

C.49 Orc-Spuren

Marek Jäger, MIDGARD-Abenteurer, Gildenbrief 49, VF&SF Stelzenberg 2002

Copyright © 2019 by Harald Popp.

Alasdell im Herbst 2407

Im Hirschmond kümmerten sich die meisten Gefährten in Alasdell um ihre Ausbildung. Nur Heather war nach Wulfstead geritten, um dank des Einflusses ihres Vaters bei den Lehrerkosten zu sparen. Dagegen kehrte Alchemilla vom Ausflug zu ihrer Elfensippe rechtzeitig zurück, ehe der kommende Winter die Straßen nach Norden unpassierbar machen würde.

Im Drachenmond trafen in Alasdell drei Briefe ein, die alle an den Syre gerichtet waren.

Verehrter Syre,

endlich finde ich Zeit, euch von einem Vorfall zu berichten, der sich schon in der ersten Trideade des Hirschmonds zugetragen hat, und von dem auch ich selbst erst viel später erfahren habe. Im Hafen von Murdagil hat eine vornehm gekleidete Edeldame mit auffallend langen wallenden aschgrauen Haaren kurz vor dem Beginn der Herbststürme noch einen der um diese Zeit raren und damit teuren Kabinenplätze auf einem der letzten Küstensegler ergattert, der noch die Fahrt in den Süden gewagt hat. Sie hat auch ein Quartier für ihren buckligen und hinkenden Diener gebucht. Als sie aber beim Einschiffen die vereinbarte Heuer bezahlen sollte (150 GS), musste sie angeblich völlig überrascht feststellen, dass die Edelsteine in ihrer Lederbörse allesamt bloß wertlose Steinkrümel waren! Ihren gänzlich undamenhaften Flüchen ist zu entnehmen gewesen, dass irgendeine weibliche Geschäftspartnerin sie übel betrogen hat. Vielleicht wisst Ihr ja, wen diese „Edeldame“ damit gemeint haben könnte? Mir scheint es jedenfalls sicher, dass sie niemand anders als die verkleidete Wilda gewesen ist. Die Kosten für die Überfahrt hat sie später „anderweitig“ aufgetrieben. Sie und Brogan sind also fort. Von Trymian gibt es keine Neuigkeiten.

In Aldwic herrscht wieder Friede, das ist die Hauptsache. Syress Reoda hat das Dorf über das finstere Trio informiert, das Lynna entführt und ermordet hat, um einer Dämonin zu dienen. Glinnet zieht gerade in Wildas Haus; ich glaube, aus ihr kann eine gute Dorfheilerin werden. Kendrick brennt Whisky und lässt Euch grüßen.

Xan zum Gruß!

Nerian MacMurdil, Verwalter der Burg Brokestorr im Dienst der Syress Reoda NiMurdil

Verehrter Syre,

über drei Dinge möchte ich Euch informieren.

Erstens: Bruder Waelmar hat uns um das Ende seines Daseins gebeten, nachdem er gemerkt hat, dass ihn Dämonenanbeter hereingelegt haben. Er hat es nun für das Beste gehalten, sich Ylathors Richterspruch zu beugen, ohne weitere fruchtlose Anstrengungen zu unternehmen, als Untoter Pluspunkte beim Gott des Todes zu sammeln. Wir haben ihm nicht widersprochen. Sein Grab befindet sich in unserer Erzabtei.

Zweitens: Wir sind mittlerweile davon überzeugt, dass Waelmar zufällig den vor über 250 Jahren verschollenen Stab des Winters gefunden hat. Er hatte sich damals schon über 100 Jahre als Reliquie der Heiligen Lysanor im Kloster Vanasfarne befunden und ging während der Plünderung durch die Waelinger verloren. Lysanor war eine Ylathor-Priesterin aus dem Rathgar-Clan, die vor über 400 Jahren während des großen Twyneddinkriegs mit göttlicher Gnade diesen Stab erschaffen hatte, um die auf dem Schlachtfeld Verwundeten leichter zu heilen oder den tödlich Verletzten das Sterben weniger qualvoll zu machen. Nach Lysanors Tod hatte Kirghlaird Valerin von Vanasfarne, ein Irindar-Priester aus dem Rathgar-Clan und der Mentor der legendären Königin Gilmorin, mit dem Stab experimentiert und im letzten Kriegswinter damit Angst und Schrecken unter den hungernden und frierenden Twyneddin verbreitet. Der Stab ist demzufolge ein Kleinod von unschätzbarem Wert und großer Macht! Er sollte besser nie in falsche Hände geraten!

Drittens: In Cambryg ist die verwitwete Ladenbesitzerin Daedris NiCeata bisher nicht gesehen worden. Hoffentlich ist ihr nichts zugestoßen! Solltet Ihr der Dame zufällig begegnen, grüßt Sie von Erzabt Cleremond

und mir und übermittelt Ihr bitte unsere Einladung nach Prioressen. Wir würden sie natürlich sehr gerne persönlich kennenlernen.

Euer Bruder Oslac

Xan zum Gruß!

