

C.27 Unheil über Orsamanca

Ingo Mureck, MIDGARD-Abenteurer, Pegasus 2003 (in "Die Fahrt der Schwarzen Galeere")

Copyright © 2006 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus dem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 2003 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden

Geschäfte in Kroisos

Thales Nauklerion war ein netter Gastgeber. Aber Kroisos blieb dennoch ein teures Pflaster. Anga murrte jeden Morgen über das gute Gold, das er mit vollen Händen an diese weltfremden Lehrmeister verschwendete. Und jeden Abend. Mittags auch. Dem Zwerg fehlte Gold! Er war zu allem bereit.

Thales erbarmte sich und nahm Anga zur Seite. Wenn er einen kleinen, aber eiligen Botengang für ihn ausführen würde, könnte er dem Herrn Zwerg nicht nur die Schiffsreise, sondern zusätzlich eine angemessene Belohnung zahlen. Eine Amphore mit einem alchemischen Basisstoff sollte sicher zum Covendo Mageo nach Orsamanca gebracht werden; der Empfänger war der Magus Toniero Catanzaro. Anga war sofort einverstanden.

Das klang für ihn nach einem besseren Geschäft als jenes, das er ein paar Tage zuvor versucht hatte. Das war gründlich schief gegangen. Er hatte versucht, zwei der erbeuteten Gegenstände aus diesem fremdartigen roten Metall, eine Schale und eine Zackenkrone, zu verkaufen, und Ärger mit Ronald und der hiesigen Magiergilde bekommen, die die Teile einfach konfiszieren ließ, von einer Anklage wegen illegalen Handels mit Finsterwerk aber dank der vorherigen guten Taten der Gruppe absah.

Angas Freunde sahen zunächst mal gar keinen Anlass, einfach so die gefährliche und beschwerliche Schiffsreise in die Küstenstaaten auf sich zu nehmen. Sollte der Herr Zwerg doch seinen blöden Botengang allein machen! Im Gegensatz zu ihm waren sie ja noch nicht unangenehm den örtlichen Behörden aufgefallen. Was wäre denn „drin“ für sie, wenn sie mitmachten?

Anga war verblüfft. Mit so wenig Begeisterung hatte er nicht gerechnet. Gut, notfalls würde er eben allein reisen, aber wenn seine Freunde mitkämen, würde er ihnen in Orsamanca eine Pizza ausgeben – und Rotwein bis zum Abwinken. Waren sie jetzt gute Kumpels oder war ihre Beziehung nur rein geschäftlich?

So gesehen, gab es freilich nur eine Antwort. Selbstverständlich begleiteten die Freunde (Flintstone, HaoDai, Heather, Pippin, Ronald, Ulwun) ihren lieben Anga.

Ankunft in Orsamanca

Vor Euch liegt Orsamanca, eine der wichtigsten Städte der Küstenstaaten und berühmter Umschlagplatz vieler exotischer Handelswaren. Umgeben ist die Stadt von einer trutzigen Mauer mit Wachtürmen, die ein Gefühl von Sicherheit vermitteln. Die Hafenanlagen werden von den Zwillingsbastionen vor Piraten geschützt. Wenn man jedoch glaubt, dass es im Hafenbecken geordnet zugeht, so ist dies ein Trugschluss. Orsamancas Seehafen gleicht einem Chaos. Zahlreiche Einmaster bahnen sich in unangemessener Geschwindigkeit ihren Weg zu den Anlegekais, wo sich auch die größeren Schiffe befinden. Der Kapitän Eures Schiffs flucht lauthals und ist sichtlich bemüht, einen Anlegeplatz zu finden, denn immer wieder erscheint urplötzlich ein kleiner Kahn an der Stelle, die er sich gerade ausgesucht hat. Erst zahlreiche Flüche später hat er ein geeignetes Plätzchen ergattert.

Endlich habt Ihr wieder festen Boden unter den Füßen. Ihr bahnt Euch Euren Weg entlang der Anlegeplätze und bemerkt, dass sich vor Euch eine buntgemischte Menschenschlange gebildet hat, die den Kai verlassen möchte.

Neben Schariden, Chryseiern und Albai kann man weiter vorne sogar einige Waelinger ausmachen, die in für die Küstenstaaten unangemessen warme Felle gehüllt sind. Am Ende des Kais, das noch gute 20 Meter von Euch entfernt ist, befinden sich jedoch drei weitaus zivilisierter aussehende Personen, die wohl zu den Stadtwachen gehören.

Nach einiger Wartezeit kommt auch Ihr schließlich an die Reihe. So schlimm können die hiesigen Kontrollen gar nicht sein, da die Waelinger ohne Beanstandung ins Innere der Stadt eingelassen wurden, denkt Ihr Euch, als Ihr eine unerwartet forschende, fragende Männerstimme vernehmt: "Habt ihr etwas zu verzollen?"

