

C.24 Der Weinende Brunnen

Gerd Hupperich, MIDGARD-Abenteurer, www.midgard-online.de, VFSF 1997 – 2001

Copyright © 2004 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1997 - 2001 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Nachrichten aus Thame

HaoDai und seine Gefährten blieben in den folgenden Tagen von weiteren Anschlägen verschont. Flintstone und Grainne kamen aus Alasdell nach Corrinis und brachten die Schwein & Wein - Prämie des Jahres 2401 mit.

Am 11. Troll kam abends eine alte Bekannte in ihr Quartier, die Nachtvögtin Linnet NiTuron aus Thame. Es wäre nicht schwer gewesen, sie zu finden - die Stadtwachen hätten ihr sofort Auskunft geben können, in welchem Gasthaus "das Schlitzauge und die anderen Galgenvögel" ihr Quartier hätten.

„Dabei seid ihr doch die überaus erfolgreiche und in anderen albischen Städten wohlbekannte und verehrte Gruppe „Flintstone and his Fabulous Friends“! Über soviel Bescheidenheit kann ich mich nur wundern, aber ich glaube, ich habe euch durchschaut - vermutlich seid ihr gerade schon wieder an einem neuen Auftrag dran, Undercover-Ermittlung, gell, sowas habe ich früher auch gemacht, alles klar - und man muss sich seinen Feinden ja auch nicht auf dem Präsentierteller darbieten und gleich herausposaunen, wer man sei, nicht wahr? Verstehe.

Apropos Feinde - meine weiteren Nachforschungen in Thame (nach eurer Abreise) haben etwas Interessantes ergeben: das Dienstmädchen Jennifer MacAelfin, die ein paar einfache Dienste für Romilda ausführt, ist eine frühere Geliebte Brandenes gewesen! Das ist mir leider recht spät eingefallen, aber ich habe, da unsere Suche nach dem flüchtigen Waldläufer vergeblich geblieben ist, Jennifer (und etliche andere Weibspersonen Thames auch - vor Brandene ist früher kaum eine Schürze sicher gewesen) nach einem kürzlichen Treffen mit Brandene befragt - und siehe da, da lächelt doch die dumme Gans nur vielsagend und meint, das sei aber ein Geheimnis, das sie auch den Behörden nicht verraten dürfe! Na, der habe ich aber Bescheid gesagt!

So habe ich also erfahren, dass Brandene (verkleidet als Yorric-Pilger) tatsächlich Jenny besucht und ihr noch am gleichen Abend schöne Augen gemacht und „nicht nur ihre Hoffnung erneut angefacht“ hat. Er hat ihr weisgemacht, dass natürlich nichts daran sei an dem Geschwätz, dass er mit diesen Samielsdienern unter einer Decke stehen würde! Wie Jennifer nur auf einen solchen Gedanken kommen könnte! Und unter uns gesagt – wenigstens damit hat Brandene recht: dass dieses dumme Ding auch nur einen einzigen Gedanken denken könne, ist eine kühne Vermutung!

Jedenfalls hat er ihr erzählt, dass er in Wahrheit im Auftrag des königlichen Geheimdienstes unterwegs sei, um diesen bösen Samielsdienern das Handwerk zu legen und ihrem Anführer, dem "Grünen Jägermeister", auf die Spur zu kommen - aber diese tolpatschigen "Hexenjäger" hätten ihm die ganze Tour vermässelt! Aus reiner Gemeinheit (und um ihn als Konkurrenten aus dem Weg zu räumen) hätten diese Kerle den Unsinn über ihn verbreiten lassen, und nun habe er wirklich Probleme, wie sie ja sehe. Jetzt wolle er wenigstens dem Anführer der Truppe einen Streich spielen, eine kleine Rache, nichts Ernstes, aber seinen "Kollegen" müsse er schon zeigen, dass er kein Weichei sei. Ob Jenny ihm wohl einen Gefallen erweisen könne?

Quasi im Dienst der Krone? Wenn die Deppen endlich von Thame weg seien, müssten sie sich auch nicht mehr in aller Heimlichkeit treffen - und sobald er rehabilitiert sei, nun ja, dann sei es wohl für ihn an der Zeit, an Heim und Weib zu denken, mit der königlichen Pension eines Waldläufers keine schlechte Aussicht, oder?

Ach, dieses doofe Frauenzimmer! Jedenfalls tat Jenny Brandene diesen Gefallen und besorgte ihm aus HaoDais Kammer einige Haare. Ihr seht, das klang gefährlich nach einem geplanten Anschlag auf euch, vor allem euren kanthanischen Elitekämpfer, mit Hilfe von Zauberei! Ihr solltet also auf der Hut sein! Warum schmunzelt ihr gerade so?“

Die Freunde klärten sie auf – der Anschlag war schon erfolgt. Aber es war gut, wenn sie nun die Hintergründe kannten. Das konnte noch einmal wichtig werden. Linnet trank mit den Gefährten einige Bierchen, ehe sie sich in ihr Quartier zurückzog. Sie war ja nicht wegen dieser Warnung nach Corrinis gereist, sondern vor allem deshalb, weil sie hier noch vor dem richtigen Wintereinbruch ein paar Einkäufe tätigen wollte.

Aktionen des „Gelben Tods“ am 11. Troll

Lope lernte vormittags Linnet NiTuron am Marktplatz kennen. Nachmittags stahl er aus Brins Laden Diallas Ring. Gegen 22:00 besuchte er das Haus des Baumeisters Rigion MacTuron – KuPa öffnete ihm die Hintertür. Er hinterlegte den gefälschten Abschiedsbrief und übergab KuPa Diallas Ring. Dann kehrte er zurück in die Magiergilde.

KuPa erschien erstmalig in Corrinis und flog als Eule ins Haus des Baumeisters. Als Nebel kam er problemlos ins Innere. Rigion wurde sein erstes Opfer und genüsslich ausgesaugt. Die nur mit einem Nachthemd bekleidete Leiche trug er – in unmittelbarer Nachbarschaft der *Flinken Klinge*, in der die Abenteurer gerade mit Linnet zechten – zum Kanaldeckel vor Mutter Ursas Pension, öffnete ihn und warf die Leiche hinunter, ehe er hinterherkletterte. Er wurde dabei beobachtet und fälschlicherweise für LoSan gehalten. Aber auch unten in der Kanalisation war KuPa nicht allein. Der Kanalreiniger Murtach beobachtete ihn, wie er die Leiche ins Abwasser schieben wollte, und rannte vor „LoSan“ davon und entkam ihm. KuPa kehrte nach Hause zurück, verständigte aber vorher Lope, dass er sich um den „Mann im Kanal“ kümmern sollte.

