

## C.15 Der Thronerbe

Rainer Nagel, Spielwelt-Abenteuer 1991, VFSF

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1991 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden

### Die Grabräuber

Im Sommer ritten Flintstone und seine Freunde (Anga, Grainne, HaoDai, Heather, Pippin und Ronald) nach Indairne, um wichtige Grundstückspapiere mit Sir Archibald MacCunn auszutauschen, da Flintstone einen Gebietstausch durchführen wollte, um zusätzliches Land für seine Schweinepferche zu gewinnen.

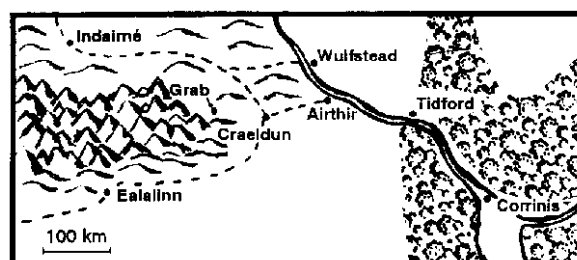
Das Geschäft wurde schnell abgewickelt, und die Freunde hatten Lust, einen kleinen Umweg durch den Süden Albas zu machen, um ein wenig von ihrem sauer verdienten Gold auszugeben und den herrlichen Spätsommer zu genießen. Das Erntedankfest in Tidford war ebenfalls eine Attraktion, die "praktisch auf dem Weg lag". Unterwegs hatten sie eine unverhoffte Begegnung.

Endlich seid Ihr auf dem Weg von Indairne nach Wulfstead. Der Tag ist angenehm mild, am Himmel ist keine einzige Wolke zu sehen: schönes Wetter für eine gemütliche kleine Reise.

Plötzlich, als Ihr gerade auf eine Wegbiegung zureitet, hört Ihr vor Euch nur zu bekannte Geräusche: das Klirren von Metall auf Metall, die Geräusche eines Kampfes. Als Ihr Euch nähert, erkennt Ihr die Quelle des Aufruhrs. Vor einer halbrunden Felsformation seht Ihr einen Mann und ein Pferd, eingeschlossen von einer Anzahl Krieger. Der Mann ist hochgewachsen und trägt ein Kettenhemd. Mit einem schimmernden Langschwert verteidigt er sich gegen seine Gegner. Sein Schild liegt neben ihm am Boden. Er trägt keinen Helm, so dass sein dunkelbraunes Haar zu sehen ist. Das Pferd ist ein edles Schlachtross, das auf den Hinterbeinen steht und seine Hufe auf einen der Angreifer niedersausen lässt.

Die Angreifer sind allesamt mit Äxten sowie kleinen Schilden ausgerüstet. Fünf von ihnen liegen tot am Boden, einer davon durch die Hufe des Pferdes gefällt. Vier weitere befinden sich noch im Kampf mit dem hochgewachsenen Krieger, ein fünfter mit dem Pferd. Die Bewegungen des Kriegers wirken nicht mehr frisch, und seine Kleidung ist blutgetränkt.

Die Abenteuerer griffen ein und besiegten die Angreifer im Handumdrehen. Der Krieger bedankte sich für ihre professionelle Hilfe gegen diese frechen Wegelagerer und stellte sich als "Glücksritter Dvarhelm" vor, der auf der Suche nach antiken magischen Artefakten war, die man hier und da in alten Ruinen oder Katakomben finden konnte. Er hätte in der Tat Hinweise auf eine alte Grabanlage und könnte ein paar fähige Helfer gut brauchen, die ihm das Gesindel vom Hals hielten. Als er hörte, dass die Freunde eine solide Ausbildung als Dungeon-Crawler hinter sich hatten, fand er das umso besser. Sie einigten sich, dass er drei magische Artefakte seiner Wahl beanspruchen dürfte, die restlichen Schätze sollten den Freunden gehören.



Sie ritten also gemeinsam nach Craeldun, stellten dort ihre Pferde unter und marschierten in die Berge. Dvarhelm wusste, dass das Grab unterhalb eines bestimmten "Zahns" der Gipfelgruppe der Finsterzähne sein musste, präziser ging es leider nicht. Nach zwei Tagen Sucherei fiel HaoDai beinahe in den Eingang, der unter einer überwucherten Felsspalte lag. Dort führte eine Steintreppe in die Tiefe.