Flintstone MacKellney, meine Gemahlin hat mich über Deine erfolgreiche Betätigung in Aldwic informiert. Sie hat sich ja bei Dir schon bedankt, und Sie hat auch Laird Tankred nicht davon abgehalten, eine angemessene Belohnung an Dich und Deine Gefährten auszuzahlen. Reoada ist gewiss nicht kleinlich, mein Freund. Für sie zählt letztlich nur das Ergebnis, und Deines ist grundsätzlich akzeptabel, weil es so scheint, als ob die Finsternis aus Aldwic gewichen ist. Immerhin! Leider sind diese Dämonenanbeter wohl entkommen, nachdem Du ihnen sogar noch genügend Zeit gelassen hast, eine junge Frau zu opfern. Das, mein Freund, ist gar kein gutes Ergebnis gewesen. Warum hast Du nicht mit der Hilfe Nerians und dessen Soldaten die verdächtigen Personen rechtzeitig verhaften lassen? Sie hätten uns gewiss ihre Sünden gebeichtet, glaube mir, mein Freund, das hätten sie wohl, ganz bestimmt hätten sie das getan. Und so würden sie jetzt nicht anderswo damit fortfahren, der Finsternis zu neuer Macht zu verhelfen. Wirklich schade. Ich kann Dir nur raten, künftig früher professionelle Hilfe bei der zuständigen Stelle zu holen, damit Du nicht erneut als eigensinniger Stümper auffallen wirst. Ach ja, und noch ein wirklich freundlich gemeinter Rat, mein Lieber: Wage es nicht noch einmal, meine Frau zu beleidigen! Einmal will ich Dir schweren Herzens verzeihen, aber öfters nicht, bei Xan! Nimm Dich also in Acht!

*Xans Segen auf Deinen Wegen,
Asculf MacMurdil*

Später traf ein Bote in Alasdell ein, der im Auftrag von Kirghlaird Osmond von Harkfast unterwegs war. Er ritt am nächsten Tag nach Kildandon weiter, um dort Flintstone seine Nachricht unter vier Augen mitzuteilen. Der Syre war nämlich zu diesem Zeitpunkt bereits zusammen mit Hrothgar nach Loch Gorm geritten, um dort mit Laird Eward MacAran die ordnungsgemäße Umsetzung der neuesten Steuerverfügungen des Königs zu besprechen.

Im Wilden Westen Albas

Da Heather ihre Freunde zur Geburtstagsfeier ihres Vaters eingeladen hatte, ritten Alchemilla, Anga, HaoDai, Ronald und Ulwun im Kranichmond nach Wulfstead. Laird Erwic MacArren ließ sich nicht lumpen und spendierte seinen Gästen reichlich Uisge, gegrilltes Schaffleisch und Dudelsack-Musik.

In der Mitte des Rabenmonds planten die Gefährten ihre Rückreise nach Alasdell. Die beste Route hätte sie über Tidford und Crossing geführt, aber diesen Weg wählten sie nicht, weil sie Heathers Vater einen Gefallen erweisen wollten. Der chryseische Händler Philas Oikonomenon (60, grauhaarig, drahtig, klein, gemütlich), ein alter Geschäftsfreund des Lairds, wollte trotz des nahen Winters mit zwei mit Tuch und Wein beladenen Karren über Thame nach Turonsburgh ziehen, um dort mit seiner Ware einen schönen Gewinn zu erzielen. Natürlich waren Heather und ihre Freunde bereit, Philas und dessen Helfer Lakon (30, schwarzhaarig, schlank, mittelgroß, aus Thame) als Begleitschutz auf dem Weg nach Norden zu begleiten, obwohl sie angesichts der drohenden Schneefälle die einzige Reisegruppe waren, die sich so spät im Jahr der Straße durch die Ausläufer des Artrossgebirges anvertrauen wollte.

Am 15. Tag des Rabenmonds brachen sie in Wulfstead auf, allerdings ohne Heather, die wegen einer fiebrige Erkältung das Bett hüten musste. Am Abend des dritten Reisetages erreichten sie Dungarvan. In weiteren vier Tagen hätten sie das erste Etappenziel des Händlers erreicht, die Handelsstadt Thame. Nachdem schon am Vormittag des fünften Reisetags leichter Schneefall eingesetzt hatte, begann am Vormittag des 20. Raben ein echter Schneesturm zu toben, der die Gruppe zu einem mehrstündigen Aufenthalt zwang.

Ulwun hatte den Wetterumschwung rechtzeitig gespürt, so dass die Reisenden einen geschützten Lagerplatz für ihre Pferde und die beiden Karren aufsuchen und einrichten konnten, ehe der Sturm richtig losbrach. Philas und Lakon waren froh und dankbar, diese fähigen Helfer bei sich zu haben.

Am frühen Nachmittag legte sich der Sturm: Zeit für ein kleines Feuer und einen heißen Kräutertee, den Lakon wie immer mit flinken Fingern zubereitete.

Anga wunderte sich gerade, dass seine Gefährten und Philas offenbar nahezu gleichzeitig von einer plötzlichen Müdigkeit überfallen wurden, als ihm irgendwer von hinten mit einem kräftigen Schlag auf den Schädel das Bewusstsein raubte.

Die Hilfe des Halbbruders

Als Halborc hatte sich Lakon, der äußerlich ein Mensch, aber innerlich ein Orc war, schon früh von seinem Stamm getrennt und war auf dunklen Pfaden durch Alba und die benachbarten Länder gewandert. Sein Weg hatte ihn im Herbst zu seinem heimischen Stamm geführt. Lakons prahlerischen Berichte über seine ebenso pfiffigen wie tapferen Untaten waren seinem Boss zu Ohren gekommen, der ihn und seinen Bruder Korr beauftragt hatte, mit drei Dutzend der besten Orc-Krieger seines Stammes für eine möglichst eindrucksvolle Aufstockung der Wintervorräte zu sorgen.

Während Korr mit seinen Kriegern vor 14 Tagen in einer verlassenen Zwergenbinge im Artross-Gebirge sein Lager aufgeschlagen hatte, hatte sich Lakon nach Thame begeben, um sich dort nach einem passenden „Handelszug“ umzusehen, den Korr überfallen könnte. So spät im Jahr war der Warentransport im Westen Albas aber bereits fast völlig eingestellt worden. Lakon wanderte nach Süden, während seine beiden orcischen Begleiter in Dunganvan auf ihn warteten.