Auf Arbeitssuche

Am 12. Troll suchten sich alle Gefährten einen Arbeitsplatz. Es war ein sehr milder Winter, und zur Freude der Händler war sogar noch Betrieb im Hafen und das Import/Export-Geschäft lief. Für ein paar Silberstücke (und Verpflegung) konnte dort jeder als Hilfsarbeiter mit anpacken (nur Halblinge waren off-limits), aber das wollten die Freunde nicht:

- Anga wurde Rausschmeißer in der Hafenkneipe *Zum Goldenen Löwen*.
- Flintstone versuchte es erfolglos als Schreiber oder Bogen- und Pfeilmacher.
- Grainne bekam nach zwei versammelten Schreibproben endlich Anstellung beim Kartenmacher Arakbor.
- HaoDai folgte Angas Beispiel und wurde Rausschmeißer in *Noinins Zweitem Badehaus*.
- Heather wurde Pflegerin im Nathir-Tempel.
- Pippin half den Erainnern in Uiscan ay’lians Brennerei.
- Ronald bot dem Juwelier Goban seine Hilfe als (steuerfreier) Schätzer von Schmuck an.
- Ulwun fand am Hafen „nichts Passendes“ und blieb arbeitslos.

Aktionen des „Gelben Tods“ am 12. Troll

Lope hörte sich vormittags wegen eines Kanalreinigers um. Mittags markierte er Murtachs Haus mit gelber Kreide und wurde dabei von zwei Spinnerinnen beobachtet, die sich wunderten, dass der von allen gemiedene Murtach von so einem schmuck gewandeten jungen Mann Besuch erhalten sollte. Aber nachdem er kurz vor der Tür gestanden hatte, war der Typ wieder verschwunden, klar, der hatte sich bestimmt getäuscht, war ja sowieso ein Fremder. Den Abend verbrachte er in der Magiergilde.

KuPa kam um 21:00 zum zweiten Mal nach Corrinis, flog als Eule ins Haus Murtachs, drang dort als Nebel ein und tötete den Kanalreiniger. Er saugte sein Blut aus, enthauptete ihn im Umkleideraum des Kellers und warf Leiche und Kopf ins Abwasser. Der Vampir kehrte nach Hause und bestellte sich für das nächste Mal etwas Leckeres, Weibliches!

Der Auftrag des Nathir-Tempels

Am 13. Troll bat Searinniu, die Chefin des Nathir-Tempels, gleich nach dem Frühstück die Gefährten zu sich zu einer vertraulichen Besprechung. Sie hatte einen Auftrag für HaoDai und seine Freunde. Eine "Freundin" hätte sich ihr anvertraut, dass sie in den beiden vergangenen Nächten vor ihrem Haus den Geist ihres verschwundenen Kindes, Gredith, auf der Straße stehen und weinen gesehen hätte, und sie hätte den Tempel um Hilfe angefleht, den Geist zu erlösen. Das Delikate an der Angelegenheit wäre, dass das Mädchen ein uneheliches Kind wäre, von dem der Gatte, der häufig längere Zeit im Ausland weilen müsste, überhaupt nichts wüsste. Ihre "Freundin" hätte vor 12 Jahren das Mädchen hier im Tempel zur Welt gebracht, und Gredith war, wie es der Brauch war, ins Waisenhaus zur Pflege gegeben worden - der Vater (dessen Name hier nichts zur Sache tat) wäre sofort einverstanden gewesen, die Fürsorge und Ausbildung zu bezahlen. So weit wäre also alles geregelt gewesen, wäre nicht vor 6 Jahren das Grausige geschehen, das man am liebsten für immer vergessen hätte:

„Es war eine Nacht im Drachenmond, in dem Herbst des großen Hochwassers, das den Mühlteich in einen reißenden Strom verwandelte und die alte Brücke zerstörte. Auf der Ostmarktstraße fuhr eine schwarze Kutsche in die Stadt, gezogen von zwei Rappen, auf dem Kutschbock ein Mann mit schwarzem Gesicht, dunklem Hut und dunklem Mantel. Vor dem Waisenhaus hielt die Kutsche, deren Räder lautlos rollten. Dann stieß eine gelbgewandete Gestalt, die in der Kutsche saß, einen schrecklichen Schrei aus. Die Tür des Waisenhauses öffnete sich, zwei kleine Mädchen und ein kleiner Junge glitten heraus und gingen stumm auf die Kutsche zu: Gredith, Iolandris und Hensric. Die Gestalt in der Kutsche winkte sie mit langen dünnen Fingern heran und öffnete ihnen den Verschluss. Die Kinder stiegen ein, der schwarze Kutscher ließ die Rappen wenden, und lautlos führen sie wieder auf der Ostmarktstraße aus der Stadt heraus. Es war eine Geisterkutsche, und die Gestalt in der Kutsche war eine Todesfee. Gredith, Iolandris und Hensric wurden direkt ins Geisterreich gebracht. Nie wieder wurden sie gesehen.“

Sinn oder Unsinn dieser Geschichte waren nie überprüft worden. Die Kinder waren "unter ungeklärten Umständen" spurlos verschwunden und der Fall war praktisch ohne Untersuchung zu den Akten gelegt worden. Das Hochwasser damals (nach extremen Regenfällen) hatte die Behörden viel stärker beschäftigt.

Während die meisten Gefährten erst ihre neue Arbeit antreten oder sich eine solche suchen wollten, gingen Anga und Ulwun schon mal auf Spurensuche. Später schloss sich Flintstone ihnen an.

Ihr erster Besuch galt dem Waisenhaus. Emwen und ihr Mann ließen sich nichts vorwerfen. Das wäre damals eine echte Spukgeschichte gewesen, und sie könnten wirklich nichts dazu, dass die Kinderchen verschwunden wären! Wen interessierte das auch nach all den Jahren? Anga und Ulwun kamen auf den Einfall, sich als Geschichtenerzähler auszugeben, die auf diesen interessanten Stoff gestoßen waren. Unter diesen Umständen entspannten sich die „Pflegeeltern“ und erinnerten sich gegen ein paar Goldstücke an die Namen der damaligen Freunde der verschwundenen Kinder (Mick, Rodger, Henriette, Clode). Sie hatten das Waisenhaus mittlerweile verlassen und in der Stadt Beschäftigung gefunden. Um die Details kümmerte sich die Handwerker Gilde.

Dieser Hinweis führte die Freunde zu den ehemaligen Freunden der Kinder, die von der letzten Nacht berichten konnten:

In der Nacht, bevor die Kutsche kam, wälzten sich die drei Kinder im Schlaf hin und her und weinten und klagten. Die Situation war so unheimlich gewesen, dass die anderen wachgewordenen Kinder nur schreckgebannt zuhören konnten. Gredith, Iolandris und Hensric waren ein echtes Dreiergespann und hatten sich vor ihrem Ende immer in der Mühlteichstraße herumgetrieben; sie spielten dort bei einem netten alten Mann, Gideon oder so, und kamen oft erst nach dem Abendessen nach Hause und wurden dann mit Zusatzarbeiten bestraft.

Diese Aussagen führten sie in die Mühlteichstraße. Sie erfuhren, dass der Mietstall früher einem gewissen Gwilion gehört hatte, der vor 6 Jahren (kurz nach dem Hochwasser) von einem wildgewordenen Pferd totgetreten worden war. Nun gehörte der Stall dem Besitzer des *Blauen Dschinns*, Talrod, der bestätigte, dass der früh verwitwete Gwilion immer ein freundliches Wort für die verlausten Gören hatte, die sich in seinem Stall herumtrieben, und der sogar bei ihren Spielchen mitmachte, wenn es seine Zeit erlaubte.