Pippin betrat als erster die Eingangshalle und spürte, wie ihm die Haare zu Berge standen – mehr richtete das *Siegel: Tod* über dem Eingang gegen den Halbling einfach nicht aus (er hatte das sprichwörtliche Glück der Hobbits). Ihm folgte Grainne. Die Gnomin war dank ihrer stolzen 97 cm Körpergröße und ihrer flachen Latschen außerhalb des Wirkungsbereichs des Siegels, aber als Druidin bemerkte sie die Gefahr, ohne das Siegel selbst zu verstehen. Es war jedenfalls besser, in diese Halle zu kriechen! Die übrigen Freunde folgten ihrem Rat, und Dvarhelm beglückwünschte sich, dass er die Hilfe dieser Experten gefunden hatte.

Sie kamen in die Zentralkammer:

Diese große quadratische Kammer ist 5m hoch. An der Westwand seht Ihr eine halboffene Steintür. An der Nordwand, Euch direkt gegenüber, befindet sich ein Ausgang, der durch ein Fallgitter versperrt ist. In jeder Ecke des Raumes steht ein vierarmiges Standbild von etwa 3m Höhe, das in jeder Hand einen Streitkolben hält. Auf der Stirn einer jeden Statue befindet sich ein etwa 10cm durchmessender Kreis aus einer Art Glimmer.

Der 4m hohe Gang dahinter ist an beiden Seiten durch Fallgitter versperrt. Im Gang seht Ihr die Leichen dreier Männer in Kettenhemden. Neben einem von ihnen liegt eine Art Paket auf dem Boden. Jenseits des zweiten Fallgitters seht Ihr undeutlich einen halbrunden Raum, in dem ein vierter Mann zu liegen scheint.

Mit den Statuen wollte sich niemand anlegen. HaoDai schnitt mit seinem magischen Steinbeißer eine Lücke in die Wand neben dem Fallgitter. Pippin kroch hinein und holte das Paket, warf aber auch einen Blick durch das Fallgitter in den Raum dahinter.

Jenseits des zweiten Fallgitters seht Ihr einen halbkreisförmigen Raum mit einer kuppelförmigen Decke, die an ihrer höchsten Stelle 8m hoch ist. Direkt am Eingang ist die Leiche eines mit einem Kettenhemd bewehrten Mannes zu sehen, neben der ein etwa anderthalb Meter langes Bündel liegt. Direkt gegenüber des Einganges befindet sich eine große Steinbahre, auf der eine Mumie ruht. Links und rechts dieser Bahre stehen je zwei kleinere Steinbahren an den Wänden; auf jeder von ihnen ist eine weitere Mumie aufgebahrt.

Der Halbling konzentrierte sich auf das Naheliegende und durchsuchte die drei Leichen vor ihm. Im Paket war ein zwergengeschmiedetes Kettenhemd. Außer-dem fand er bei den Toten ein juwelenbesetztes Kurzschwert und ein Lederbeutelchen, in dem ein Goldring lag. Natürlich spähte er neugierig hinein. Im selben Augenblick stieg aus dem Körper des Gefledderten weißer Nebel auf und umhüllte Pippin – er wurde von der Seele des Toten übernommen. Plötzlich fühlte er sich als Leibgardist der MacConuilhs und hatte nur eins im Sinn, die Übergabe der fürstlichen Insignien an den rechtmäßigen Erben, Elrohir MacConuilh!

Die Freunde staunten nicht schlecht, als Pippin wieder rausgekrochen kam und sofort vor Dvarhelm niederkniete, um "seinem Fürsten" den Goldring und das Kettenhemd zu überreichen. Warum machte er das? "Dvarhelm" blieb nichts mehr übrig, er gab sich nun zu erkennen. Jawohl, er war Elrohir, und er dankte dem Geist des toten Kriegers, der aus dem Halbling sprach. Er enthüllte den Freunden sein Geheimnis.

Seit langer Zeit war das Schicksal der albischen Grenz- und Handelsstadt Tidford mit den politischen Ambitionen der Herrscher der MacConuilhs verknüpft. Über hundert Jahre lang hatten kluge Herrscher auf dem

Thron von Conuilhmir dafür gesorgt, dass die Beziehungen zwischen der freien Stadt und dem Fürstentum ungetrübt blieben.

Der letzte Herrscher aus der direkten Linie der Fürsten von Conuilhmir war Ythelwin MacConuilh, der zwanzig Jahre lang regiert hatte und als weiser und gerechter Herrscher bekannt war. Ihm treu zur Seite stand die Heilerin Camrane NiConuilh, die auch mit der Ausbildung des ältesten Kindes und Erben Elrohir betraut war; der Thronerbe musste, wenn er in die Fußstapfen seines Vaters treten wollte, mehr sein als ein einfacher Krieger.