In Wulfstead suchte Philas gerade einen kostengünstigen Wagenlenker für einen späten Transport seiner Stoffe und Weinfässer nach Norden. Zwei Karren waren freilich erheblich weniger, als sich Korr und der Boss seines Stammes vorgestellt hatten, aber mit leeren Klauen dazustehen, wäre noch schmerzhafter geworden.

In der Nähe von Dunganvan beobachteten Lakons Begleiter die überraschend kleine Reisegruppe – nur zwei Karren, aber immerhin 7 Pferde und 5 essbare Menschen (und einen ungenießbaren Zwerg). Aber selbst eine kleine wohlschmeckende Beute war viel besser als diese eintönige Warterei! Sie informierten Korr rechtzeitig über das Näherkommen Lakons und seiner ahnungslosen Mitreisenden.

Die Orcs warteten in der Zwergenbinge sehnsüchtig auf eine willkommene Abwechslung. Korr hatte ihnen verboten, Bauern und einzelne Reisende auf der nur 2 Wegstunden entfernten Pass-Straße zu überfallen, um keine Aufmerksamkeit zu erregen. Das scharfe alkoholische Pilz-Getränk *Kang-Kang*, das Prksch, ihr Wolfs-Schamane, an sie austeilte, dämpfte zwar die Aggressivität der Orcs ein wenig, aber es war nur eine Frage der Zeit, bis einer der beiden jungen Führungsanwärter eine Meuterei anzetteln und Korr der Feigheit bezichtigen würde. Dann würde sich schnell zeigen, wer noch zu Korr halten würde und wer nicht!

Eine unwillkommene Abwechslung hatten die Orcs vor 7 Tagen erlebt. Der Zornal-Priester Tharin Orc-Schnetzler war auf seinem Weg nach Gimil-dum an der alten Binge

vorbeigekommen und hatte die neuen Bewohner bemerkt. Orcs kannte der Zwerg aus jungen Jahren: ein feiger Haufen, dessen Moral sofort im Keller war, nachdem man den ersten Unhold zerschmetzelt hatte.

Tharin tötete die am Hintereingang dösende Wache und schlich sich an den Wohnhöhlen von Korr und Prksch vorbei ins Innere der Binge. Das Stimmengewirr im alten Thronsaal hörte der Zwerg zwar, aber er unterschätzte die Anzahl und die Wildheit der Orcs. Tharin wurde von zwei Orcs entdeckt, die seinen Spuren nach drinnen gefolgt waren, und er musste durch eine alte Eisengittertür fliehen, deren Schloss die Orcs glücklicherweise bei ihrer Erkundung der Binge zerstört hatten. Seine Verfolger feuerten ihre Armbrüste auf ihn ab. Ein Bolzen zerfetzte seine Leber, aber Tharin gelang es dennoch, seine Verfolger mit einer *Steinwand* abzuschütteln, mit der er den Gang hinter sich versperrte.

In der nachfolgenden Höhle verließen den Zwerg die Kräfte. Sein letzter Heiltrank zögerte seinen Tod zwar noch etwas hinaus, aber Tharin wusste, dass sein Ende gekommen war. Er hockte sich auf seinen Schild und bat Zornal darum, als tapferer Zwerg aufrecht im Kampf sterben zu dürfen. Er hätte es nicht verdient, einfach würdelos von den Orcs niedergemetzelt zu werden. Zornal sah das genauso, aber die Macht des Gottes reichte nicht aus, Tharin von den Toten zu erheben – zumindest als lebendiger Zwerg nicht, aber als Spukgestalt schon.

Unterdessen versuchten die Orcs, über einen Felskamin in die Höhle zu klettern, in die der Zwerg geflüchtet war. Drei zerschmetzelte Krieger später war es auch dem dümmsten Orc klar, dass dies kein erfolgversprechender Weg war.

Nach dem Verschwinden der *Steinwand* drangen die Orcs durch den Gang in Tharins Höhle vor. Ein weiterer Todesfall hielt Prksch und Korr davon ab, noch weitere Krieger aufzureiben. Sie versuchten (erfolglos), den Spuk mit einem Feuer auszuräuchern, das sie unterhalb des Felskamins entzündet hatten. Vorsichtshalber (und sinnloserweise) verkeilten sie die Eisengittertür, um Ruhe vor dem Spuk zu haben.

Anschließend schlachteten die Orcs Tharins Pferd, was ihre Moral erheblich verbesserte. Aber keiner verspürte Lust, die Höhle mit dem unheimlichen Zwergen-Spuk erneut zu betreten.

Und jetzt brachte Lakon also die langersehnte leichte Beute zu Korr und seinen Kriegern. Manche bedauerten fast diesen völlig kampfflosen Sieg, aber da Prksch schon mehrfach betont hatte, dass er keine geeigneten Rauschpilze mehr besitzen würde, würden sie bestimmt noch Gelegenheiten bekommen, ihre Kampfkünste unter Beweis zu stellen. Jetzt war erstmal eine Siegesfeier angesagt, sobald sie die Beute in die Höhle gebracht hatten. Der starke Schneefall würde ihre Spuren schnell verdecken, prima!

Korr war nicht sonderlich begeistert. Zwei Karren und ein paar Pferde und Menschen waren kein richtiger Handelszug! Lakon beruhigte seinen Halbbruder. Der Händler wäre nur die „Vorhut“ gewesen, weil er in Thame noch dringende Geschäfte erledigen wollte. Er hätte in den kommenden Tagen noch weitere Handelszüge geplant, um deren genaue Zusammensetzung und Bewachung sich Lakon aber nicht gekümmert hätte. Mit dem Einsatz seiner Krieger würde Korr bestimmt noch reichlich weitere Beute machen! Die Einzelheiten müsste er halt aus dem Händler rausprügeln. Korr kaufte Lakon diese Lüge ab und nahm beeindruckt den Eifer seines Halbbruders zur Kenntnis, der unverzüglich aufbrach, um den nächsten Überfall ganz allein vorzubereiten.