Hatten sie nicht.

Auf dem Weg zur Magiengilde bemerkten die Freunde, dass die Straßen in Orsamanca meist mit Kopfsteinpflaster versehen waren und die Stadt über eine gut funktionierende Kanalisation verfügen musste.

Sie erreichten den Konvent gegen Nachmittag. Dort wurden sie sehr schnell zu Toniero Catanzaro geführt, der sich freute, die Bekanntschaft von „Flintstone & Friends“ zu machen. Bevor sie ihn wieder verließen, machte der sichtlich erleichterte Magus die merkwürdige Äußerung: "Na, dann kann man endlich wieder ruhig im Gildehaus schlafen!"

Die Osteria „Stella del Mar“ war eine einfache, aber ordentliche Herberge mit freundlichen Wirtsleuten und leckeren Pizzen, falls einen abends noch der Hunger zwackte. Ihre Zimmer hatten Meeresblick, man sprach sogar albisch, der Rotwein war lecker – ein nette Abwechslung zu Gyros, Souvlaki und Retsina.

Unruhige Träume

Mit Ausnahme von Pippin, der in dieser ersten Nacht in Orsamanca tief und fest schlief, hatten die Gefährten Träume, an die sie sich nach dem Aufwachen erinnerten.

- Flintstone war der entscheidende Meisterschuss gelungen, der ihn zum Sieger des diesjährigen königlichen Schützeturniers zu Beornanburgh machte.
- Ronald floh vor grimmigen waelingischen Barbaren, die er mit einem missglückten Zauberspruch gegen sich aufgebracht hatte. Er musste eine extrem steile eisige Felswand erklettern, und mit jedem Meter, den er sich höher kämpfte, spürte er, wie ihm seine Fingerspitzen erfroren; bald würde ihn die Kraft verlassen und in die Tiefe stürzen.
- Heather träumte von einer Hexe, die HaoDais und Ronalds Verhalten vertauschte; Ronald vermied ab sofort jedes noch so kleine Risiko und entwickelte streng logische Pläne – und HaoDai wurde zum kühnen Draufgänger, der über Gefahren nur lachte und mit „no risk, no fun“ bestickte Hemden trug.

Der Morgen danach

Komisch, warum wollten Anga, HaoDai und Ulwun nichts von ihren Träumen erzählen? Die drei waren ja richtige griesgrämige Morgenmuffel, bäh. Nicht einmal ein starker scharidischer Kaffee konnte den „komischen Drei“ ihre Zunge lösen, das erschien den „normalen Vier“ nun doch etwas sonderbar.

Die Wahrheit war: die Drei erinnerten sich sehr genau an ihre „Träume“, durften aber nicht darüber sprechen!

Sie hatten alle in dieser Nacht einen sehr ähnlichen Traum gehabt, der bei allen wie folgt begann:

Stille. Du liegst mit geschlossenen Augen auf dem Rücken, doch irgendwie war das Bett vor einiger Zeit bequemer. Außerdem ist Dir warm, nein - Du schwitzt. Dein Atem geht schwer, denn die Luftfeuchtigkeit scheint beträchtlich gestiegen zu sein. Du öffnest Deine Augen und schaust in die Höhe. Dort, wo vorhin noch die Zimmerdecke war, ist nun ein lilafarbener, unwirklich erscheinender Himmel. Du liegst auch nicht mehr in Deinem Bett, sondern auf dem Boden -auf einem harten, von wenig Laub bedeckten Boden. Dein Kopf schmerzt. Plötzlich setzt Dein Hörvermögen ein. Du vernimmst das Summen großer Insekten. Du schaust Dich um. Du scheinst in einer Waldlichtung zu liegen, wobei der Wald eher nach einem Dschungel aussieht.

Plötzlich erblickst Du vor Dir eine hünenhafte Gestalt, bei der Dir der Atem stockt. Etwa 3 Pferdelängen weiter steht ein etwas übermenschengroßes Echsenwesen, welches auf zwei Beinen steht, sich mit seinem Schwanz nach hinten hin abstützt und Dich aus seinen ovalen Augen kalt mustert. Die monströsen, krallenbewehrten Füße und Klauen der Echsenkreatur wirken sehr bedrohlich. Dies wird durch die schuppige Haut unterstützt, die über und über mit roten und schwarzen Symbolen und Ornamenten bemalt wurde. Die Kreatur hält ein dickes, aufgeschlagenes Buch in den Händen. Auf dem Boden daneben liegt eine merkwürdige Armbrust. An einem Ledergürtel um die Hüfte trägt das Wesen einen Köcher mit Armbrustbolzen, und um den Hals hängt ein Lederband, an dem sich eine flache, handgroße Scheibe befindet, die in ein mysteriöses, blaues Leuchten gehüllt ist. Merkwürdigerweise fühlst Du eine Verbundenheit zu diesem Wesen. Bevor Du einen weiteren Gedanken fassen kannst, hörst Du eine sehr eindringliche Stimme in Deinem Kopf...