Ermittlungen in der Gilde des Blauen Vogels

Ronald verbrachte den ganzen Tag in der Bibliothek der Magiergilde und studierte Bücher über thuatische Sagen, auf der (vergeblichen) Suche nach Informationen über die Todesfee.

Dabei wurde er Zeuge, wie die liebevolle Dialla dem Archivar Torismund eine Szene machte - ihr schöner Ring wäre bis auf die angeknackste Fassung noch völlig ok gewesen, und das wäre mal wieder typisch für den Pedanten, ihn deswegen gleich zu Brin zu schleppen, um ihn auszubessern, und nun, was hätte sie jetzt davon? Gar nichts! Jetzt wäre der schöne Ring weg, verloren oder verschlampt oder geklaut, was auch immer, jedenfalls fort - ein tolles Geschenk, danke schön! Torismund konnte ihren Wortschwall kaum bremsen, aber Dialla war ja besonders schön, wenn sie sich so aufregte - und außerdem wäre da das letzte Wort noch nicht gesprochen, Brin wollte ja seine Werkstatt nochmal gründlich absuchen, und das Schmuckstück würde sich schon wieder finden lassen, nur Geduld. Pfff - Dialla hätte sich über einen neuen Schmuck mehr gefreut als über das "bisschen Ausbessern".

In diesem Moment trat der smarte Lope hinzu, machte einen galanten Diener vor der "bezaubernden Kollegin" und schlug vor, dass man sich zu einem gemeinsamen Plauderstündchen in den Salon zurückzöge (er hatte einen Krug mit Punsch und einen Teller mit Ingwerplätzchen in der Hand). Lope ignorierte Ronald vollständig – er hatte eben nur Augen für die schöne Dame. Dialla zeigte mit Gesten ihrem "Freund" deutlich, was ein echter Kavalier wäre. Torismund grummelte, sie sollten nur keine Krümel in seine Bücher bringen, und Lope meinte freundlich, er sollte sich einfach anschließen und sich auch einen Schluck genehmigen. Beim Hinausgehen schüttelte Lope kurz Ronalds Hand ("Lope d'Alfi, Thaumagraph aus Diatrava, jetzt im Winterquartier hier, bis es im Frühjahr weiter nach Norden geht, auf der Suche nach Informationen über die Macht alter Runen - naja, wir sehen uns vielleicht noch öfters, entschuldigt mich jetzt bitte").

Torismund kam nach kurzer Zeit wieder in die Bibliothek; Dialla zeigte ihm heute die kalte Schulter, da war nichts zu machen. Magie und Mädchen – das passte eben einfach nicht zusammen. Der Bibliothekar hörte interessiert zu, als ihn Ronald nun ins Vertrauen zog und ihm von der Geistergeschichte erzählte; er schlug vor, den Schamanen Hogathor Grauaug um Hilfe zu bitten, der das "Zweite Auge" (hihihi) hätte (der Schamane war einäugig).

Tatsächlich, Hogathor war gern bereit, mit einer Anrufung der Geister weiterzuhelfen. Das ginge am besten in einer Vollmondnacht, also morgen – allerdings war die Anwesenheit der Mutter des verschwundenen Mädchens als Fragestellerin an den Geist ihres Kindes erforderlich.

Die Freunde baten noch am gleichen Abend Searinniu, ihre Freundin am nächsten Abend zur Magiergilde zu bringen, und sie willigte ein.

Heather fand im Nathirtempel in einem Sagenbuch (in der Sammlung erbaulicher Romane, die man den Kranken zur Genesung vorzulesen pflegte) etliche blödsinnige Aussagen zur Todesfee. Die Freunde nahmen diese Hinweise sehr ernst und merkten nur nach und nach, dass in Märchenbüchern eben oft nicht die Wahrheit erzählt wird.

Aktionen des „Gelben Tods“ am 13. Troll

Lope markierte mittags das Haus Linnets mit gelber Kreide und hielt sich abends für seinen Meister (in der Magiergilde) bereit; bei Punsch und Plätzchen plauderte er angenehm mit Dialla, seiner liebreizenden Kollegin, und erzählte ihr Anekdoten aus dem Leben in Diatrava und Märchen und Legenden aus den Küstenstaaten. Auch Hogathor entspannte sich in dieser Runde und plauderte ("aber das bleibt natürlich unter uns") von der Suche Ronalds und seiner Helfer nach den Geisterkindern, die sich seit vorletzter Nacht wieder zeigen würden, und nahm gern Tipps der Kollegen entgegen. Lope hörte sehr aufmerksam zu und erfuhr, dass dieser Ronald der Magier einer Abenteurergruppe war, die in Alba bereits einige Heldentaten im Kampf gegen das Böse vollführt hatte. Wenn das so war, da sollten sein Meister und er lieber bald Schluss machen in dieser Stadt und anderswo hingehen! Spät abends ging Lope nochmal spazieren, "um wieder einen klaren Kopf zu kriegen", und lief zu Linnets Wohnung. KuPa ließ ihn ein und gab ihm Diallas Ring zurück, der sich leider nicht für das *Herbeizwingen* eignete - sowie Linnets Kopf, den er so ins Kopfkissen gepackt hatte, dass keine Blutstropfen auf den Boden fielen. Er warnte aber seinen Meister noch nicht vor den Schnüfflern, da er vielleicht das Tor brauchen würde, wenn das Pflaster hier zu heiß wurde, und er - zu Recht - fürchtete, dass KuPa ihn nicht retten würde, wenn es für ihn ein Risiko darstellen könnte. Er brachte den Kopf zum Ufer des Mühlbachs, rutschte aber auf dem alten Laub aus und ließ den Kopf fallen, der aus dem Kopfkissen rutschte; er machte sich dann keine Mühe mehr und warf den ganzen Kram in den Bach und eilte zurück auf den Gerberweg. Lope wurde dabei gesehen - aber das fand später niemand heraus. Er kehrte in die Magiergilde zurück und erklärte seine verdreckten Klamotten damit, dass er in der Dunkelheit auf Laub ausgerutscht wäre - er hätte wohl doch etwas zuviel Punsch erwischt!

KuPa kam um 21:00 zum 3. Mal in Corrinis an, flog als Eule zu Linnets Wohnhaus, drang als Nebel ins Haus ein und tötete die Nachtvögtin. Er saugte sie blutleer und enthauptete ihre Leiche mit einem scharfen Küchenbeil. Lope nahm den Kopf entgegen - und er selbst wickelte den Rumpf in das Bettlaken und versteckte ihn im Fußboden unter dem Kleiderschrank. Gegen Mitternacht flog er wieder davon. Sein Blutdurst war gesättigt - Lope sollte nun endlich einen Fokus für Dialla besorgen, dann könnte er sich die nächste Stadt aussuchen.

Der Gelbe Tod in Corrinis!

Am Vormittag des 14. Troll gingen manche Gefährten noch ihrer Arbeit nach, während Flintstone und die Arbeitslosen noch einmal die Aussagen der ehemaligen Freunde der Kinder überprüften. Searinniu bestätigte, dass sie zur vereinbarten Stunde die verummte Mutter des Mädchens zur Gilde bringen würde.

