch einmal Boldur Sturmfels – und der Schmied wusste tatsächlich, dass das alte Wohnhaus einst einem Priester namens Lobur Erzformer gehört hatte; den heutigen Besitzer kannte er aber nicht namentlich. Das uralte Wohnhaus war vermutlich schon seit dem Krieg der Magier nicht mehr richtig instandgesetzt worden; es war wohl damals beschädigt worden, als ein Bündnis aus Waelingern, Twyneddin und Dunatha die Stadt Haelgarde gestürmt hatte.

Sein Hinweis führte die Jungzwerge in das Stadtarchiv von Haelgarde. Dort erfuhren die Freunde, dass das Grundstück im Besitz der Familie Bleimantel wäre, die in Ikonium ihren Handelssitz hätte. Interessant – aber so richtig hilfreich war diese Auskunft freilich nicht.

Die Jungzwerge liefen in den Tempel, um sich wie vereinbart mit Egol Hammerberg zu treffen. Sie informierten den Priester über sämtliche Geschehnisse. Egol war erschüttert. Sollte etwa tatsächlich ein Torkin-Priester bei der Beschwörung dieser Knochenbestien mitgewirkt haben? Das konnte doch gar nicht sein!

Egol erklärte seinen Besuchern die Bedeutung der Torkin-Amulette: jeder Torkin-Priester des Tempels von Erz und Feuer würde ständig ein solches Amulett als Zeichen seiner Würde tragen, sobald er die erforderliche Reifeprüfung bestanden hätte. Ein solches Amulett würden also die folgenden Priester tragen: Bantax Donnerfaust (aber er hatte den Tempel vor sechs Monaten verlassen und war nach Norden gewandert), Nimbror Goldhüter (der Tempelarchivar, den die Freunde schon kennengelernt hatten), Egol Hammerberg (höchstpersönlich) – und bald schon der Schüler von Bantax, der talentierte Drobag Eisenschleif. Der sollte sein Amulett schon bald im Rahmen einer Torkin-Andacht überreicht bekommen.

Natürlich wollten die Jungzwerge dieses neue Amulett sehen. Egol erklärte ihnen, dass es sich in einer Schatulle in einem Fach im Sockel der Torkin-Statue befinden würde, für das alle Priester einen passenden Schlüssel besäßen. Und er war überzeugt, dass es sich auch weiterhin noch dort befinden würde – aber das war nicht der Fall! Egol war sprach- und ratlos. Sollte der Täter – rein theoretisch – tatsächlich ein Priester gewesen sein, der bei dem Anschlag sein Amulett verloren und sich hier ein neues besorgt hatte?

Eine schnelle Überprüfung der anwesenden Priester (Egol und Nimbror) lieferte natürlich keinen Hinweis. Als die Freunde hörten, dass die Amulette das Werk von Dugil Gemmenglanz wären, wollten sie den Thaumaturgen erneut besuchen. Vorher beauftragten sie Nimbror (mit Zustimmung Egols), eine genaue Inventur des Tempelschatzes durchzuführen (Dugil hatte ja angeblich „Unmengen von Gold“ für den Verkauf der Stabkeule erhalten, vielleicht ließ sich ein „plötzliches Leck“ in der Kasse finden, was auf einen dem Tempel nahestehenden Käufer hindeuten würde) und außerdem nach Hinweisen auf eine Stabkeule namens „Knochenbrecher“ sowie eine Zwergenfamilie namens „Bleimantel“ zu suchen. Nimbror versprach, sein Bestes zu geben – aber das glaubte dem mürrischen Zwerg niemand wirklich.

Nimbror war aufs Höchste alarmiert! Er beschloss, die Flucht anzutreten, packte sämtliche wichtigen Unterlagen in höchster Eile zusammen und versetzte sich erneut ins *Froschei*. Dort berichtete ihm sein Freund Veidmar Bräuwerfer vom Besuch der Jungzwerge, die gerade wieder zurück zum Tempel geeilt waren, und zwar zusammen mit Dugil Gemmenglanz. Nimbror beauftragte daraufhin Veidmar, die Bruderschaft zu alarmieren, und wartete dann in der Werkstatt des Thaumaturgen auf die Rückkehr Dugils.

Die Jungzwerge eilten also zu Dugil Gemmenglanz und zeigten ihm das gefundene Torkin-Amulett. Der Thaumaturg war in der Lage, dieses Amulett als eine ältere Arbeit zu identifizieren, die außerdem sicherlich nicht von ihm stammte. Er schlug vor, auch die Amulette der beiden anderen Priester in Augenschein zu nehmen, um so vielleicht irgendwelche Unstimmigkeiten aufzudecken.

Begeistert gingen die Freunde auf seinen Vorschlag ein und eilten mit ihm zurück zum Tempel. Egols Amulett war ein altes Werk. Als die Freunde das Amulett des Archivars überprüfen wollten, stellte sich heraus, dass Nimbror spurlos verschwunden war!

Natürlich durchsuchten die Jungzwerge das Tempelarchiv und die (magisch verspernte, aber von Egol mit links geöffnete) Priesterkammer Nimbrors, aber sie fanden dort überhaupt nichts (auf den ersten Blick). Auch eine Befragung der Tempelwachen ergab, dass Nimbror die ganze Zeit im Archiv gewesen war. So ein Mist! Die Freunde suchten ein wenig herum und fanden dabei eine auffällige Lücke in der Schriftensammlung, an der sich normalerweise bestimmt wichtige Unterlagen befunden hatten. So ein Mist! Der Vogel war ausgeflogen – nur wohin, das war die Frage.