Die Gefangenen der Orcs

Alchemilla erwachte wegen ihrer Schmerzen als erste Gefangene. Sie hatte nur noch ihre Unterwäsche an und war mit beiden Ohren festgenagelt worden! Sie hockte mit dem Rücken an einem „Zaun“ aus alten Holzpfeuern und Brettern, die mit Dornenranken umwickelt waren. Ihre Hände waren mit einem alten Seil an die Pfeuern gefesselt worden, und man hatte sie geknebelt. Die Elfin sah, dass sie in einer kühlen Felshöhle saß, die vom flackernden Lichtschein einer Fackel erhellt wurde. Die beinahe nackten Körper ihrer vier reglosen Gefährten lagen auf- und nebeneinander gleich neben ihr. Hinter ihr vernahm sie leise Kau- oder Nagegeräusche.

Die Elfin gab Anga einen festen Tritt, um den Zwerg zu wecken, der sich in Reichweite ihrer Beine befand. Er kam stöhnend zu sich und stöhnte noch mehr, nachdem er nicht nur die Beule auf seinem Kopf betastet, sondern festgestellt hatte, dass man ihm seinen Bart abgeschnitten hatte. Auch die drei anderen Gefährten erwachten nun. Schnell erfassten sie die Lage. Man hatte ihnen – bis auf die Unterwäsche – sämtlichen Besitz abgenommen. Es war kühl. Sie waren in einem Pferch, den man nur durch einen Kriechgang verlassen konnte, der von einem dicken Querbalken versperrt war, der mit einer rostigen Eisenkette und einem Schloss gesichert war. Auf der anderen Seite der Höhle saßen zwei ledergerüstete und schwertbewaffnete Orcs auf Holzstühlen und kauten an ein paar Knochen herum.

Lakon hatte Korr gewarnt, dass einige Begleitpersonen des Händlers zaubern konnten, aber die beiden Wächter hatten vergessen, wer das gewesen war, und sie hatten sich auch nicht die Mühe machen wollen, alle Gefangenen zu fesseln und zu knebeln. Nur bei der Elfin hatten sie sich einen kleinen grausamen Scherz erlaubt. Und Korr hatte den Zwerg rasiert, der tatsächlich allerlei Wertsachen in seinem Bart versteckt gehabt hatte.

Die beiden Orcs merkten, dass ihre Gefangenen allmählich munter wurden. Sie standen auf und spähten in den Pferch. Warum schluchzte dieser Zwerg nur so bitterlich?

Ronald versuchte mit *Macht über Menschen* beide Wächter zu kontrollieren, konnte aber nur einen Orc deutlich erblicken und setzte seine Magie erfolgreich gegen ihn ein. Er befahl ihm auf geistigem Weg, den Schlüssel für das Schloss der Kette zu besorgen. Der Wächter lief dem anderen Orc hinterher, der sich bereits auf den Weg nach links (zum Gelage seiner Kollegen) gemacht hatte. Ronald freute sich nur wenig über seinen Erfolg, weil ihn der Zauber unerwartet viel Kraft gekostet hatte [30 AP] – und noch weniger, als er merkte, dass der Orc nicht mit einem Schlüssel zurückkam.

Der Orc hatte im Nachbarraum den Schlüssel vom Wandhaken nehmen wollen und dabei den dort dösenden „Aufpasser“ geweckt, der ihn mit einer kräftigen Ohrfeige vertrieben hatte. Vom Zwang Ronalds befreit, lief der Orc dann ebenfalls zum Gelage seiner Kollegen.

Die fünf Gefangenen befanden sich nun ohne Aufpasser in ihrem Pferch. Durch eine löchrige Stoffdecke, die die Orcs als Vorhang zur Vermeidung von Zugluft in den Gang gehängt hatten, drang nur der schwache Lichtschein einer bald darauf verlöschenden Fackel. Anga entfernte die Nägel aus Alchemillas Ohren und befreite die Elfin. Alle suchten in ihrem kleinen Gefängnis nach verborgenen Ausgängen – natürlich vergeblich. Beim Herumtasten fanden sie auf dem Felsboden einen zierlichen Eisennagel. HaoDai stocherte damit probierhalber im Schloss herum, das die Kette zusammenhielt – und sperrte es auf [20]! Schnell krochen alle aus dem Pferch hinaus.

Glücklicherweise hatten die Orcs zahlreiche Fackeln, einen (leeren) Pechtopf und Feuerstein und Zunder an der Höhlenwand abgelegt. Für eine Lichtquelle der fast nackten Abenteurer war also gesorgt.

In der links gelegenen nächsten Höhle gab es eine Empore, an deren Ende auf und unter einem alten Holztisch zwei völlig betrunkene Orcs schliefen. An der Wand hinter ihnen hing der mittlerweile völlig uninteressante Schlüssel. Anga schnappte sich das Kurzschwert des einen Orcs und stach damit auf den anderen ein, der gerade taumelnd auf die Beine gesprungen war und seinen Kollegen mit einem lauten Knurren weckte. Die beiden Orcs hatten keine Chance und wurden schnell getötet. Ihre ledernen Rüstungsteile halfen Alchemilla und Anga, sich etwas wärmer und sicherer zu kleiden.