Am Nachmittag holte ein Bote Druric Rehauges die Abenteurer in der *Flinken Klinge* ab und brachte sie zum Wirt des Gasthauses *Zum hüpfenden Herzen*. Druric hatte von seiner Freundin Linnet gehört, dass derzeit in Corrinis die fähige Flintstone-Truppe wohnte, die schon so manchen Streit wider das Böse gewonnen hätte! Da er nicht schlau aus alldem wurde, bat er die Gefährten, sich nach seiner Freundin umzusehen. Vielleicht sah er ja schon Gespenster - er wollte sich nicht lächerlich machen und bat um Diskretion.

Druric kümmerte sich als Verwalter um ein meistens leerstehendes Wohnhaus der MacBeorns, die es hin und wieder als Gästehaus für (einfache) Geschäftskunden oder für Stadtbesuche ihrer weitläufigen Verwandtschaft nutzten. Der geschäftstüchtige Wirt kümmerte sich nicht nur darum, dass das Haus nicht verfiel, sondern vermietete es auch „unter der Hand“, wenn es die MacBeorns sicher nicht brauchten. Da es jetzt im Winter garantiert keinen Bedarf gab, hatte er seine alte Freundin hier umsonst wohnen lassen.

Druric war am Morgen des 14. Troll misstrauisch geworden, als seine Freundin nicht, wie vereinbart, zu den frittierten Milzwürstchen mit Hafergrütze erschien, sondern ohne Nachricht

fernblieb. Das war nicht ihr Stil! Als ihm gegen Mittag die Zugehfrau berichtete, dass das Haus von innen abgesperrt wäre und der Schlüssel leider im Schloss steckte, sie dann also heute nicht sauber machen würde, eilte Druric mit einem Knecht, der sich aufs Schlösser öffnen verstand, zum Wohnhaus - und als sie die Tür geöffnet hatten, fanden sie Linnet nicht - ihre Sachen waren alle da, nur Kopfkissen und Bettlaken waren verschwunden, die Strohsäcke verschoben, und ihre Bettdecke lag am Boden. Druric schwante Übles, und nun sollten sich eben die Experten um diesen Fall kümmern.

Heather bemerkte ein gelbes Kreidezeichen an der Tür des Wohnhauses, das HaoDai mit etwas Phantasie als eine kanthanische „Vier“, das Zeichen „schi“ eben, interpretierte, das auch „Tod“ bedeuten konnte. Schon eilte der KiDoka zu LoSan, dem einzigen ihm bekannten KanThai in Corrinis, um ihn wegen dieses Zeichens um Rat zu bitten. Das war ein wenig vorschnell – was, wenn LoSan selbst der Verbrecher gewesen wäre? Dann hätte das einen unschönen Tod für HaoDai bedeutet!

In der stadtbekanntesten und vom Baron geduldeten Drogenhöhle traf HaoDai den völlig zugekifften Sherlock MacRathgar. Als er hörte, dass der „Neue“ gleich den Chef sprechen wollte, meinte er kichernd, dass das wohl so eine neue Masche von den Landratten wäre, kaum hätte man sich mal die Lungen gefüllt, gleich mit dem Boss plaudern zu müssen - der Stoff wäre schon in Ordnung, und einen besseren Preis würden sie doch nicht bekommen, das hätte er, Käpn Sherlock MacRathgar, der ollen Kanalratte Murtach vorgestern auch gesagt, aber der wollte es freilich selbst vom Chef hören, na bitte, er hätte es ihm nachher angesehen, dass er bei LoSan auf Granit beißen würde, und sein Diener Huixelotl hätte ihn echt unsanft rausbefördert, der Murtach verstünde halt nichts von höflichem Benehmen, nun ja.

HaoDai beachtete dieses Gestammel nicht weiter und sprach mit LoSan, der einfach leugnete, dieses Zeichen zu kennen. Der KiDoka wurde höflich hinauskomplimentiert.

LoSan beobachtete die jüngsten Ereignisse mit Interesse. Vorgestern hatte er eine Nachricht erhalten, dass er gefälligst seine stinkenden Geschäfte innerhalb des Basars ausüben sollte, wie abgemacht, sonst könnte ihm leicht ein unschöner Unfall passieren!. Während er sich noch über diese Botschaft wunderte, warfen zwei junge kapuzentragende Burschen ein Fass voller ekelhaftem Unrat durch das Fenster der Drogenhöhle in den zu dieser Zeit fast leeren Raum und versauten die elegante Einrichtung - die Burschen waren fort, ehe die nach ihrer Nachtschicht sowieso angekifften zwei Bediensteten irgendetwas unternehmen konnten – so etwas war im Basar schon lange nicht mehr vorgekommen! LoSan hatte vor Wut gekocht, wusste aber nicht, wer sein Gegner war, und ließ seine Diener schleunigst die Sache reparieren, bevor die ersten Gäste eintrafen.

Am gleichen Tag hatte ihn gegen Mittag der Kanalreiniger Murtach besucht und kühn behauptet, er hätte gesehen, wie LoSan Rigion MacTuron ermordet und seine Leiche in die Kanalisation geworfen hätte! Ging etwa der Dreckkübel heute früh auch auf sein Konto, oder was? Und jetzt sollte er also für seinen Schaden auch noch etwas zahlen? Da der Kanalreiniger ehrlich verblüfft war, zügelte LoSan seinen Zorn und ließ Murtach einfach rauswerfen - sollte der ihm doch irgendetwas nachweisen, bitte schön! Offenbar hatte er in der Kanalisation etwas beobachtet, aber LoSan war sich sicher, dass da ein Missverständnis vorliegen musste - jemand anders hatte Rigion getötet, und nicht nur der Kanalreiniger dachte, er wäre es gewesen. Sollte ein kanthanischer Mörder sein Unwesen in Corrinis treiben? Etwa dieser HaoDai mit seiner Bande von Glücksrittern und Taugenichtsen? Aber das konnte kaum sein, dazu wirkte der Landsmann viel zu täppisch.

Wie auch immer, es gab hier ein interessantes Geheimnis, und das Beste war wohl, abzuwarten. Vielleicht konnte LoSan daraus noch Nutzen ziehen? Ausnahmsweise hatte er eine weiße Weste - ein angenehmes Gefühl.

Die anderen Freunde durchsuchten inzwischen Linnets Wohnung. Hier lagen schon allerlei Sachen, die Linnet bereits von den Händlern abgeholt hatte - und es schien nichts zu fehlen; sogar ihre Kleider lagen zusammen mit ihrer Geldbörse auf der Kommode. Zwischen den dunklen Dielenbrettern fanden sich ein paar braune Flecken, die abwischbar waren. Und in den Ritzen neben dem Kleiderschrank lagen ein paar rostige Nägel. Das brachte sie auf die

richtige Spur. Schockiert sahen sie den kopflosen Leichnam der netten Nachtvögtin aus Thame. Sie konnten es zunächst gar nicht fassen, dass ihr Mörder sich Zugang zum Haus mittels Magie verschafft haben musste, und suchten stundenlang in allen Zimmern nach Geheimtüren.