Dugil war inzwischen allein zurück ins *Froschei* gegangen. Kaum hatte der Thaumaturg den Gang seines Hauses betreten, wurde er auch schon von Nimbror erschlagen. Ein blöder Zeuge weniger! Nimbror nahm eine Amphore Zauberflämmöl an sich und wartete hier bis Mitternacht auf die Rückkehr Bräuwerfers.

Die Jungzwerge liefen schließlich zurück in die *Rote Seeschlange* zum Abendessen. Dort hatte man tagsüber einen Drohbrief für sie abgegeben!

Sucht nicht weiter nach mir, oder es wird euch schlecht ergehen! M.G.

Irgendjemand wusste also, dass sie auf der Suche nach Melana Galanis waren! Das war ja sehr seltsam!

Ein Kriegsrat der Jungzwerge führte zum Beschluss, noch vor Mitternacht die nächsten Aufgaben parallel anzugehen:

- Aldorin und Damir besuchten den Tempel der Dheis Albi, um sich bei der Vana-Priesterin nach Melana zu erkundigen. Als die Gottesdienerin erfuhr, dass das Mädchen seit Tagen vermisst wurde, riet sie den Zwergen zur Alarmierung der Stadtwache, war darüber hinaus aber keine Hilfe. Danach gingen die beiden zu LugaMacCunn, aber der Hauslehrer hatte auch keine Neuigkeiten für sie; ebenso ergebnislos blieb ihr Abstecher zum Mietshaus *Luchs und Bär*. Schließlich gingen sie wie vereinbart zum Tempel von Erz und Feuer.
- Erdraute, Geuzeleide und Maolin wollten die Zornalpriesterin Lugana Halbaxt besuchen, die mit Snorri Hrolfson, dem Hauptmann der Stadtwache von Haelgarde, befreundet war, um unter diesem Vorwand vielleicht etwas Neues von der Wache zu erfahren. Aber Lugana hielt sich an diesem Abend im Tempel von Erz und Feuer auf – und die Freunde gingen also wie besprochen dorthin.
- Gortroch und Thurgon liefen zum Erzformer-Haus und patroullierten dort durch die Zimmer.

Eine genaue Durchsuchung der auffälligen Lücke in der Schriftensammlung förderte zwei Pergamente zu Tage, die zwischen den Regalbrettern hinabgerutscht waren, und (natürlich) äußerst interessante Hinweise erhielten:

Inzwischen hat sich alles wieder ein wenig beruhigt. Die letzten valianischen Widerständler haben sich ergeben oder in einem letzten verzweifelten Ausfall ihr Leben gelassen. Die Stadt ist seit wenigen Tagen fest in der Hand der Barbaren. Leider weiß man nicht, was sie vorhaben. Fürst Meleanthes und seine Familie ist tot, sagt man. Derzeit gilt es, nicht die Aufmerksamkeit der Eroberer auf sich zu ziehen, um Ärger zu vermeiden. Die Gemeinschaft des Kleinen Volkes versucht sich so gut es geht wieder zu organisieren, in Anbetracht der Umstände kein leichtes Unterfangen. Einige sehnen sich nach einer starken Führung wie einst unter Lobur Erzformer. Was jedoch aus dem Zwergentempel geworden ist, weiß niemand mit Gewissheit zu sagen. Manche sprechen davon, dass dort unten noch immer einige von den Priestern eingeschlossen sind und eine sinnlose Schlacht schlagen. Andere behaupten, Lobur hätte nun doch den Golem zum Leben erweckt und sei von seinem eigenen Geschöpf erschlagen worden. Nichts ist sicher, wir müssen abwarten.

...einige Zugänge, die an das verzweigte Tunnelsystem unter der Stadt anschließen und für die gewöhnlichen Gläubigen vorgesehen sind. Es gibt aber noch einen zweiten, direkten Weg in den Tempel der Großen Vier. Der Steinmetz Dunkelschild sagte mir, dieser Eingang sei allerdings nur unter Vorbehalt begehbar und wohl für Notzeiten erdacht, beginnt er doch im Wohnhause unseres ehrwürdigen Priesters Lobur Erzformer. Es würde mich nicht wundern, wenn es in dem prächtigen Heim des Priesters gar eine geheime Kammer oder dergleichen gäbe, wo die Stufen hinab führen, um etwaige Eindringlinge zu täuschen. Dass es soweit kommt, mögen die Götter verhindern! Schließlich hat Lobur sein Eingangsportal, wie ich bei einem Besuch feststellen konnte, den Göttern zum Wohlgefallen gestalten lassen. Die Tiere der Großen Vier blicken auf den Eintretenden hinab, gleichwohl zum Gruße als zur Mahnung. Heute Abend bin ich wieder dort zu Gast. Ich folge Loburs Einladung, aus der ich schließe, dass er wieder einmal meine Dienste benötigt...