Danach hatte jeder einen anderen Auftrag erhalten.

HaoDais Auftrag

Hiermit verpflichte ich Dich, mir zu dienen. Nimm diesen Stein (er deutet auf den am Boden liegenden, wertvoll aussehenden roten Edelsteinsplitter) und behalte ihn immer an Deinem Körper. Du sollst ihn niemandem zeigen oder von ihm erzählen. Wenn Du in Deiner Welt erwachst, wirst Du Dich die nachfolgenden 3 Tage innerhalb Orsamancas aufhalten und um Mitternacht des dritten Tages wirst Du Orsamancas Stadttor im Westen öffnen und mit allen Mitteln dafür sorgen, dass es geöffnet bleibt. Du wirst niemanden zu irgendeinem Zeitpunkt von diesem Auftrag und von allem, was sich hier an diesem Ort abgespielt hat, in Kenntnis setzen. Du wirst Dich nun friedlich in Deine Welt zurückbegeben und alles für einen Traum halten, ohne Deine Aufgabe zu vergessen.

Ulwuns Auftrag

Hiermit verpflichte ich Dich, mir zu dienen. Nimm diesen Stein (er deutet auf den am Boden liegenden, wertvoll aussehenden roten Edelsteinsplitter) und behalte ihn immer an Deinem Körper. Du sollst ihn niemandem zeigen oder von ihm erzählen. Wenn Du in Deiner Welt erwachst, wirst Du Dich die nachfolgenden 3 Tage innerhalb Orsamancas aufhalten, und am dritten Tag wirst Du den Kommandanten des Westtores, Marcingo de Calingas, töten. Du wirst Dich versichern, dass er auch wirklich tot ist, Dich danach der Justiz stellen und Deinen Mord gestehen. Du wirst niemanden zu irgendeinem Zeitpunkt von diesem Auftrag und von allem, was sich hier an diesem Ort abgespielt hat, in Kenntnis setzen. Du wirst Dich nun friedlich in Deine Welt zurückbegeben und alles für einen Traum halten, ohne Deine Aufgabe zu vergessen.

Angas Auftrag

Hiermit verpflichte ich Dich, mir zu dienen. Nimm diesen Stein (er deutet auf den am Boden liegenden, wertvoll aussehenden roten Edelsteinsplitter) und behalte ihn immer an Deinem Körper. Du sollst ihn niemandem zeigen oder von ihm erzählen. Wenn Du in Deiner Welt erwachst, wirst Du Dich die nachfolgenden 3 Tage innerhalb Orsamancas aufhalten, und um Mitternacht des dritten Tages sollst Du im Gasthaus *Zur Friedlichen Einkehr* eine wilde Schlägerei anzetteln, indem Du die schlafenden Gäste so lange belästigst, bis es zu Handgreiflichkeiten kommt. Du sollst möglichst viele Personen in einen Streit verwickeln und möglichst großen Sachschaden anrichten. Wenn die Stadtwachen eintreffen, wirst Du Dich mit all Deinen Kräften der Verhaftung widersetzen. Du wirst niemanden zu irgendeinem Zeitpunkt von diesem Auftrag und von allem, was sich hier an diesem Ort abgespielt hat, in Kenntnis setzen. Du wirst Dich nun friedlich in Deine Welt zurückbegeben und alles für einen Traum halten, ohne Deine Aufgabe zu vergessen.

Stadtbummel

Die schattigen Gassen und Straßenkneipen des pittoresken Orsamanca luden zu einem kleinen Stadtbummel ein. Zumindest die Vier amüsierten sich, beobachteten vergnügt das bunte Marktreiben und genossen die feilgebotenen Leckereien.

Ronald, dienstbeflissen wie immer, besuchte die Bibliothek des Covendo Mageo, um dort nach Aufzeichnungen über „lokale Flüche“ zu suchen. Vergeblich, versteht sich.

Flintstone erfuhr zu seinem Bedauern, dass die Bicudas, die stolzen Burgherren Orsamancas, nicht ohne triftigen Grund zu sprechen waren. Konnte ja sein, dass er ein berühmter Abenteurer in Alba war. Hier waren er und seine Freunde unbekannt.

Heather beobachtete Ulwun und bemerkte, dass die Schamanin sich besonders für die zwielichtigen Winkel Orsamancas interessierte, fast so, als ob sie einen Überfall herausfordern wollte. Die städtischen Diebe hatten aber keine Lust, ihr diesen Gefallen zu tun. Heather beobachtete auch, dass Ulwun immer wieder auffällig unauffällig an einem Brustbeutel herumfingerte, den sie unter ihrer Kleidung trug.