Schließlich stellten sie den ursprünglichen Zustand im Haus wieder her, während auf Ulwuns Einfall hin Flintstone die Nachbarschaft des Wohnhauses absuchte und tatsächlich in der Nähe des Mühlbachs ein paar blutbefleckte Laubblätter und unter Baumwurzeln am Bachufer etwas weiter stromabwärts ein blutbeflecktes Kopfkissen fand.

Die Gefährten weihten Druric ein, der die Stadtwachen rufen ließ, die sich zunächst misstrauisch den Tatort zeigen ließen und die Abenteurer baten, sich für Rückfragen bereitzuhalten. Sie hielten sie zum Glück nicht fest – der Ruhm der „Fabulous Friends“ war eben doch hilfreich. Sie tadelten die Amateure aber für den Krampf, die Leiche wieder zu verstecken, nachdem sie alle vielleicht vorhandenen Spuren mit Sicherheit zerstört hatten. Außerdem baten sie sie, die Angelegenheit geheimzuhalten, um die Bevölkerung nicht zu verunsichern.

Séance in der Magiergilde

Die Séance fand im Empfangsraum der Magiergilde statt. Hogathor verriegelte alle Türen, damit die Teilnehmer (die verschleierte Mutter des Mädchens war anwesend) ungestört bleiben konnten.

Hogathor stellt einen Kreis aus schwarzen Kerzen auf; in die Mitte legt er einen alten gelblichen Wolfsschädel. Alle Beteiligten nehmen sich an den Händen und versuchen, ihre geistige Kraft Hogathor zur Verfügung zu stellen, der damit die Geister der Toten beschwört. Da es bis auf Grainne und Ulwun allen gelingt, fällt Hogathor in Trance, und es geschieht:

Vor der Mutter verdichtet sich ein weißlicher Nebel zu der Gestalt eines kleinen Mädchens, das bittend die Hände ausstreckt. *"Meine kleine Gredith!"* flüstert die Mutter. *"Wo bist Du?" - "Beim Weinenden Brunnen. Dort hält der gelbe Mann uns gefangen. Er lässt uns nicht gehen. Er macht, dass wir ihm gehorchen müssen. Hilf mir, Mama! Der gelbe Mann, er ist wieder da! "*

Aus Hogathors Mund strömt plötzlich eine gelbliche Nebelmasse, die sich zu einem gelben Panther verdichtet. Die Mutter fällt bei diesem Anblick sogleich in Ohnmacht. Der Panther springt den nächstbesten Teilnehmer der Séance an, um ihn totzubeißen.

Ohne Waffen war das eine extrem gefährliche Situation für die Abenteurer, doch Pippin rettete ihr Leben, weil er Hogathor aus der Trance riss. Der Panther verschwand augenblicklich – und der Schamane gab die folgende *Vision* von sich:

"Eine Wiese mit sechs Pappeln an einem Bach - da steht ein Haus - das Weinen von Kindern, niemand hört es - ein Fenster ist in dem Haus, ein gelbes Fenster - ich schaue hindurch und sehe ein Zimmer - ein großer schwarzer Hund - Folter! Mord! Fluch! - ein blauer Vogel, ein fröhlicher Mann und ein glänzender Affe - geweihter Boden bricht den Fluch!"

Die Freunde besprachen mit dem Schamanen die Lage und rätselten über diese Hinweise. Zwischendurch schauten sich einige Magier im Salon um und erkundigten sich, ob die Anwesenden etwas vom Überfall auf Dialla mitbekommen hatten? Die Zauberin war von einem unbekanntem Einbrecher mitten in der Gilde in ihrem Zimmer überfallen worden. Er hatte sie sogar mit einem Dolch in den Arm geschnitten – zum Glück wäre Lope ihr gleich zu Hilfe geeilt, hätte sofort ihren Arm abgetupft und mit einem seiner Taschentücher verbunden, der flinke Kavalier! Torismund (mit Nachtmütze) und Zangor (mit dem Mund voller

Zuckerstangen) wären kurz darauf auch in den Flur gestürzt - aber es war niemand zu sehen gewesen. Der Nachtpförtner hatte versichert, dass niemand die Gilde betreten oder verlassen hätte! Sehr seltsam – aber die Freunde konnten und wollten nicht helfen, zusammen mit den Magiern dieses Rätsel zu lösen. Sie gingen lieber schlafen.

Aktionen des „Gelben Tods“ am 14. Troll

Lope erkundigte sich am Vormittag am Hafen nach auslaufenden Schiffen - aber leider ging da gar nichts. Die Winterstürme und der Schneeeinbruch konnten nur noch wenige Tage entfernt sein, und keiner wagte mehr die Ausfahrt. Er verkleidete sich, besuchte den Juwelier Brin und spielte ihm heimlich den Ring wieder zu. Den Abend verbrachte er bei Käsehäppchen und Rotwein mit ein paar Magierkollegen in der Gilde und zog sich bald in sein Zimmer zurück, weil er angeblich müde war. In Wahrheit wartete er nur darauf, dass Dialla ebenfalls schlafen gehen würde. Als es soweit war, überfiel er mit Hilfe von *Belebungschauch* und einiger thaumaturgischer Tricks die Hexe und „rettete“ sie anschließend wieder. Eines der blutigen Taschentücher behielt er – und nur darum war es ihm gegangen. Bei einem mitternächtlichen Spaziergang traf er sich mit seinem Meister.

KuPa hatte endlich den Fokus, den er begehrte!

Das Grauen in der Mühlteichstraße

Am Morgen des 15. Trolls erwartete die Freunde schon beim Frühstück eine neue Nachricht. Der alte Kapitän Sherloc MacRathgar war in dieser Nacht in seinem Bett auf bestialische Weise ermordet worden. Die blutigen Spuren des Mörders führten zu einem nahegelegenen Eingang in die Kanalisation – dort hauste ein Scheusal, das harmlosen Einwohnern die Kehle aufschlitzte! Und nicht nur das - der Kanalreiniger Murtach war spurlos verschwunden (denn natürlich wollten die Stadtwachen als erstes ihn als Führer bei ihrem Weg durch den Kanal engagieren)! Sollte etwa er selbst das Monster sein? Wie auch immer – die Stadt bot 100 GS dem Tüchtigen, der das Scheusal erschlagen würde!

Die Stadtwache besuchte die Gefährten und hießen „*Flintstone and his Fabulous Friends*“ offiziell in Corrinis willkommen. Sie teilten ihnen auch die Beobachtung der Nachbarn von Linnets Wohnhaus mit, die einen verdächtigen Mann in dunklem Mantel mit langen roten Haaren gesehen hatten, der sich eine Zeitlang vor ihrer Tür herumgetrieben hatte. Natürlich würde auch die Magiergilde in die Aufklärung dieses Falls einbezogen, aber wenn die bekannten Hexenjäger ebenfalls aktiv werden wollten, würde die Stadt ihren Einsatz gutheißen!