Das Erzformer-Haus musste also einen Geheimgang in den alten „Tempel der Großen Vier“ verbergen, in den Zwergentempel also, der vor der Erstürmung Haelgardes „in Betrieb“ gewesen war! Diese Angelegenheit interessierte natürlich sämtliche Zwergenpriester, und sie ließen sich von den Freunden leicht dazu überreden, unverzüglich zusammen mit den Tempeldienern zum Erzformer-Haus zu ziehen, um dort an der alten Eingangstür das Rätsel zu lösen, das den Geheimgang verbarg. Ihre Prozession durch das Zwergenviertel zog natürlich eine Menge Schaulustiger an, die im Lauf der folgenden Stunden allerdings immer mehr das Interesse an diesen langweiligen „priesterlichen Ritualen“ verloren und sich lieber noch ein Bier vor dem Schlafengehen gönnten, als den sinnlosen Spielchen der Tempelzwerge an dieser alten Tür weiter zuzusehen.

Veidmar Bräuerfer beobachtete natürlich diese Szene und kehrte schließlich ins Haus seines Meisters zurück, um Nimbor über die Alarmierung der Bruderschaft zu verständigen. Dort musste Veidmar schockiert feststellen,

dass Dugil Gemmenglanz in einer Blutlache im Gang seines Hauses lag. Er war mit einer stumpfen Waffe erschlagen worden! Nimbror Goldhüter erklärte ihm, dass diese fremde Zwergenbande zusammen mit Dugil zurückgekehrt wäre und sich bereits beim Eintreten lautstark mit dem Meister darüber gestritten hätte, ob er überhaupt etwas von Thaumaturgie verstünde oder doch nur ein elender Feigling wäre, der nicht bereit wäre, belastbare Aussagen bezüglich dieser Amulette zu treffen. Nimbror hätte natürlich nicht eingegriffen, um die Bruderschaft nicht zu gefährden – und die frechen Jungzwerge hätten plötzlich ihre Waffen gezückt und Dugil erschlagen!

Veidmar hatte an dieser Geschichte seine Zweifel, aber er behielt sie für sich; schließlich arbeitete er für die Bruderschaft, hatte geholfen, Dugil die Zutaten für die Knochenbestie zu besorgen (das war eine der Spuren, die die Freunde nie betrachtet hatten), und „wusste“ auch, dass für die gute Sache der Bruderschaft Opfer zu bringen waren, gerade auch unter den unwissenden Zwergen. Dass ausgerechnet sein Meister zu diesen Opfern gehören musste, war freilich ein harte Prüfung für Veidmar, aber da musste er jetzt wohl hindurch.

Nimbror „bat“ Veidmar, aufgrund der Neuigkeiten das gerade angekündigte mitternächtliche Treffen der Bruderschaft wieder abzublasen; die Brüder sollten sich aber für ein späteres Treffen bereithalten, denn sie würden schon bald ihre bisher größte Herausforderung bestehen müssen!

Erst weit nach Mitternacht gaben die Zwerge ihre fruchtlosen Versuche an der Tür des Erzformer-Hauses auf und trennten sich. Die Freunde gingen in ihr Wirtshaus zurück und legten sich in ihre Bettchen.

...und näher...

Am frühen Morgen vergewisserten sich Nimbror und Veidmar, dass das Erzformer-Haus unbewacht geblieben war, und benutzten dann den geheimen Zugang in den alten Tempel der Großen Vier. Bräuwerfer, der noch immer schockiert war über den Tod seines Meisters, ließ dabei achtlos die leere Amphore fallen – ein Fehler, den auch Nimbror übersah, der selbst schwer beladen mit allerlei „Unterlagen“ war, die er bei seiner Flucht mitgenommen hatte.

Am nächsten Morgen gingen die Freunde wieder in den Tempel von Erz und Feuer; das wurde mittlerweile fast schon zur Routine. Dort durchsuchten sie Nimbrors Priesterzimmer gründlich und fanden hinter dem Bett tatsächlich ein weiteres Pergament!

Kürzlich kam ein Thaumaturg in unseren Tempel, der für wenige Tage nach Haelgarde zu Besuch gekommen war. Er hatte ein beachtliches Alter erreicht und schien zu jenem Schlag Zwerge zu gehören, die sich Zeit ihres Lebens auf Wanderschaft befinden. Mir fiel auf, dass er den Zeremonienraum mied und offensichtlich nicht hergekommen war, um zu beten. Einen Augenblick lang gewahrte ich einen schelmisch-amüsierten Ausdruck auf seinem Gesicht, der abgrundtiefe Bosheit verriet, als er sich in den übrigen Tempelräumen umsah. Ich ließ diesen Gedanken aber sogleich wieder fallen und sprach den fremden Besucher an. Er schien mir ein netter Kerl, und so fragte ich ihn, ob er nicht von seinen Reisen erzählen wolle. Zum Dank bot ich ihm Speise und Unterkunft an, doch er lehnte höflich ab.

Sein Name war Eoin, und er hatte eine Stabkeule sonderbarer Machart bei sich gehabt, die ihm vor einiger Zeit in die Hände gefallen war. Unheiliges umwob diese Waffe, etwas Dunkles, Nicht-Greifbares, das unzweifelhaft alles Böse in sich barg, was ein gesunder Geist zu ersinnen imstande ist. Ein rätselhafter Vers war auf dem Waffenstab eingraviert gewesen, der das Ende der Lichtgötter prophezeite und ein neues Zeitalter ankündigte. Der Stab sei das thaumaturgische Werk eines begabten Dunkelzwerge mit Namen Halmar Silberauge gewesen, so Eoin.