Unterhalb der Empore befand sich der alte Thronsaal der Binge. Anga entdeckte unter dem aus einem Felsen herausgemeißelten Steinthron eine verborgene Bodenplatte, unter der sich einige wenige Gegenstände befanden, die den Abenteurern gehörten: zwei kleine Steinstatuen der Erdmutter, eine Urne mit zwei Portionen Muttererde und eine kupferne Lampe, die HaoDai gehörte. Anga gelang es nicht, einen kleinen Fellbeutel unauffällig aus dem Geheimfach zu nehmen, der sechs rote Bluttränen enthielt. Ulwun wollte diesen Beutel an sich nehmen, bestand aber nicht darauf, weil Anga plötzlich rote Pupillen bekam und mit gepresster Stimme erklärte, dass niemand außer ihm diese Zwergengemmen verwahren dürfte. Anga beruhigte sich ebenso schnell, wie er sich erregt hatte, nachdem er seinen Willen bekommen hatte. Er versprach seinen Begleitern, dass er künftig bestens auf diesen Zwergenschatz aufpassen würde, der nie wieder in falsche Hände geraten sollte.

Vom Thronsaal führte ein Gang bis zu einer Abzweigung. Rechts war eine mit Holzkeilen blockierte Eisengittertür, links führte ein kurzer Gang zu einem Vorhang, durch den Fackelschein und das Knurren von einigen Orcs hindurchdrangen. Anga riskierte einen Blick durch den Vorhang und sah acht Orcs, die an einem zentralen Felstisch hockten, offenbar bereits einen Teil der Spirituosen der Abenteurer geleert hatten und jetzt blutige und gegrillte Fleischstücke verzehrten und ab und zu Wein aus einem großen Lederschlauch tranken. Auf dem Tisch lagen zwischen den Knochen, Lederbechern und Speiseresten drei Armbrüste; eine davon gehörte HaoDai. Eine Treppe führte auf der anderen Seite des Raums weiter nach unten.

Mit den vielen Orcs wollten sich die Gefährten nicht anlegen. Sie kehrten um und liefen zurück in die Höhle, in der sich ihr Pferch befand. Von dort führte der Gang nämlich weiter und endete bald an einer alten Holztür, die von dieser Seite aus mit einem primitiven Holzriegel versperrt war. Kaum standen sie dicht vor der Tür, als von drinnen schon mehrfaches Knurren ertönte und sich offenbar mehrere schwere Vierbeiner gegen die Tür warfen, die zum Glück für die Abenteurer nicht nachgab.

Mit den aggressiven Tieren wollten sich die Gefährten nicht anlegen. Sie kehrten um und gingen zur Eisengittertür zurück. Behutsam entfernten sie dort die Holzkeile und liefen in den Gang dahinter. Er brachte sie zu Tharin Orc-Schnetzler.

Die Erlöser des Zwergenpriesters

In einer scharfen Kurve des Ganges lag die Leiche eines zerschnetzten Orcs. Dahinter war eine Höhle. Hier hockte die Leiche eines ledergerüsteten Zwergs an der Felswand. Der unverwete Tote saß auf einem schön bemalten Zornal-Schild und hielt eine Streitaxt in den

Händen. Er hatte einige Fleischwunden von scharfen und spitzen Waffen erhalten, und in seiner rechten Seite steckte ein Armbrustbolzen tief in seiner Seite.

Als sich die Gefährten näherten, materialisierte Tharins Spukgestalt und begrüßte Anga zunächst mit einer Segensgeste, ehe sie sich mit einem Ausdruck des Mitleids und des Entsetzens von ihm abwandte. Der Anblick eines bartlosen Zwergenkriegers war offenbar selbst für die Nerven eines Spuks zu viel!

Ulwun gelang es, mit *Hören der Geister* die Botschaft Tharins zu verstehen. Der tote Zwerg forderte die Ankömmlinge auf, die Orcs zu töten oder zumindest aus der Zwergenbinge zu vertreiben. Er schilderte der Schamanin kurz das Ende seines Lebens und fügte hinzu, dass er nichts dagegen hätte, wenn sie seine Ausrüstung an sich nehmen und für den guten Zweck verwenden würden. Lediglich sein Bartschatz wäre tabu, solange sich noch Orcs hier zu schaffen machen würden. Er warnte Ulwun vor einem mächtigen Fluch, mit dem er diejenigen bestrafen würde, die sein Gebot missachten würden.

Niemand hatte vor, jetzt schon diesen Bartschatz zu stehlen. Hinter Tharins Höhle führte ein enger Felskamin hinab in einen Gang; dort war vor einigen Tagen ein großes Feuer entzündet worden, das viel Ruß erzeugt hatte.

Anga kletterte allein den Kamin hinab und folgte dem Gang bis zu einer Höhle, in der die Orcs verschiedene Ausrüstungsgegenstände (einfache Werkzeuge, für Fackeln geeignete Äste, Lederbeutel, Rucksäcke, drei volle Pechtöpfe) gelagert hatten. Durch den weiterführenden Gang hörte Anga das brummige Murmeln von mehreren Orcs. Er kehrte zu den Gefährten zurück.

Nun liefen alle wieder zu der Höhle mit den acht zechenden Orcs. Anga spähte hinein und sah, dass sich die besten Krieger Korrs immer noch mit dem langsamen Leeren eines Weinschlauchs beschäftigten.

Die Gefährten zogen sich zurück in Tharins Höhle und legten eine kleine Ruhepause ein. Eigentlich hatten sie sich „nur ein halbes Stündchen“ erholen wollen, aber da sie keine Wache aufgestellt hatten, schliefen sie fast drei Stunden, bis Alchemilla und Ulwun zufällig nahezu gleichzeitig aufwachten. Glücklicherweise hatten sie sich einen guten Rastplatz ausgesucht, denn hierher wagte sich normalerweise kein einziger Orc.

Die Gefährten schmiedeten einen Angriffsplan. Ronald und Alchemilla wollten die acht Orcs mit *Stimmenwerfen* ablenken, um ihnen vorzugaukeln, dass von der Treppe her gefährliche Eindringlinge näherkommen würden. Anschließend wollten die Krieger den Orcs in den Rücken fallen und sie möglichst einzeln niedermachen.