Prima. Die Freunde wollten die Vision Hogathors entschlüsseln. Die sechs Pappeln am Bach hinter der südlichen Häuserzeile der Mühlteichstraße fanden sie sofort. Diese Baumgruppe musste gemeint sein – aber wie ging es wohl weiter? Sie fanden einfach das gesuchte Haus nicht! Sie marschierten die Mühlteichstraße mehrmals auf und ab, aber nirgends war ein gelbes Fenster zu sehen. Die Kinder, die mit einem großen schwarzen Hund auf der Bachwiese vor einem Wohnhaus spielten, ängstigten sie dadurch, dass sie einfach frech durch das Fenster ins Erdgeschoss starrten. Dass dieses Wohnhaus einst Gwilion gehört hatte, hatten sie schon wieder vergessen.

Flintstone und Ronald stöberten im Stadtarchiv herum, fanden aber keinen Hinweis auf einen Weinenden Brunnen. Der Gelehrte Aristanel erinnerte sich immerhin an die Reste eines erainnischen Dorfs im Norden der Insel, in dem es bestimmt auch einen Brunnen gegeben hatte – und dieser Name spielte vielleicht auf die einst im Kampf Gefallenen an? Das schien den Freunden denn doch zu weit hergeholt!

Sie waren völlig ratlos, rannten bei den Pappeln ab und ab und begriffen überhaupt nichts.

Anga ritt zur albischen Fähre und befragte den Fährmann, der am Morgen einen einzigen Fahrgast mit langen roten Haaren gehabt hatte; kurze Zeit später war dieser wieder zurück nach Corrinis gefahren.

Flintstone ging am Nachmittag erneut ins Archiv - siehe da, es gab kaum Häuser in der Mühlteichstraße, die vor 6 Jahren ihren Besitzer gewechselt hatten, eigentlich nur der Mietstall und das schräg gegenüberliegende Wohnhaus! Vielleicht hatte sich die Vision also doch auf dieses Haus bezogen?

Mit Hilfe Talrods, des Vermieters, erreichten die „Geschichtensucher“, dass sie tatsächlich die Dielenbretter über dem Hohlraum des Wohnzimmerbodens öffnen durften, nachdem Ronald bereits mit Hilfe der Magie die sechs Skelette darin entdeckt hatte. Bei den Opfern handelte es sich um drei Erwachsene und drei Kinder – und den Kinderskeletten fehlten ein paar Teile, bei einem die Hand, beim anderen der Schädel. Natürlich riefen die Freunde (gemeinsam mit den jetzigen Bewohnern des Hauses) die Stadtwachen und baten sie, die Skelette von einem Ylathorpriester möglichst bald in geweihter Erde bestatten zu lassen. Den herbeigeeilten neugierigen Nachbarn lag der Name des jungen Manns auf der Zunge, der vor etwa 6 Jahren einmal kurz in diesem Haus gewohnt hatte: Lope!

Dieses Haus hatte früher Gwilion gehört, der aber nur noch in seinem Stall wohnte, seit seine Kinder in die Fremde gezogen waren (seine Frau war schon in jungen Jahren verstorben), und das Haus selbst an Kaufleute vermietete. Gwilion hatte gern Kinder um sich, die ihn an die frühere unbeschwertere Zeit in der Familie erinnerten, und sie durften von ihm aus jederzeit im Stall spielen und auch im Wohnhaus, wenn es leer stand und sie nichts kaputt machten. Gwilion spielte oft sogar mit und mimte den Diener der hohen Herrschaften und brachte ihnen etwas Essen und Trinken. Als er den tödlichen Unfall hatte, erwarb Talrod das Haus und suchte Dauermieter - und fand sie schließlich in Moran und seiner Familie, den jetzigen Bewohnern.

Zuvor hatte Lope das Haus gemietet, beim ersten Besuch der Stadt vor 6 Jahren. Die drei Waisen hatten den neuen Mieter damals genau beobachtet. Als sie "sicher" waren, dass an diesem Abend niemand im Haus war (Lope war gerade in die Kneipe gegangen), wollten sie an der schlammverspritzten Südwand (das Hochwasser war hier schon wieder am Zurückgehen) am Rankgerüst hochklettern und durch das schlecht schließende Fenster eindringen, um ein paar Spielsachen zu holen, die sie dort vergessen hatten. Sie überraschten KuPa, der gerade ein köstliches Blutmahl einnahm, und sprangen hektisch runter in den Schlamm und rannten, einige Rinnsale überspringend, am Wasser entlang Richtung Stadt. Eine direkte Verfolgung war dem Vampir zu riskant - deshalb zog er mit Lope später die Nummer mit der Kutsche und der magieverstärkten Abholung der Waisen durch, die in diesem Wohnhaus erst gefoltet wurden (aber sie hatten wirklich niemanden von ihrer unglaublichen Beobachtung erzählt), dann getötet und verflucht, den Brunnen zu bewachen, bis jemand ihre Körper vollständig in geweihter Erde bestatten würde. Die drei Leichen der Erwachsenen waren damals andere Schmankerl für KuPa gewesen.

Der Vampir aus der Tiefe

Die Freunde spurteten zurück in die Magiergilde und erlebten dort den nächsten Schock. Dialla war verschwunden, mitten im Liebespiel mit Torismund, der sich gerade mit der bezaubernden Hexe versöhnt hatte. Und Lope? Der war am Nachmittag ebenfalls mit Sack und Pack aufgebrochen, weil er mit einem erainnischen Freund, den er überraschend in Corrinis getroffen hatte, in den Süden ziehen wollte.

Die Freunde erzählten den Magiern nun alles, was sie wussten. Torismund war außer sich vor Angst um Dialla.

Flintstone und Ronald eilten zu den Fähren, aber an jedem Ufer war die letzte des Tages bereits gefahren; allerdings war bei keiner ein Mann mit dem Aussehen Lopes dabei gewesen.

Torismund erinnerte sich an den Kram, den Lope schon seit 6 Jahren im unordentlichen Laborkeller der Magiergilde aufbewahrt hatte. Die Freunde entdeckten dort tatsächlich eine eingelegte Hand - mit finsternerer Aura, wie Grainne aufgeregt mitteilte. Hatte die Vision nicht einen „blauen Vogel“ erwähnt? Das war die Magiergilde!

Nun war den Freunden klar, was sie tun mussten.

Sie suchten den Arzt Slan MacRochall auf, der ein Schild mit einem fröhlichen Mann führte. Er rückte den Kinderschädel heraus, den er – aus rein wissenschaftlichen Gründen – sorgfältig präpariert hatte. Und sie liefen zum Pfandleiher Leodran Hutzelmann, dessen Schild ein glänzender Affe war. Er hatte ein „eingelegtes Affenherz“ vor etwa 6 Jahren von einem Mann mit roten Haaren erworben und gab es den Freunden gern heraus.

Die Gefährten suchten den Ylathorpriester im Tempel der Dheis Albi auf und baten ihn, noch heute, trotz der Dunkelheit, die mittlerweile geborgenen Skelette zusammen mit diesen drei Teilen in geweihter Erde zu bestatten. Zögernd stimmte der Priester zu. Damit waren die Geister der Kinder erlöst!