Eoin hatte einiges Talent, was das Erzählen anging, schien mir überdies aber etwas verwirrt, so dass ich nicht zu sagen weiß, was an seinen Worten wahr und was falsch war. Auch schien mir, als habe Eoin stark nach dem Drachenfeuer aus Brors Harfe gerochen. Doch als ich die Stabkeule in die Hände nahm, verspürte ich die große Macht der Waffe, die mich lockte und mir versprach, mir fast ohne Gegenleistung zu Diensten zu sein. Mit allergrößten Mühen widerstand ich dieser Versuchung und jagte Eoin fort, um zu verhindern, dass einer meiner weniger glaubensfesten Kollegen in den Bann dieses finsternen Artefakts gezogen würde. Das war vielleicht falsch, aber so hat es sich zugetragen.

Weitere Suchereien blieben ergebnislos. Schließlich gingen die Freunde mittags zum Kaufmann Galanis, suchten – ergebnislos – das Zimmer Melanas erneut ab und rieten Galanis,

jetzt auch die Stadtwachen nach seiner Tochter suchen zu lassen. Die Chancen, sie lebend wiederzusehen, würden sich von Stunde zu Stunde zu verringern, und man müsste einfach alles tun, egal, welchen Ruf es dabei zu verlieren gäbe. Der Kaufmann willigte sofort ein.

Damir und Thurgon liefen zurück zum Tempel von Erz und Feuer. Sie hätten dort in der Schriftensammlung gern nach Hinweisen über den Tempel der Großen Vier oder über Halmar Silberauge geforscht, aber ohne Mitwirken des Archivars Nimbror Goldhüter war das aussichtslos. Damir eilte wegen dieser Frage sogar erneut ins Stadtarchiv, aber dort verwies man ihn wieder an den Zwergentempel.

Die anderen Jungzwerge begaben sich in die *Goldene Harfe*; dort erinnerte sich die Bedienung tatsächlich an einen nervös wirkenden Zwerg, der vor gut sechs Monaten sage und schreibe vier extragroße Donnergurgler hinuntergestürzt hatte, ohne umzufallen. Er hatte eine gut verpackte stabförmige Waffe bei sich gehabt. Na schön – aber das half jetzt nicht weiter!

Die Freunde suchten erneut Boldur Sturmfels auf und baten ihn, sich bei den anderen Schmieden wegen Nimbror Goldhüter umzuhören. Dieser Priester wäre möglicherweise in den Anschlag auf Ian MacConuilh verwickelt gewesen und sollte dringend als Zeuge befragt werden! Boldur versprach seine Unterstützung. Na schön – aber das half jetzt auch nicht weiter!

Allmählich wurden die Jungzwerge richtig ratlos. Was sollten sie denn jetzt noch machen? Sie besuchten Ian MacConuilh und Dunstan MacTilion (ergebnislos) – und endlich auch Dugil Gemmenglanz. Dort öffnete ihnen an diesem Nachmittag aber niemand die Türe! Aldorin knackte das Türschloss, und so entdeckten die Freunde die Leiche des Thaumaturgen. Geuzeleide alarmierte die Stadtwache.

Unterdessen schauten sich die Zwerge in Dugils Haus um, entdeckten das verwischte Hexagramm in Bräuerfers Dienstboten-Kammer (mit dem sich Nimbror herversetzt hatte), sperrten Dugils „Schatztruhe“ auf und stahlen 1400 der 1700 Goldstücke, und versuchten schließlich die Auslage des Ladens zu plündern, was ihnen aber nicht gelang, weil Dugil seine Tränke mit einem persönlichen Code vor Nachahmern geschützt hatte.

Die Stadtwache bemerkte nichts davon – und da die Jungzwerge seit den (sinnlosen) Experimenten an der Tür des Erzformer-Hauses im ganzen Viertel bekannt waren, verzichteten die Wachen auf peinliche Fragen. Ab sofort würde man sich nicht nur auf die Suche nach Nimbror Goldhüter, sondern auch nach Veidmar Bräuerfer machen. Na schön – aber das half jetzt auch nicht weiter!

Die Jungzwerge besuchten Brendan MacRathgar (einen mit Ian MacConuilh befreundeten Schmied), sahen sich erneut in der Schriftensammlung des Tempels von Erz und Feuer um und sprachen sogar in der Phönixgilde vor – alles ergebnislos. So ein Mist! Sollte es ihnen diesmal nicht gelingen, den Oberschurken dingfest zu machen?

Zwei Stunden vor Mitternacht ergriff Maolin die Initiative und lief ins Erzformer-Haus, um dort im ersten Stock Nachtwache zu halten. Irgendetwas musste dort einfach passieren! Seine Freunde folgten wenig später seinem Beispiel. Die Zwerge verteilten sich in dem leerstehenden Haus; dabei entdeckte Geuzeleide in der Ecke eines Zimmers im Erdgeschoss eine leere Ölamphore. Aber sie konnte mit diesem Fund nichts anfangen.

Die Nacht verging ergebnislos.

Erst als Geuzeleide im gleichen Zimmer im Morgengrauen auf der Bodenplatte des unbenutzten Kamins ein paar wenige Ölspritzer sah, probierten die Jungzwerge erneut Erdrautes schon vor Tagen formulierte Vermutung aus und betrachteten die Platte im Schein einer Öl-Laterne. Geuzeleide meinte tatsächlich den Hauch eines Musters zu erkennen – und als die Zwerge vorsichtig ein wenig Zauberflämmöl ins Lampenöl mischten, konnte sie es schon besser sehen, aber noch nicht gut genug. Erst, als die Freunde eine Amphore Zauberflämmöl auf der Bodenplatte entzündeten, tauchten klar leserliche silberne Zwergenrunen auf!