Doch nicht alles am Hofe der MacConuilhs war so friedlich wie es schien. Der Adlige Gardwain MacConuilh, ein entfernter Verwandter Fürst Ythelwins, begann, getrieben von einer unstillbaren Gier nach Macht, mit dem Flechten eines Netzes von Intrigen gegen Fürst Ythelwin und dessen Familie. Gardwain war reich, aber wegen seiner herrischen, unbeherrschten Art bei Hofe wenig beliebt. Es gelang ihm aber mit Hilfe seines Geldes und der einen oder anderen Erpressung, Teile des Hofadels auf seine Seite zu ziehen. Letztlich heuerte Gardwain den Meisterassassinen Preorlas an, der dem alternden Fürsten und allen Erben einen "natürlichen" Tod verschaffen sollte.

Preorlas erfüllte seinen Auftrag vorbildlich. Von ihm gedungene Söldner setzten eine Gartenlaube in Brand, in der die Fürstenfamilie sich zum Mahl versammelt hatte, und Ythelwin, seine Gattin Heala sowie seine drei Töchter Tyana, Hyundrid und Helwen kamen in den Flammen um. Es war Preorlas Schergen allerdings entgangen, dass Elrohir sich zum Zeitpunkt der Aktion bei Camrane befunden hatte und erst verspätet zum Essen gekommen wäre.

Gardwain versuchte sofort, sich in den Besitz der Herrscherinsignien zu setzen, doch Camrane, die von vornherein böses Spiel befürchtet hatte (ohne konkrete Anhaltspunkte zu haben), war schneller. Sie gab Anweisung, die Insignien durch eine Truppe getreuer Huscarle, der fürstlichen Leibgardisten, aus dem Schloss der MacConuilhs schaffen zu lassen. Gleichzeitig verbarg sie Elrohir einige Tage vor den Schergen Gardwains und ermöglichte ihm schließlich die Flucht. Ihr Plan war, dass Elrohir später auf die Huscarle treffen sollte, um von diesen die geretteten Insignien zu übernehmen, damit er offiziell als legitimer Erbe des Fürsten auftreten könne - wenn er stark genug sei, sich gegen den Usurpator durchzusetzen.

Gardwain erklärte unterdessen, die ganze Fürstenfamilie habe in den Flammen den Tod gefunden, so dass es im Sinne des Fürstentums sei, dass er als -wenn auch entfernter - Verwandter des Fürsten nun dessen Nachfolge anträte. Seine Argumentation, gestützt auch durch einige obskure Regeln der albischen Erbfolge, war so geschickt, dass Laird Donuilh MacConuilh, das Oberhaupt des Clan Conuilh, und Angus MacBeorn, der Reichsverweser und Vormund des minderjährigen albischen Königs, keine Einwände hatten. Nach einer pompösen Trauerfeier für Fürst Ythelwin trat Gardwain sein "Erbe" an.

Derweil zerschlug sich Camranes Plan: Die Huscarle wurden zu früh von Preorlas Schergen entdeckt und mussten mit den Insignien fliehen, ohne auf Elrohir warten zu können. Sie konnten ihm nur ein Zeichen hinterlassen, dass sie sich nach Erainn begeben wollten. Elrohir folgte ihnen als Dvarhelm, um die drei altherwürdigen Artefakte zu suchen: den Anderthalbhänder *Feondslaga*, den Ring des Fürsten und das wertvolle Kettenhemd aus einer alten Zwergenschmiede.

Unterdessen eignete sich Gardwain auch ohne die fürstlichen Insignien den Thron an und begann mit Hilfe seines Meisterassassinen, seine Herrschaft zu sichern.

Fünf Jahre sind seitdem vergangen. Mit Hilfe der von Preorlas und fürstlicher Gelder aufgebauten „Grauen Garde“ hat Gardwain seine Herrschaft gefestigt. Es gibt keinen nennenswerten Widerstand, der den Spitzeln des Usurpators lange verborgen bleibt.