Sollte Lope schon ans albische Ufer geflüchtet sein? Immerhin war ein Mann mit roten Haaren am Morgen auf der Fähre gesehen worden! Dank der Hilfe eines übereifrigen Jungmagiers, der tatsächlich nachts über den Tuarisc flog, konnten die Magier ein magisches Tor auf der anderen Seite des Flusses errichten. Dadurch gelang es den Freunden, die kleine Herberge *Zur albischen Eiche* zu besuchen. Lope hatte dort tatsächlich ein Zimmer gemietet, war aber bisher nicht erschienen. Die Gefährten zerstörten das Hexagramm auf dem Zimmerboden, damit sich Lope nicht mehr hierher versetzen konnte, und kehrten in die Magiergilde zurück.

War Lope vielleicht das unbekannte Monster in der Kanalisation? Die Freunde drangen erst in Murtachs Haus und von dort in das Abwassersystem von Corrinis ein. Da sich Flintstone im Stadtarchiv bereits einige Pläne des Untergrunds angesehen hatte, konnten sie die Kanäle systematisch absuchen und fanden prompt den Rumpf der Leiche Murtachs. Rigion MacTuron war mittlerweile zum echten Blutsauger geworden und griff sie an dieser Stelle mit übermenschlicher Stärke und völlig unbeirrt von ihrer Gegenwehr an. Er packte sich erst Flintstone, dann Ulwun, und trank ihr Blut, während die anderen auf ihn einprügelten. Ein hartes Ringen begann – und die Freunde gewannen nur mit knapper Not die Auseinandersetzung.

Sie brachten den getöteten (aber nicht gepfählten) „Kanalvampir“ in den Keller von Murtachs Haus und schleppten ihn durch die nächtlichen Gassen von Corrinis. Natürlich fielen sie einer Nachtwache auf, die erst einmal alle verhaftete und abführte. Erst im Hauptquartier klärte sich alles auf, und die „Fabulous Friends“ durften weitermachen – und ihr Anspruch auf die städtische Belohnung wurde vermerkt.

Ein Tor zu wenig

Es war schon nach Mitternacht, als die Freunde wieder in der Magiergilde waren. Die Magier waren alle noch wach – sie konnten mit ihren Mitteln weder Dialla noch Lope finden. Torismund bat um genaues Nachdenken, was man tun könnte. Ihm fiel ein, man könnte zur „Gelben Vier“ außer LoSan auch das andere Schlitzauge in Corrinis einmal befragen. Was? Gab es noch einen KanThai in der Stadt? HaoDai schreckte elektrisiert hoch.

Tatsächlich gab es noch den Teppichknüpfer SunTam und seine Familie, die sich trotz der nächtlichen Störung mit vielen Verbeugungen für den willkommenen Besuch der verehrten Gäste bedankten und, nach dem Zeichen befragt, voller Schrecken die folgende Auskunft gaben:

"Also das gelbe Zeichen kann KooSchi „gelbe 4, gelber Tod“ - gelesen werden. Vor vielen vielen Zeiten in unserem Land der Vampirdämon KooSchi, Gelber Tod das bedeutet, machte einen Beschwörer namens KuPaBetsu zu einem Wesen, das nicht lebt. Fand man ein stilles Haus oder ein leeres Zimmer, an deren Tür ein gelbes Zeichen stand, man wusste, dass KuPaBetsu war gekommen, um seinen Hunger an den Bewohnern zu befriedigen. Das Schloss von KuPaBetsu, TinKaTuh, in den wilden Bergen liegt. "

Das waren ja niederschmetternde Neuigkeiten! Und eine Spur hatten sie auch nicht! Wirklich nicht?

Nach intensivem Grübeln fiel den Freunden der vage Hinweis auf einen Brunnen im einstigen erainnischen Wehrdorf ein. Da waren sie noch nicht gewesen. Torismund schlug mit neu erwachtem Eifer vor, gleich in der Nacht dort diesen Weinenden Brunnen zu suchen - er versuchte eben einfach alles für seine geliebte Dialla!

Im Schein seines Zauberstabs eilten die Freunde also durch den hügeligen Wald und stießen schließlich auf die Ruinen des Dorfes und eines Brunnens – und zu dem führte tatsächlich eine frische Fußspur! Am Grund des 6m tiefen trockenen Brunnenschachts war die Kreidezeichnung eines Hexagons zu erkennen – hier hatte sich bis vor kurzem ein magischer Transmitter befunden! Die Freunde kamen zu spät – und ließen traurig den Kopf hängen.

Doch da kannten sie Torismund schlecht. Der Magier verblüffte sie mit seinen Spezialkenntnissen über „reziproke Tormagie“, die es ihm bis zu 24 Stunden nach dem letzten Nutzen eines magischen Tors erlaubte, dieses - bei Kenntnis des Schlüsselworts - erneut zu errichten [eine Art von "undelete" also]. Die Zeit war also knapp!

Aktionen des „Gelben Tods“ am 15. Troll

Lope fuhr mit der Fähre am frühen Morgen zum albischen Ufer und mietete sich dort ein Zimmer; er malte ein Hexagramm auf den Boden, um für eine plötzliche Flucht gewappnet zu sein. Nach ein paar Besuchen in der Stadt packte er seine Sachen zusammen, erzählte den Magiern die frei erfundene Geschichte von seinem erainnischen Freund und machte sich auf den Weg zum Weinenden Brunnen, den bisher die Geister der drei Kinder bewacht hatten. Er ging durch den Transmitter und war bei KuPa.

KuPa hatte die schöne Dialla in seiner Gewalt. Sie sollte seine neue Geliebte werden! So erregt war er seit Jahrhunderten schon nicht mehr gewesen!

Kein Willkommen in Schloss TinKaTuh

Im Morgengrauen des 16. Trolls kehrten sie alle zurück in die Magiergilde. Während die Freunde ein kurzes Nickerchen machten, packte Torismund seine Zutaten für den reziproken Zauber zusammen.

Mittags standen sie wieder am Brunnen. Schon beim zweiten Versuch benutzten sie das richtige Schlüsselwort. Der Transmitter versetzte sie nach KanThaiPan – ins Schloss des fürchterlichen KuPaBetsu. Die Abenteurer kamen im höchstgelegenen Teil an, der auf einem natürlichen Felsen errichtet war. Von den beiden langen Außentritten sah man auf allen Seiten des Hangs eine große Anlage von festen Häusern, und überall standen wahre Massen von Skelettkriegern und Zombies herum. Den Freunden war klar: die sollten sie besser nicht stören!

Aber sie hatten auch so genug zu tun. Anga mähte die beiden ersten Zombiewachen [mit drei gewürfelten „20“ hintereinander] nieder, und Ulwun stürzte sich, von seinem Beispiel ermutigt, angesichts der nächsten beiden Zombies durch die Papierwände des engen Ganges, um eine Abkürzung und die Wachen in die Zange zu nehmen. Aber sie hatte sich ein wenig getäuscht – in diesem KiDo-Übungsraum warteten 9 weitere Zombies, die angesichts der Schamanin sofort quicklebendig wurden und zum Angriff übergingen. Dank der *Flammenkreise* von Grainne und Heather war es dennoch ein ungleicher Kampf - die Zombies wurden niedergemacht.