*über die Flut gebietend
mit einem Auge wachend
thront er der ewige Herrscher
in seiner Halle aus Dunkelheit
fürchtet er das Nahen des Tages schon
an dem sein Untergang dämmern wird*

Aldorin wusste sofort, dass die Lösung dieses Rätsels das Wort „Mond“ war – und kaum hatte er „Dwamenor“ gesagt, schwebte die Bodenplatte nach oben! Darunter führten Eisenkrampen in einen 3m tiefen Schacht hinab; dort begann eine schmale steile Wendeltreppe, die weiter in die Tiefe führte. Endlich ging es weiter!

...und jetzt endlich im Tempel der Großen Vier!

Dol Sulwenor, der Tempel der Großen Vier, war der erste Zwergentempel von Haelgarde und wurde wahrscheinlich in der zweiten Hälfte des 13. Jahrhunderts erbaut. Zu diesem Zeitpunkt bestand die Stadt aus kaum mehr als einem befestigten Hafen, einer Handvoll Holzhäuser und einem Palisadenzaun. Die Stadt wurde damals von den Valianern beherrscht und trug noch den Namen Helugar. In den ersten Jahren bestand noch kein Tempel, sondern lediglich eine große, unterirdische Versammlungshalle, in der unter anderem religiöse Zeremonien abgehalten wurden. Im Zuge der Stadtentwicklung wuchs die Zwergengemeinde, die bald so groß war, dass die Anwesenheit einer eigenständigen Priesterschaft erforderlich wurde. Obwohl nichts Genaues darüber bekannt ist, kamen die ersten Priester wahrscheinlich zu Beginn des 14. Jahrhunderts aus Dvarheim.

Die unterirdische Halle wurde bald zu einer Anlage erweitert und war jetzt nur noch den Zwecken der Priesterschaft vorbehalten. Im Laufe der Jahrhunderte erlebten die Zwerge den Aufstieg und die Blütezeit des Valianischen Imperiums, immer bedacht darauf, sich nicht in die Angelegenheiten der Menschen einzumischen. Beziehungen zu Menschen waren unumgänglich, zwischen den beiden Rassen gab es jedoch nur in Ausnahmefällen engeren Kontakt. Man war auf beiden Seiten damit zufrieden, unter sich zu bleiben. Als der Widerstand der Waelinger und Twyneddin gegen die Valianer im 15. Jahrhundert immer stärker wurde und sich der Niedergang des Imperiums abzeichnete, machten sich viele Zwerge Sorgen. Man fürchtete die Belagerung und Eroberung der Stadt.

Auch Lobur Erzformer, der Hohepriester des Tempels, war von Sorge erfüllt. Er sah die Eroberung der Stadt kommen und fürchtete, dass der Tempel geplündert und zerstört werden würde. Wären die Barbaren einmal in der Stadt, hatte man keine Gnade zu erwarten, dachte er. Den Zwergen standen viel zu wenig Krieger zu Verfügung, um sich angemessen zu verteidigen - und Dvarheim war weit weg. So fasste Lobur den Entschluss, einen Golem zu schaffen, der den Eingang des Tempels beschützen sollte. Kurz bevor es soweit war, das Geschöpf zu erwecken, zögerte Lobur jedoch. Er hatte in der Nacht zuvor die Vision gehabt, dass der Golem nicht zu kontrollieren sei. Er träumte, dass es viele Zwergenleben fordern würde, den einmal erweckten Riesen aufzuhalten. Ein solches Risiko wollte Lobur nicht eingehen. Er begriff, dass die Götter von dem Zwergenvolk verlangten, sich in der Schlacht für die Stadt einzusetzen, anstatt sich unter der Erde zu verkriechen und die Dinge bloß abzuwarten. So blieb der vorbereitete Lehmkörper unangetastet und die Zwerge zogen gemeinsam mit den Menschen in die Schlacht.

Dass die Stadt Anfang des 16. Jahrhunderts dennoch fiel, war nicht die Schuld der Zwerge. Unter dem Einsatz ihres Lebens sahen sie mit an, wie die Stadttore brachen und die letzten Barrikaden fielen. Ein übermächtiges Bündnis aus Waelingern, Twyneddin und Dunatha erstürmte die Mauern Helugars. Plündernd und

brandschatzend zogen die wilden Horden durch die Stadt, den Sieg über ihre Feinde feiernd. Als Lobur Erzformer der Niederlage gewahr wurde, erfasste ihn Panik. Er floh in den Zwergentempel und begann - dem Willen der Götter zum Trotz - mit dem Ritual zur Erweckung des Golems. Als der Zauber fast vollendet war, drangen kampflustige Barbaren in den Tempel vor, die einen der verborgenen Eingänge gefunden hatten. Es kam zu einem letzten, verzweifelten Kampf unter der Erde, bei dem Lobur, die Zwergenpriester und eine Handvoll Kämpfer der Gegenseite den Tod fanden. Der Tempel, einst Ort der Einkehr und der spirituellen Kraft, verwandelte sich in ein Massengrab. Es war eingetreten, was die Götter hatten abwenden wollen: der Tempel war besudelt worden.