Elrohir durchstreifte in der Zwischenzeit das benachbarte Erainn sowie die Grenzgebiete zu Alba auf der Suche nach den Insignien. Wie man jetzt sah, waren die Huscarle seinerzeit tatsächlich nach Erainn geflohen, aber auch hier nicht vor den ihnen folgenden Meuchelmördern sicher gewesen. Sie gerieten in einen Hinterhalt und mussten in diese alte Grabanlage fliehen. Dort fielen offensichtlich sie und ihre Verfolger einer unbekanntem Macht zum Opfer.

Vor wenigen Tagen hatte Elrohir durch die *Vision* eines dankbaren Schamanen, dem er in einer anderen Sache das Leben gerettet hatte, von der Grabanlage und ihrer ungefähren Lage erfahren.

Elrohir fehlte nur noch ein Insignium, der Anderthalbhänder Feondslaga. Dieses Schwert war bestimmt in dem Bündel, das Pippin in dem halbrunden Raum erspäht hatte. Ronald MacBeorn schaffte es, mit *Macht über Unbelebtes* das Schwert bis an den Rand des Fallgitters zu ziehen, und Pippin zog es heraus – damit war die Seele des Kriegers erlöst und der Halbling wieder er selbst.

Anga untersuchte die Leichen in der Nebenkammer und musste feststellen, dass fünf der acht Toten angriffslustige Zombies waren. Sie hatten freilich keine Chance gegen die Freunde (und Elrohir war ebenfalls ein exzellenter Schwertmeister).

Natürlich schauten sie sich auch die andere Kammer an, in der nichts Besonderes war. Nach einer ruhigen Nacht (sieht man mal davon ab, dass Heather am Fußende ihrer Decke eine Giftschlange entdeckte) beschlossen sie, mit Hebelgewalt die Fallgitter aufzustemmen – um für den Fall des Falles einen klaren Fluchtweg zu haben. Dann untersuchten sie den halbrunden Raum und "räumten ihn auf", d.h. sie besiegten drei Schatten der Nacht, verbrannten sämtliche Mumien, und rückten die Steinbahre weg, unter der ein Schacht in eine kreisförmige Kammer ein paar Meter tiefer führte. Dort war die ausgezeichnet erhaltene Leiche eines blauhaarigen Mannes aufgebahrt, die mit allerlei wertvollen Sachen geschmückt war. Ronald plünderte die Leiche mit *Macht über Unbelebtes* – in die Kammer des Seemeisters hinabsteigen wollte niemand!

Elrohir bat die Freunde, ihn nach Tidford zu begleiten – er wollte den Verräter Gardwain verjagen und seinen Anspruch auf den Fürstentitel durchsetzen. Wenn alles gut ginge, würde er Gardwain beim Gerichtstag am Erntedankfest demaskieren! Sollte sein Plan gelingen, wäre ihnen eine fürstliche Belohnung sicher – bis dahin würde er sich sehr über ihre Dienste als Leibwächter und Spezialagenten freuen. Klar, Flintstone und seine Mannen waren einverstanden.

### **In Tidford**

Unterwegs trafen sie - an der Fähre über den Tuarisc oberhalb Tidfords - Hrothgar, der der Einladung Flintstones nach Alasdell gefolgt war, aber, als er dort niemanden getroffen hatte, einfach "frei Schnauze" nach Süden gezogen war, und nun, Zufall oder Vorsehung, tatsächlich den Freunden begegnet war. Ein weiterer fähiger Mann war Elrohir freilich willkommen.

Am Abend kamen die Gefährten in Tidford an und übernachteten wieder in dem Wirtshaus "*Zur Rose und zum Dorn*", das sie schon von früher her kannten. Die sechs Töchter des Wirts waren immer noch ledig, schade eigentlich, denn die jüngste war wirklich ausgesprochen hübsch, aber sie durfte erst flirten, wenn ihre fünf Schwestern unter der Haube waren, und die waren ausgesprochen hässlich (und dämlich). Sie quartierten sich im Obergeschoss ein. Flintstone und Elrohir teilten sich ein Zimmer.

Während Elrohir am Abend heimlich und allein "geschäftlich unterwegs" war, unterhielten sich die Abenteurer, die allesamt bereits verlobt, versprochen oder unsterblich verliebt waren, mit den fünf älteren Wirtstöchtern. Sie lernten auch einen anderen Gast kennen, der unter Verfolgungswahn litt: "*Kennt ihr SIE auch? SIE sind überall, nicht wahr? SIE sind die Wesen aus dem Schattenreich, die in unbeobachteten Momenten materiell werden und Leute abmurksen, entweder um sich selbst oder ihre Schattenbrüder zu befreien – und es werden immer mehr! Nur Licht hilft dagegen, viel Licht – oder absolute Dunkelheit. Seid auf der Hut!*"

In den kommenden Tagen schickte Elrohir, der den aufgebrachten Freunden versprach, nie mehr allein in Tidford umherzuziehen, sondern sich auf sie zu verlassen, seine Helfer zu allerlei Botengängen in der Stadt umher.