Als sie endlich bereit für dieses Vorgehen waren und durch den Vorhang spähten, stellten sie fest, dass die Orcs mittlerweile allesamt kurz davor waren, einzuschlafen. Flugs änderten sie ihren Plan, warteten lieber ein oder zwei Weilchen ab und drangen erst dann in den Raum vor, als tatsächlich alle Orcs eingnickt waren. Dank Tharins Zaubermaterial konnte Ulwun sogar für *Stille* sorgen. Auf diese Weise konnten sie sechs Orcs auf schmerzlose Weise töten; die beiden restlichen Krieger wurden dagegen auf schmerzhaft Weise getötet. Ulwun probierte ihre neue *Sturmhand* aus und war sehr zufrieden, dass sie damit einen Orc gleich zweimal sehr fest mit seinem Rücken an die Felswand schmettern konnte.



HaoDai nahm seine Armbrust wieder an sich und zerstörte die beiden anderen Armbrüste. Anga und Alchemilla hatten ihre Schilde wieder.

Die Treppe brachte die Gefährten hinab in eine Höhle, in der Korr und Prksch den gefangenen Händler verhört hatten. Hier gab es zehn orcische Schlafplätze. Philas hockte zusammengesunken an der zentralen Felssäule, an die man seine Arme gebunden hatte. Der Händler war bewusstlos und hatte viel Blut verloren. Ulwun konnte seinen Zustand mit *Heilen von Wunden* stabilisieren; ein gefährlicher Schock war nun nicht mehr zu befürchten. Philas erzählte, dass die beiden Orcs unbedingt von ihm wissen wollten, wann endlich der richtige, der große „Handelszug“ vorbeikommen würde. Er hatte keine Ahnung, was die Orcs eigentlich von ihm gewusst haben wollten. Irgendwann hatten sie es aufgegeben und waren in den abwärtsführenden Gang gegangen.

Die Gefährten legten Philas auf ein Orc-Lager, ehe auch sie diesen Gang nahmen. Sie kamen bald an eine Abzweigung und gingen nach links. Es roch hier deutlich nach verbranntem Pfeifenkraut. Aus dem Gang kam ihnen ein großer Dunkelwolf entgegen, der Anga sofort ansprang. Das Tier wurde getötet.

Die Vernichter der Orc-Anführer

Der Gang endete in einer kleinen orcischen Wohnhöhle, in der bis vor kurzem stark geraucht worden war. Die überall von der Decke herabhängenden Wolfsfetische deuteten daraufhin, dass hier ein Orc-Schamane hausen würde. In einem Weidenkorb entdeckten die Gefährten einen Großteil ihres Zauberwerks und ihrer Zaubermaterialien und deckten sich erleichtert damit ein.

Prksch hatte gerade sein Pfeifchen genossen, als sein treuer Wolfsgenosse trotz des starken Tabakgeruchs irgendetwas im Gang gewittert hatte. Der Orc hatte ihm erlaubt, dort nachzusehen. Durch die Augen seines Begleiters wurde Prksch Zeuge, wie unglaublich kampfstark der faustkämpfende schlitzäugige halbnackte Mensch war, wie unglaublich wütend der bartlose Zwerg auf den Wolf eindrosch, und wie unglaublich entschlossen diese zwei oder drei Zauberer ihre magischen Kräfte entfesselten. Diese Leute waren zwei Nummern zu groß für einen einfachen Schamanen wie ihn!

Prksch blieb keine Zeit, die besten Beutestücke einzupacken. Er schluckte seinen *Trank der Unsichtbarkeit* und drückte sich in eine Felsnische gleich hinter dem Vorhang seiner Höhle. Sein Trank war aus vergammelten Pilzen zubereitet, schützte ihn aber lange genug. Die Fremden bemerkten Prksch also nicht, so dass er schnell zu

Korr's Wohnhöhle eilen und dort die (nüchternen) Leibwächter des Anführers alarmieren konnte. Zwei von ihnen machten sich sofort auf den Weg.

Die Gefährten sortierten gerade ihre Sachen, als plötzlich ein Orc durch den Vorhang in die Wohnhöhle stürmte und sie sofort mit seinem Kurzschwert angriff. Er wurde getötet. Ein zweiter Orc hatte allerdings nur kurz durch den Vorhang geblickt und war sofort geflohen – um Verstärkung zu holen. Die Gefährten eilten nun ebenfalls in den Gang und hörten schon weitere Orcs näherkommen, als sie die Abzweigung erreicht hatten. Schnell postierten sie sich dort so, dass sie nun zu zweit auf die Ankömmlinge eindreschen oder sie mit Magie attackieren konnten.

Während Korr gerade seine Waffen und seine Wertsachen zusammenpackte, kam der Leibwächter zurück, um Hilfe zu holen. Zusammen mit dem dritten Leibwächter und Prksch im Schlepptau kehrte er wieder um, um die geflohenen Gefangenen zu stellen.



Es näherten sich also zwei Orc-Krieger, denen ein Orc-Schamane folgte. Alchemilla erprobte erstmalig und trotz der Warnungen ihrer Freunde den neuen *Sturmwind*, der freilich keinen Unterschied zwischen Freund und Feind machte und für heftigen Wirbel sorgte, sehr zum Vergnügen der Elfin. Prksch sorgt seinerseits für *Schmerzen* bei HaoDai und Anga, die sich im Nahkampf mit den Orc-Kriegern befanden. Als Alchemilla eine *Feuerkugel* in seine Richtung schickte, zog sich der Schamane schnell zurück. Die Gefährten töteten die beiden Orc-Krieger und gingen in den abwärts führenden Gang.

Prksch warnte Korr vor den übermächtigen Gegnern. Da er für seine Feigheit bekannt war, glaubte ihm Korr natürlich kein Wort. Er hatte mittlerweile seinem letzten Leibwächter und zwei weiteren Kriegern befohlen, die Gefangenen aufzuhalten.