Wohl aus Respekt vor alten Bündnissen, vielleicht auch im Hinblick auf eine gemeinsame Zukunft, forderten die neuen Stadtherrscher nur wenig Blutzoll von den Zwergen. Bald normalisierte sich das Leben wieder und die Zwerge gingen daran, einen neuen unterirdischen Tempel zu errichten, den *Tempel von Erz und Feuer*. Über Dol Sulwenor und den Golem wurde seit diesen Tagen kein Wort mehr gesprochen. Man fürchtete wegen Loburs Frevel noch immer den Zorn der Götter, der den Weg des Schicksals hatte ändern wollen. Hinzu kam die Beschämung, unweise und verängstigt gehandelt zu haben. Dol Sulwenor geriet langsam in Vergessenheit.

Die Zwerge stiegen also die Wendeltreppe hinab in die Tiefe und lösten die alte Falle aus, die schon Lobur Erzformer hier eingebaut hatte. Sie traten auf die falschen Stufen und verwandelten damit die Treppe in eine glatte Rutschbahn, die sie schnell in die Tiefe gleiten ließ. Sie endete an einem großen Loch – und Gorthroch, der vorneweg gerutscht war, prallte in der Luft über diesem Loch gegen eine nahezu unsichtbare Bestie aus Wolfsknochen, löste drei (wirkungslose) Schmerzens-Siegel aus, die Nimbror hier angebracht hatte, und stürzte 5m tief hinab in eine mit schlammigem Wasser zwergenhüftief gefüllte Grube. Seine Freunde folgten ihm und kämpften gegen die Bestie und zahlreiche Riesenratten, die hier ihre Behausung hatten.

Anschließend blieb den Freunden nichts übrig, als einen alten Abwasserkanal entlang zu waten und nach irgendwelchen Ausgängen zu suchen. Ein vergitterter Schacht in der Decke bot die erste Möglichkeit. Maolin warf ein verknotetes Seil durch dieses Gitter, und Gorthroch kletterte hoch und konnte so aus der Bodenperspektive in die alte Tempelküche blicken, in der es nach verbranntem Pergament roch.

Das massive Gitter ließ sich nicht beseitigen, also tappten die Zwerge weiter durch den Kanal. Das nächste Loch war nicht vergittert, und so gelang es den Zwergen tatsächlich in den alten Tempel zu klettern. Sie befanden sich jetzt in der seit Jahrhunderten unbenutzten Latrine.

Die Zwerge vernahmen irgendwo „in der Ferne“ Geräusche, als ob sich dort jemand damit beschäftigen würde, Geröll und Schutt zur Seite zu räumen, aber das ignorierten sie geflissentlich.

Der Tempelgolem arbeitete im Auftrag Nimbrors daran, einen „Notausgang“ anzulegen, um dem Zwergenpriester einen schnellen Abgang zu erlauben.

Golem? Was war denn da los?

Nimbror und Veidmar hatten ihre Zeit im alten Tempel genutzt, um ihre Flucht vorzubereiten und den lästigen Jungzwerge einige gefährliche Fallen zu stellen. Da damit zu rechnen war, dass die Schnüffler den geheimen Zugang vielleicht doch finden würden, war es Nimbror ganz besonders wichtig, einen Fluchtweg zu schaffen. Er wagte sich deshalb zu dem unfertigen Golem, vollendete dessen Beschwörung (die er schon seit langem einstudiert hatte) und wies ihn an, am Ende eines verschütteten Gangs damit anzufangen, den Weg freizulegen. Nach Nimbrors Karten und Berechnungen würde man von dort aus in das Labyrinth der unterirdischen Gänge gelangen und so vielfältige Fluchtwege zur Verfügung haben.

Anschließend verbrannte Nimbror die meisten Schriften, die irgendwelche bedeutsamen Informationen über den Tempel der Großen Vier und die alte Zeit enthalten hatten. Einige wenige Werke behielt er freilich in seiner Reisetasche.

Nach diesen Vorbereitungen für eine eilige Flucht arbeitete Nimbror an seinem „Aufruf der Bruderschaft“, einer Streitschrift, in der die „Bruderschaft des Zorns“ die Weichbärte aufforderte, keine Toleranz mehr gegenüber den Unterdrückern zu zeigen und der starken Zwergenrasse endlich den machtvollen Platz zu verschaffen, den sie schon längst verdient hätte. Das Werk Lobur Erzformers müsste endlich zu Ende gebracht werden! Sein Fehler wäre es damals gewesen, viel zu sehr den Bedenkenträgern gelauscht zu haben, sonst hätten die Zwerge in einer machtvollen Demonstration schon damals für klare Verhältnisse gesorgt, und Haelgarde wäre heute eine Stadt der Zwerge, in der Menschen als Diener geduldet, sonst aber unerwünscht wären! Was jetzt dem Tempel von Erz und Feuer widerfahren würde, wäre nur das Ergebnis der allgemein herrschenden Kleingläubigkeit und Feigheit – jeder ernsthaft gläubige Zwerg sollte sich an die erzernen Wurzeln seines Volks und an die wahren Götter erinnern und die Bruderschaft des Zorns aktiv oder passiv unterstützen. Sobald die Zeit reif wäre, mit harter Faust nach Haelgarde zurückzukehren, sobald die Weichbärte also endgültig verstummt wären, würde er, Nimbror Goldhüter, genau das tun und die Knochen noch verbleibender Widerständler mit Wonne zerschmettern.