Was soll man sagen? Sie führten ihre Aufträge aus, mehr nicht. Wieder einmal hatten sie null Interesse für das Tidforder Stadtleben! Irgendwas stimmte mit diesem Ort nicht [vielleicht sollten die Freunde mal ein anderes Wirtshaus besuchen, oder den Spielleiter wechseln...?]. So tröpfelten also die Tage dahin, bis zum Vorabend des Gerichtstags.

Mittlerweile waren freilich die Assassinen Gardwains, nämlich Meister Preorlas und seine Gehilfen, auf den von ihnen lange gesuchten Erben und dessen Helfer aufmerksam geworden. Preorlas plante, seinen Chef mit der Nachricht zu überraschen, dass er seinen Auftrag nach all den Jahren der Suche nun endgültig erledigt hatte. Das würde ihm sicher ein schönes Extra-Sümmchen einbringen!

Preorlas hatte sich im gleichen Wirtshaus einquartiert. Er öffnete nachts vier schwarz gekleideten Schülern die Eingangstür, die die Wirtsleute lautlos überwältigten und fesselten und knebelten. Preorlas schluckte einen Unsichtbarkeitstrank und hielt sich bereit. Zwei weitere Assassinen kletterten am Rankgitter hoch, während die vier anderen innen zu den Gästezimmern schlichen.

Hrothgar hielt Wache im Gang vor der Tür zu Flintstones und Elrohirs Kammer und bemerkte die ersten beiden Assassinen, als sie um die Ecke kamen und ohne Zögern in die Kammern stürzten, in denen Pippin und Grainne bzw. HaoDai, Ronald, Anga und Heather schliefen. Hrothgar konnte seinen Freunden gar nicht helfen, denn hinter den beiden kamen zwei weitere Assassinen hinterher, deren Ziel Elrohirs Kammer war! Immerhin weckten seine Alarmrufe alle Freunde, bevor er sich in den Kampf stürzte.

Elrohir und Flintstone waren also gewarnt. Als deshalb wenig später einer der Assassinen durch ihr Fenster hereinkletterte, lief er in Elrohirs Klinge und verstarb. Flintstone war zu Hrothgar hinaus in den Gang gelaufen. Die beiden fochten gegen die zwei Assassinen, und Flintstone gelang ein Schwerthieb, der einem Gegner das Bein amputierte! Der Verwundete stürzte auf ihn und warf ihn zu Boden. Als sich der Syre gerade wieder aufrappelte, zischte ein Blasrohrpfeil knapp an ihm vorbei und blieb in der Wand hinter ihm – und einen halben Meter von Elrohir entfernt - stecken [oops, Preorlas verfehlte doch tatsächlich *beide* Ziele, „schade“ um das schöne 5w6-Gift].

Geistesgegenwärtig warnte Flintstone den Thronerben, der sich dennoch wild entschlossen dem unsichtbaren Gegner stellen wollte und mit einem tiefen Dolchhieb von Preorlas in seine Schulter schmerzlich für seinen Mut belohnt wurde. Wo steckte der Schurke nur? Flintstone suchte mit ihm nach dem "feigen Hund". [Preorlas hatte sich in eine Ecke des Gangs gekauert, in der er vor den herumfuchtelnden Schwertern einigermaßen sicher war. Er entschloss sich, Plan B zu verfolgen, nämlich Schutz des eigenen Lebens, da die Leibwache des Thronerben offensichtlich agiler war, als er angenommen hatte. Also trank er seine Lebensversicherung, die ihn in eine Fledermaus verwandelte.]

Hrothgar war mittlerweile von Heather zu Hilfe gerufen worden, denn Pippin war vom Giftdolch eines Assassinen im Rücken getroffen worden und drohte zu sterben. Der Priester beherrschte zum Glück *Bannen von Gift* und konnte den Halbling retten. Und wie ging es dem Assassinen? Der hatte erst leichtes Spiel gehabt mit dem ängstlichen Halbling, der vergeblich versucht hatte, ihm durch die Beine davon zu laufen, aber dann war ihm eine winzige Furie

namens Grainne dazwischen gekommen, die ihn mit ihren wütenden Dolchhieben niederstichelte – Kampf gegen GnomInnen hatte er in seiner Ausbildung eben nicht gehabt. Naja, es war nicht schade um ihn. HaoDai gab ihm den tödlichen Streich.