An der nächsten Gabelung des Ganges hielten zwei Orc-Krieger die Stellung und hofften offenbar darauf, dass sich nun die Flihenden von zwei Seiten angreifen lassen würden. Da hatten sie sich gleich mehrfach geirrt. Die Abenteuer flohen nicht, sie waren dabei, die Orcs

zu vernichten! Und HaoDai hatte eine Armbrust, Ulwun den *Donnerkeil*, und Alchemilla die *Feuerkugel* (ganz abgesehen vom schrecklich-schönen *Sturmwind* natürlich).

Während der letzte Leibwächter tapfer den Gefährten den Weg versperrte, lief der Orc-Krieger fort. Anga gelang es, ihn zu verfolgen, stieß aber hinter der nächsten Kurve des Gangs auf den zweiten Orc-Krieger, der dort in der Deckung gelauert hatte. Die beiden kampflustigen Orcs fanden den Tod.

Der flüchtende Orc-Krieger bekam von Korr den Auftrag, schleunigst die Orcs in der großen Höhle zu alarmieren, wenn er schon zu feige war, um seinen Anführern im Kampf beizustehen. Er würde zusammen mit Prksch diese ungerüsteten Gefangenen (darunter ein Menschenweib, eine Elfin und ein bartloser Zwerg) locker auch ohne zusätzliche Hilfe fertigmachen, dann aber auch sämtliche Wertsachen nur mit dem Schamanen teilen, klar? Korr hatte recht schnell verschiedene Beuteschnäpse getrunken und war mächtig aufgedreht, sehr zum Leidwesen von Prksch, der viel lieber geflohen wäre. Der Orc-Krieger wollte sich das Schauspiel nicht entgehen lassen und beobachtet heimlich den „grandiosen“ Einsatz von Korr und Prksch.

Der Gang führte an einer verlassenen Wohnhöhle vorbei, in der keine interessanten Sachen herumlagen. Dann mündete er in einer größeren Höhle, die einst der Zugang zu den jetzt eingestürzten oder einsturzgefährdeten Schächten der Erzmine gewesen war. Hinter einigen großen Felstrümmern hatte sich Prksch postiert, um aus der Deckung heraus Korr mit seinen Zaubern zu unterstützen, während sich der Anführer selbst im Durchgang zwischen den Felsen aufgebaut hatte.

Korr konnte nicht verhindern, dass Anga um die Felsen herum zu Prksch rannte. Damit funktionierte der gesamte Schlachtplan der beiden Orcs von Anfang nicht. Die beiden Anführer wurden schnell und ohne Befragung getötet.

Der Beobachter eilte nun in die große Höhle und berichtete der übrige Bande vom Tod ihrer bisherigen Führungskräfte. Man hätte die Gefangenen sofort töten und die besten Stücke fressen sollen, aber Korr und Prksch hatten die Leckerbissen ja unbedingt aufsparen und vermutlich für sich selbst reservieren wollen. Die beiden hatten einfach jeden Sinn für einfache Orc-Lösungen verloren! Sie waren schon lange fällig gewesen. Zwei neue Anführer waren sich uneins, wer von ihnen der neue Boss wäre, aber das konnte warten. Einig waren sie sich, dass sie die große Höhle baldmöglichst verlassen sollten, mit allen erbeuteten Pferden und den beladenen Karren, sobald sich die gesamte Bande etwas ausgeruht hatte. Wachen wurden organisiert. Die Weinfässer wurden geschlossen. Der Abmarsch sollte am nächsten Morgen stattfinden, auch wenn das den Orcs sehr unangenehm war. Die folgende Nacht wäre freilich besser, aber die Anführer wollten so schnell wie möglich weg, ehe irgendwelche Suchtruppen kommen oder die grässlichen Gefangenen weitere Verstärkung bekommen würden.

Mit anderen Worten: die Moral der Orcs war bereits auf dem Tiefpunkt. Noch bewahrten sie sich eine dünne Decke der Tapferkeit.

Im Eingang eines Schachts entdeckten die Abenteurer den großen Sack Korrs, der mit einem Großteil ihrer Wertsachen gefüllt war. Anga entdeckte schockiert seinen Bart und war erleichtert, dass auch dessen Inhalt noch vorhanden war. Während der Zwerg und Ronald nach dem vorausgegangenen Kampf so erschöpft waren, dass sie ein kurzes Nickerchen machen mussten, sortierten ihre Gefährten die verschiedenen Wertsachen so aus, dass jeder sein Eigentum zurückbekam. Sie fanden dabei auch Korrs eigenen Geldbeutel (etwa 500 GS).

Als die Gefährten schließlich ihren Weg fortsetzten, kamen sie bald darauf ins Freie und konnten aus dem Nebeneingang der Zwergenbinge in die nächtliche zugeschnittene Bergwelt des Artrossgebirges blicken. Ein paar Hundert Meter rechts von ihnen sahen sie den Lichtschein aus der großen Höhle, dem ehemaligen Haupteingang der Zwergenbehauung. Zahlreiche Orc-Spuren führten durch den Schnee dorthin oder zurück, und die Grunz- und Knurrlaute von zahlreichen Orcs waren undeutlich zu vernehmen.

Niemand verspürte Lust, sich jetzt mit diesen Orcs anzulegen. Die Gefährten vermissten noch immer ihre Waffen und ihre Rüstungen. Außerdem hatten sie Durst.

Ein durchschlagender Erfolg

Die Gefährten kehrten um und nahmen Philas mit in Tharins Höhle. Dort richteten sie sich ein Nachtlager ein und ruhten sich aus, ohne gestört zu werden.