Ohne Nimbror zu fragen, plante Veidmar dagegen, dem Kaufmann Galanis eine Botschaft zukommen zu lassen. Er schrieb die folgende Botschaft auf: „Melana → Haus von Lobur Erzformer → Kamin → Zauberflämmöl → Dvarska: Mond → Eile tut not...“ Nimbror waren dagegen die beiden Menschlein völlig egal.

Die Freunde schauten sich also zunächst in der Tempelküche um und fanden prompt im Kamin ein paar unverbrannte Pergamentreste:

Immer häufiger hört man auf den Straßen der Stadt Gerüchte über blutige Scharmützel im Umland. Die Späher der valianischen Regimenter haben den ungestümen Überfällen der Barbaren wenig entgegenzusetzen, wie es scheint. Außerdem sagt man, eine Flotte Drachenschiffe läge vor der Küste im Norden. In Regierungskreisen schweigt man sich beharrlich aus, versucht der Situation Herr zu werden, indem man kluge Strategien entwirft. Fürst Meleanthes sieht man in diesen Tagen immer seltener auf den Straßen, und wenn, dann nur in Begleitung seiner Kohorte. Nur die Außenstützpunkte seien bedroht, heißt es. Ich glaube nicht, dass wir hier sicher sind, der Niedergang ist zu offensichtlich. Dass aus Candranor keine Nachrichten kommen, verspricht nichts Gutes. Wahrscheinlich plagen die hohen Herren im Süden ihre eigenen Sorgen, wen kümmert da schon die Provinz? Wir sollten Maßnahmen ergreifen, bevor es zu spät ist. Auf der nächsten Ratsversammlung werde ich diesen Vorschlag einbringen.

Die Kämpfe vor den Toren der Stadt dauern an. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Barrikaden brechen und sich die wilde Flut der Angreifer in unser schönes Helugar ergießt. Von der einstigen Pracht ist nicht viel geblieben. Beinahe an allen Häusern sind Spuren der feindlichen Wurfgeschosse zu finden, vielerorts sind Gebäude bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Wenn ich zwischen den Angriffswellen etwas Zeit finde und nicht über die Einteilung der Rationen oder die Versorgung unserer Krieger nachdenken muss, schweifen meine Gedanken ab zu dem steinernen Golem in der Vorhalle. Hätten mir die Götter nicht diesen fürchterlichen Traum geschickt, wäre das Ritual längst vollendet und der Schutz des Tempels gewährleistet. Ein eiskalter Schauer überkommt mich, wenn ich an jene Bilder denke, die im Schlaf zu mir kamen. Da erwachten mit der ersten Regung des Golems die Schatten rundherum zum Leben. Wortscharen der Versucher drängten an die Oberfläche meines Bewusstseins: Die Lichtenen erlöschen! Ein neues Zeitalter möge beginnen! Langsam zweifle ich an der Güte unserer Götter. Mit Bosheit und Willkür richten sie über unsere Leben! Sie verwehren mir die Macht über den Golem, wollen nicht, dass ich das Schicksal meiner Gemeinschaft in die eigenen Hände nehme. Lieber sehen sie mit an, wie Tag für Tag unsere Brüder von den Zinnen geschossen werden! Oh schauriges Spiel der Götter!

In der verriegelten Vorratskammer daneben stießen die Zwerge auf das gesuchte Liebespärrchen! Melana und Melvard waren völlig entkräftet und litten unter grässlichem Durst; nach ein paar langsamen Schlucken waren sie aber immerhin dazu in der Lage, sich bei ihren Befreier zu bedanken und zu versichern, dass sie es schaffen würden, sich aus ihrem Gefängnis fortzubewegen, sobald es ihre Retter von ihnen verlangen würden.

Soweit waren die Zwerge aber noch nicht, denn unter dem zertrümmerten Mobiliar des Speisesaals waren sechs Skelette aufgetaucht, die die Eindringlinge jetzt mit Streitäxten angriffen! Die Freunde fertigten die Untoten einzeln an der Küchentür ab – ein mühsames, aber erfolgreiches Unterfangen. Gorthroch erhielt dabei einen schweren Kopftreffer, kam aber zum Glück schnell wieder zu sich.

Nach diesem Kampf schauten sich die Zwerge in den weiteren Tempelräumen um und bekamen es mit weiteren Skeletten zu tun; einer der Untoten setzte dabei Damirs rechten Arm außer Gefecht. Aber auch seine Freunde waren von den ungewöhnlich harten Kämpfen gegen die Knochenmänner erschöpft – und sie beschlossen in einem der leeren Tempelräume eine lange Ruhepause einzulegen.

Diese Entscheidung sorgte dafür, dass Nimbror problemlos entkommen konnte. Der Golem brach nämlich am Vormittag durch den verschütteten Gang hindurch, so dass Nimbror und Veidmar in das Netz der alten unterirdischen Felsgänge unterhalb Haelgardes gelangen konnten.