Im Fußboden eines Raumes befand sich ein großes Holzgitter, durch das man in die Tiefe schauen konnte. Dort unten, in 20m Tiefe, lag Dialla gefesselt und geknebelt und mit verbundenen Augen auf einem gepolsterten Opferstein - außer einer verführerisch knapp geschnittenen schwarzen Robe und Hausschuhen aus weißem Lammfell hatte die Hexe nichts an. Sie zuckte ein wenig hin und her und wimmerte leise; KuPa hatte sie kräftig in den Hals gebissen (ohne ihre Schlagader zu zerreißen), und ihre linke Schulter war blutüberströmt.

Irgendwo musste es doch einen Weg nach unten geben! Die Freunde entdeckten stattdessen KuPaBetsus Dame Chiko und ihre Skelettzofen und mussten sich mit diesen herumschlagen.

Nach einem heftigen Kampf hatten sie diese Untoten alle beseitigt. Flintstone hackte nun das Holzgitter durch, und Pippin kletterte als erster am Seil zu Dialla hinunter. Er bemerkte, dass auf einer Seite des Opfersteins leises kanthanisches Murmeln zu hören war – und auf der anderen Seite war ein gelber Lichtschein. Noch weiter unten sah er, dass das Licht von der gelben Lichtsäule eines Zieltransmitters stammte.

Auf der anderen Seite umgaben zwei dreiteilige große Wandschirme aus bemalter hellgelber Seide ein Pentagramm, über dessen 5 Spitzen an dünnen Silberdrähten von der Decke herab in 2m Höhe faustgroße gelbe Leuchtsteine hingen und ein gelbliches Licht abgaben. Die Wandschirme zeigten auf der Außenseite abstrakte Rankenmuster, auf der Innenseite sechs gelbe Panther in unterschiedlichen Stellungen (sprungbereit, lauernd, schlummernd, im Sprung, rennend, liegend) in mit wenigen Pinselstrichen (in schwarzer und roter Farbe) sicher gekennzeichneten Landschaften - die Panther wirkten dabei seltsam flach, "irgendwie nicht richtig wiedergegeben".

In der Mitte des Pentagramms kniete auf einem Seidenkissen ein kleiner gelbhäutiger Mann, dessen Schädel mit dunklen dünnen Haarsträhnen notdürftig bedeckt war. Es war KuPa, der eine gelbe Robe trug und, dem Bild des springenden Panthers zugekehrt, mit halb geschlossenen Augen leise murmelnd vor sich hin "meditierte", während das Blut Diallas auf seinen Lippen allmählich gerann.

Als gerade vier Abenteurer den Boden des Gewölbes erreicht hatten, beendete KuPa seine Andacht und kam auf seine ungebetenen Besucher (Pippin, gefolgt von Anga, Flintstone und Ulwun) zu. Der Kampf begann.

Pippin widerstand KuPas Blickzauber – das war ein erster Rückschlag für den Vampir. Dafür geriet Ulwun unter seine Kontrolle, die von nun an auf den Halbling eindrosch. Anga ebenso, der aber erst seine Waffe aufheben musste, ehe er – zum Glück vergeblich - auf HaoDai haute. Auch Flintstone geriet in seinen Bann, stürmte auf Grainne zu, rutschte aus und fiel hin. Das war ja zum Verzweifeln! Ehe KuPa auch noch HaoDai umkrepeln konnte, schlug dieser ihn nieder, und er verschwand als gelber Nebel durch den Schacht nach oben.

Showdown

HaoDai kletterte geschwind nach oben, dem Nebel hinterher. Flintstone wollte ihm schon folgen, als gelbes Licht zwischen den Wandschirmen aufflackerte. Anga warf sofort einen Wandschirm um und sah, dass ihn die übrigen Panther musterten! Pippin und Ulwun schauten sich das auch an. Die anderen (Grainne, Heather und Ronald) befreiten inzwischen Dialla von ihren Fesseln und versorgten ihre Wunde.

Im Pentagramm erschien mittlerweile mit einem papiernen Rascheln die gelbe Origami-Figur eines lächelnden, nur 1,40m großen barfüßigen KanThai mit Kappe, Zopf, gelbem Panther-T-Shirt und gelber Hose. Das war KooSchi, der Mentor KuPas - sein Lächeln wurde durch sein Raubtiergebiss allerdings unvorteilhaft entstellt. Er stieß einen fürchterlichen Schrei aus, der Pippin und Ulwun *Schmerzen* bereitete.

Anga, Flintstone und Pippin schlugen munter auf diesen Papierkasper ein. Der übernahm Flintstone, der nun munter auf Anga einprügelte, und Pippin, der auf Ronald losging, damit ihn dieser Magier nicht nochmal mit einem *Frostball* ärgern konnte. Anga „tötete“ KooSchi trotz dieser Widrigkeiten.

Flintstone und HaoDai brachten Dialla zum Transmitter und zurück zu Torismund, der sie überglücklich in die Arme schloss. Die beiden Freunde kehrten zurück in Schloss – hier gab es noch mehr zu sehen!

Ulwun fand das richtige Schlüsselwort, um den Transmitter im Keller des Schlosses umzupolen, und Pippin trat hinein. Er kam am Grund eines engen Schachts heraus und kletterte die 4m bis zum Deckel hoch, damit ihm Ulwun folgen konnte. Der "rotlackierte Holzdeckel" am oberen Ende des Schachtes könnte vielleicht der Sarg KuPas sein?

Nun, das konnte man leicht überprüfen. Die Freunde sahen sich zunächst den Sarg Chikos an, aber der war bis auf ein paar Jadeschmuckstücke leer. Sodann betrachteten sie in einem anderen Zimmer den roten Riesensarg, der bestimmt dem Schlossherren gehören musste. Kaum hatten sie das Teil berührt, erschienen vier blaue nackte Teufel, die sich vor den verabscheuungswürdigen Eindringlingen verbeugten und sie höflich baten, sich mit ihren nichtsnutzigen Schmiergriffeln vom Sarg des Meisters fernzuhalten. Na, wenn man so nett gebeten wurde! Die Freunde verzogen sich also wieder.

Sie versuchten erneut den Transmitter. Diesmal kletterte Flintstone unter den "Sargboden" und schnitzte in einer Stunde ein Loch hinein, durch das man einsteigen konnte. Gegen Ende seiner Arbeit vernahm Ulwun schwache Geräusche aus dem Obergeschoss [die Zombies und weitere blaue Teufel räumten die Leichen weg und besserten die Papierwände aus]. Flintstone kroch schnell in den Sarg und barg ein Ledersäckchen (mit 8 * 1000 GS Diamanten) sowie das blutige Taschentuch Lopes.

Jetzt hielt die Freunde nichts mehr im Schloss, und sie traten schnell die Flucht an, wobei Pippin bemerkte, dass oben zwei blaue Teufel am Sarg ihres Meisters lauschten. Klasse - die Wächter waren zwar alarmiert, aber da sie das Innere des Sargs nichts anging, unternahmen sie nichts weiter.

Glücklich kamen alle wieder am Weinenden Brunnen heraus – und Torismund zerstörte sofort seinen Torzauber und das Hexagramm.

Am Abend des 16. Trolls kehrten alle in die Magiergilde zurück und mussten bei Speis und Trank bis tief in die Nacht ihre Erlebnisse erzählen.