Am nächsten Morgen liefen die Abenteurer erneut zu der Holztür, hinter der die aggressiven Vierbeiner gewesen waren. Diesmal blieb dort alles still. Die eingesperrten Wargs hatten nämlich den Tod ihres Leitwolfs und des Schamanen gespürt und waren nun sehr vorsichtig.

Als die Gefährten schließlich ihre Höhle betraten, wurden sie von insgesamt vier Wargs von zwei Seiten angegriffen. Mit vereinten Kräften wurden sie getötet. Der dahinterliegende Quellwasser-Spender war ein sehr willkommener Durstlöscher, auch wenn seine Konstruktion stark an ein modernes Wasser-Klosett erinnerte.

Erfrischt kletterten jetzt alle Abenteurer durch den Felskamin hinab in den bereits von Anga erforschten Gang, der schließlich in die große Höhle führte und dort auf einem langgestreckten schmalen Sims endete. Schon beim Näherkommen hörten sie das Knirschen von Wagenrädern, das Wiehern von Pferden, das Knurren und Murren der Orcs und scharfe orcische Befehle. Vom Sims aus sahen sie, dass sich die Orcs trotz Tageslicht anschickten, mit ihrer Beute eine große Höhle zu verlassen, die hinaus in die verschneite Berglandschaft führte.

Zwei Orc-Anführer standen auf einem Karren und knurrten Befehle. Der andere Karren war schon angespannt. Vier Pferde wurden gerade nach draußen gebracht. Die Orcs brachen offenbar gerade auf! In der großen Feuerstelle der Höhle verbrannten verschiedene Ausrüstungsgegenstände der Abenteurer. Auf dem angespannten Karren waren ihre Waffen und wertvolleren Kettenrüstungen zu erkennen.

Die Gefährten eilten nebeneinander auf den Sims und nutzten das Überraschungsmoment. Ronald setzte *Stimmenwerfen* ein, um die Pferde bei den Karren zu erschrecken, Ulwun jagte einen *Donnerkeil* auf einen der beiden Anführer und brachte ihn zu Fall, was einige Orcs für die Folge eines Tritts halten, den das Pferd dem Karren gegeben hatte. Sie applaudierten höhnisch. HaoDai ließ seinen Kampfschrei hören. Alchemilla rief ihren *Sturmwind* herbei. Anga eilte zu der Treppe, die vom Sims nach unten führte.

Ehe die Orcs kapiert hatten, wie ihnen gerade geschah, ballerte Ulwun einen zweiten *Donnerkeil* auf den Anführer. HaoDai beschoss den anderen Anführer erfolgreich mit seiner Armbrust. Dann setzte der *Sturmwind* ein, mit wahrlich verheerendem Erfolg. Die meisten der etwa ein Dutzend Orcs wurden umgerissen und in Richtung des Ausgangs gepustet. Sie leisteten keinen Widerstand mehr, sondern wollten nur noch weg. HaoDai schoss. Ulwun und Ronald zauberten. Anga wollte unbedingt seine Wut an einem der Orc-Anführer auslassen, der angesichts des grimmigen Zwergs auf einem kleinen Horn blies, das er um den Hals trug. Der Ton wurde trotz des *Sturmwind*s von einigen Orcs vernommen. Sie kamen ihrem Anführer aber nicht zu Hilfe – sie hatten einfach die Nüstern voll.

Ehe es zum Zweikampf zwischen Anga und Anführer kam, wurden beide umgerissen und durch den Sturm voneinander getrennt. Der Orc nutzte seinen kleinen Vorsprung und gab Fersengeld. Anga sah ein, dass er ihn besser nicht verfolgen sollte, und ließ ihn laufen.

Die Orcs waren also auf und davon. Sie hatten vier Pferde. Die Gefährten sahen ihre Spuren im Schnee, wollten aber nicht in einen Hinterhalt im unbekanntem Bergwald geraten und verfolgten sie nicht. Sie hatten immerhin die beiden Karren des Händlers und zwei Pferde sichergestellt. Und sie hatten ihre Stiefel wieder und konnten endlich wieder warme Füße bekommen!

Allerlei Besitztümer hatten dem Feuer der Orcs Nahrung gegeben. Alle Bücher und Schriftstücke der Abenteurer waren verbrannt. Aber ihre guten Waffen und Rüstungsteile hatten sie wieder.

Später kehrten die Gefährten zu Tharin und Philas zurück. Anga bestand energisch darauf, dass er und nur er den Bartschatz des Zornal-Priesters an sich nehmen dürfte. Er fand fünf Diamanten (je 1000 GS), wie praktisch!

Die Gefährten packten ihre Sachen ein, versorgten Philas und verbrachten noch eine ungestörte Nacht in der Zwergenbinge.

Gegen Mittag des folgenden Tages erreichten die Abenteurer mit den beiden Karren und Philas die Pass-Straße. Dort begegnete ihnen ein Reiter, der aus dem Norden zurückkam, weil der Weg nach Thame wegen Schneelawinen momentan völlig unpassierbar geworden war.

Sie wandten sich daraufhin auch nach Süden und erreichten Dungarvan wegen der winterlichen Straßenverhältnisse erst am 26. Raben – und in Wulfstead kamen sie erst Anfang des Trollmonds an. Philas war sehr dankbar für seine Rettung und ließ es sich nicht nehmen, seinen fünf Befreiern den gesamten Gewinn aus dem Verkauf seiner Ware (hier vor Ort) zu spendieren (240 GS pro Nase).

Heather war wieder gesund. Sie freute sich über den guten Ausgang dieser Geschichte und auch darüber, dass sie selbst überhaupt keine Sachen verloren hatte. Ihr Vater bewirtete die tapferen Freunde seiner Tochter mit unalbischer Großzügigkeit, bis die Straßen wieder halbwegs gefahrlos passierbar waren.