Als erstes gelangten sie in eine große Felshöhle mit zahlreichen weiterführenden Gängen – und hier erschlug Nimbror den nutzlos und gefährlich gewordenen Veidmar. Dem Golem gab er den Befehl, den Weg zum Tempel einzuschlagen und alle Lebewesen zu töten, denen er begegnen würde. Er selbst sorgte unterdessen dafür, dass sein „Aufruf der Bruderschaft“ den Schmiedemeister Boldur Sturmfels erreichen würde, und versetzte sich dann an einen Fluchtort außerhalb Haelgardes.

Der Golem machte sich auf den Weg zum Tempel und schlug dort einige Tempelwachen zusammen, ehe es der vereinten Priesterschaft gelang, das Kunstwesen dank mehrfach erfolgreicher Bann-Zauber auszuschalten. Natürlich machten sich einige verstörte Tempelwachen auf die Suche nach dem Herkunftsort des Golems, aber das führte sie in dem ausgedehnten Labyrinth zunächst nicht zum Tempel der Großen Vier.

Nach ihrer Ruhepause setzten die Zwerge also die Erforschung des Tempels fort; dabei fanden sie es nicht interessant, dass die „Baugeräusche“ jetzt verstummt waren. Viel interessanter fanden sie es, dass Aldorin vorübergehend von der gebundenen Seele eines verstorbenen Zwergenkriegers übernommen wurde, der dem „Zwergenkindlein“ drei knifflige Rätselsprüche mitteilte, deren Lösung die „ruhelosen Toten“ von ihrem Fluch befreien würden.

Kurz darauf entdeckte Maolin einen drehbaren Fackelhalter, der den Geheimgang zu den ehemaligen Priesterkammern des alten Tempels öffnete. Dort stießen die Freunde nicht nur auf ein weiteres aggressives Skelett, das Gorthroch sofort in einen Kampf verwickelte, sondern sie entdeckten auch einige schriftliche Unterlagen, die Nimbrors Versuche dokumentierten, seinen „Aufruf der Bruderschaft“ zu verfassen. Erdräute nahm die Pergamente an sich.

Kurz darauf entdeckten die Zwerge die Wendeltreppe, die sie herabgerutscht waren; beim vorsichtigen Hochgehen entdeckten sie mühelos die problematischen Stufen, die Damir mit Kreide markierte. Der Ausgang aus dem alten Tempel war also gesichert! Jetzt konnten Melana und Melvard nach Hause gehen, und das taten die beiden Liebenden auch.

Die Freunde durchkämmten systematisch die Räume des Alten Tempels und kämpften gegen Schleimamöben, Draugs und zahlreiche weitere Skelette. Dabei lösten sie auch eine der Rätselaufgaben der gebundenen Seele – und die zweite Aufgabe lösten sie auch, indem sie die Knochen des Skeletts des Priesters Lobur Erzfomer in einer Decke aus dem Alten Tempel trugen (sie fanden schließlich ihre letzte Ruhe in den geweihten Beerdigungsstollen des Zwergentempels).

Die Freunde nahmen den vom Golem frisch angelegten Ausgang und erreichten kurz darauf die Felshöhle mit den zahlreichen weiterführenden Gängen. Hier fanden sie die Leiche von Veidmar Bräuwerfer.

Die Jungzwerge gelangten zum Tempel von Erz und Feuer, erfuhren die jüngsten Neuigkeiten und konnten sich den „gebannten“ Stein-Golem anschauen; sie schlugen ihm schließlich den massiven Steinschädel ein und erfüllten damit die dritte und letzte Rätselaufgabe.

Zusammen mit Egol Hammerberg liefen die Freunde zurück zum Tempel der Großen Vier, und alle wurden von einem sehr gutes Gefühl „göttlicher Gnade“ ergriffen. Sie hatten ihre Aufgabe soweit ganz gut gelöst – nur Nimbrors Entkommen war ein bedauerlicher Fehler gewesen.

Letzte „Aufräumarbeiten“ in Halegarde

Egol Hammerberg wollte nicht, dass sich dieser ganze Zwergenmist, dieser blödsinnige „Aufruf der Bruderschaft“, bei den Menschen herumsprach. Egol hatte Nimbrors Pamphlet von Boldur bekommen und bat die Jungzwerge um Verschwiegenheit.

Die Freunde besuchten den Kaufmann Galanis, der bereits eine Freudenfeier angeordnet hatte. Natürlich bekamen die Zwerge die vereinbarte Belohnung und „gehörten jetzt zur Familie“, wären also gern gesehene Gäste, wann immer sie in Haelgarde zu Besuch sein sollten.

Eine kurze Unterhaltung mit Aelfryd MacBeorn zeigte den Jungzwerge, dass die Machenschaften eines zwergischen Terrorkommandos namens „Bruderschaft des Zorns“ nicht unbemerkt geblieben waren. Die Phönixgilde beschäftigte sich bereits mit der Aufgabe, Nimbror Goldhüter auf magischem Weg aufzuspüren.

Maolin ließ seinen „Fußbrand“ in der Phönixgilde beseitigen, und Melvard bot ihm und seinen Freunden an, sie kostenlos in *Sagenkunde* auszubilden [1/3 EP, Rest wird geschenkt]. Darauf wollten die Zwerge später zurückkommen.

Egol bat Boldur darum, den Jungzwerge eine magische Haelgarde-STRONG-Waffe zur Verfügung zu stellen – und so durfte sich tatsächlich jeder eine passende Waffe aus dem Laden nehmen!

Das war fürwahr ein lohnendes Abenteuer gewesen, ganz nach Zwergengeschmack.