Und im anderen Zimmer? Da warf Ronald erst mal einen Blumentopf auf den hereinkletternden Assassinen und kämpfte dann erfolglos mit ihm im Zimmer, hielt ihn so aber immerhin von den anderen ab. Der andere Assasine wurde erst von HaoDai und dann von Anga – und später nur noch vom Zwerg – angegriffen, und dessen eisenharten Schläge zermürbten ihn derart, dass er schließlich versuchte, aus dem Fenster zu fliehen. Zu spät, Anga erschlug ihn! Dem anderen gelang es, Ronald eine böse Platzwunde am Kopf zuzufügen – dem Magier lief das Blut in die Augen, aber das war ihm egal, denn er brach bewusstlos zusammen. Heather zog ihn aus dem Gefahrenbereich, und Anga kämpfte nun erst recht wie ein Berserker, um seinen Freund zu rächen! Dank Hrothgar konnte das Gift in Ronalds Körper nicht richtig wirken, und der Magier überlebte – und der Assasine entkam, da er die Flucht durchs Fenster antrat und Anga keine Lust hatte, ihm hinterher zu klettern.

Als im Gang plötzlich eine Fledermaus auftauchte, die durch die offene Tür davon fliegen wollte, hieben Flintstone und Elrohir mit ihren Schwertern wie wild in der Luft herum, und Preorlas, der sich seine Flucht anders und das Fliegen als Fledermaus leichter vorgestellt hatte, zögerte, einfach zwischen ihren Klingen durchzuzischen. So kam es, wie es musste – er wurde getroffen, stürzte ab und starb.

Elrohir erkannte den Gefolgsmann Gardwains – und bestand darauf, dass seine Helfer und er schnellstmöglich aus dem Wirtshaus flohen. Die befreiten Wirtsleute hatten zwar keine Illusionen, dass sie in den Kerker wandern würden, wenn Gardwains Bluthunde die Bescherung entdecken würden, aber sie vertrauten Elrohir, dass sie dieses Opfer im Namen der Gerechtigkeit einfach auf sich nehmen mussten. Sie flößten den übrigen Gästen des Hauses Uisge ein, damit sie sich beruhigten, und deckten die Flucht des Thronerben und seiner Leute. Die Gefährten tauchten bei einem versoffenen Barden unter, der Elrohir kannte, und ließen Ronald in seiner Obhut (naja, viel war das nicht) zurück.

So kam es, dass – bis auf den Magier - alle Freunde zusammen mit Elrohir unter den Zuschauern waren, als der Gerichtstag auf dem Marktplatz Tidfords stattfand. Gardwain war sichtbar nervös, der plötzliche Tod Preorlas hatte ihn schwer verunsichert. Seine Urteile fielen denn auch allesamt sehr unüberlegt und sehr ungerecht aus, und das Volk murrte über den Unsinn, den der Herr verzapfte. Schließlich hielt Elrohir die Stunde seiner Herausforderung für gekommen.

Elrohir drängt sich auf die Mitte des Marktplatzes, wirft seinen Umhang ab und präsentiert die Insignien seiner Macht, wobei er seinen Anspruch auf den Titel des Fürsten von Conuilhmir verkündet. In das folgende staunende Schweigen der Menge hinein fällt seine Duellforderung „auf Leben und Tod“ an Gardwain.

Der maßlos erstaunte Gardwain erkennt, in welcher Lage er sich befindet, und alles Winden hilft ihm nichts, er muss gegen Elrohir antreten.

Wer gewinnt? Überraschenderweise ist es „die gute Seite“, und noch vor Ort wird Elrohir als neuer Fürst von Conuilhmir proklamiert.

Der neue Fürst genoss die Huldigungen des Volkes und zog im Triumph in seine Burg Conuilhmir, wo ihn die Diener seiner Kindheit begeistert empfangen – das Personal Gardwains dagegen hatte seine Sachen schon gepackt und zog von dannen. Natürlich waren seine Helfer herzlich als Gäste willkommen, und selbstverständlich durften sie bei seinen

Lehrmeistern ihre Fertigkeiten trainieren. Die Freunde nutzten seine Gastfreundschaft weidlich aus und blieben bis zum nächsten Frühjahr sein Gast.