Ulwun malte beim Mittagessen mit der Tomatensoße rätselhafte Bilder auf die Tischdecke. Die Vier errieten nach vielen Versuchen, dass die Schamanin gerne den Kommandanten des Westtores, einen gewissen Marcingo de Calingas, töten wollte. Das war sehr seltsam, denn sie kannte den Mann ja gar nicht!

Auch Anga und HaoDai offenbarten sich nun (und bestellten weitere Tomatensoße und bezahlten gleich mal die gesamte Tischdecke). Anga verspürte also den Wunsch, sich in einer Kneipe (namens „*Friedliche Einkehr*“) zu prügeln – das war prinzipiell nichts Neues, und Katzen gab es auch in Orsamanca genügend, damit sich der Zwerg darüber aufregen konnte. HaoDai wollte dagegen gern irgendein Tor öffnen.

Die Drei hatten seltsame rote tropfenförmige Edelsteine bei sich, über die sie nicht reden wollten oder konnten, die aber irgendetwas mit der Sache zu tun haben mussten.

Am Nachmittag versuchten die Vier den verwirrten Drei zu helfen und begannen einige Recherchen.

Das Gasthaus zur Friedlichen Einkehr war eine harmlose Pizzeria, die Gäste nette reisende Kaufleute, Handwerker und städtische Bedienstete. Alles kein Grund, hier eine Schlägerei anzuzetteln!

Über Marcingo gab es auch nichts Ungewöhnliches zu berichten. Der Chef des Westtores arbeitete tagsüber in seiner Stube und ließ sich abends von einem Adjutanten versorgen. Hin und wieder besuchte ihn auch eine Dirne aus der Hafengegend: Leila, eine scharidische Schönheit. Marcingo galt als ein korrekter Mann, der seiner Arbeit sehr gewissenhaft nachging. Manchmal sogar zu gewissenhaft, wie seine Leute meinten.

Spurensuche (Tag 1)

Ronald besprach dieses Rätsel mit Toniero Catanzaro, „ihrem Mann“ beim magischen Konvent, und verriet die plötzliche Existenz der roten Edelstein-Dinger bei seinen Freunden. Toniero zeigte ihm daraufhin einen weiteren roten Edelsteinsplitter! Ein Mitglied des

Konvents, ein gewisser Pardonso Milas de Gayana, hatte vor etwa zwei Monaten versucht, den Heimstein des magischen Konvents zu sabotieren, und bereits die magische Schildkappe, die den Heimstein durch permanenten *Zauberschild* und *Unsichtbarkeit* vor feindlichen Zugriffen schützte, durch ständiges Ein- und Ausschalten zerstört, bis ihn Toniero entdecken und festnehmen konnte. Pardonso hatte nach seiner Festnahme eisern jede Aussage verweigert und sich im Gildenkerker erhängt.

Toniero gab Ronald bis Sonnenuntergang Zeit, das Rätsel ohne Aufsehen zu lösen. Andernfalls müsste er – notfalls unter Einschaltung der nicht-magischen Behörden – für die Sicherstellung der roten Edelsteine sorgen, die laut vorläufigem Untersuchungsergebnis „nicht abschirmbare Positionsmelder“ für Empfänger außerhalb der Welt Midgard darstellten!

Nach langer Beratung der Freunde in zwei getrennten Gruppen kam man zu keinem Ergebnis, denn:

- Die Vier wollten versuchen, ein sicheres Versteck zu finden, um die Drei vor Nachforschungen der Magiergilde zu schützen.
- Die Drei waren bereit, sich den Behörden zu stellen, denn das widersprach nicht ihren geheimen Motiven.

Nach einer weiteren gemeinsamen Beratung einigten sich die Freunde darauf, dass sie in der verfügbaren Zeit möglichst viele Spuren zur Lösung dieses Rätsels sammeln wollten

Sie verspeisten gemeinsam eine Familienpizza auf Kosten Angas und Ronald durfte Leila besuchen, um sich mit der Dirne über die Stärken und Schwächen Marcingos zu unterhalten. Das führte aber zu nichts.

Am Abend besuchte Flintstone Toniero und behauptete, sie wären sicher, dass nicht vor Ablauf von fünf Tagen eine Gefahr die Stadt bedrohen würde; er würde persönlich bürgen für die Richtigkeit seiner Aussage und die Sicherheit der Stadt. Letzteres kaufte ihm Toniero freilich nicht ab, aber Flintstones guter Ruf, der an Tonieros Ohr noch längst nicht verhallt war, half, damit er schließlich einwilligen konnte, die Abenteurer auf freiem Fuß zu lassen. In seinem Sinn war das sowieso, denn sollte tatsächlich irgendeine zauberische Macht ein übles Spiel mit Orsamancas Bürgern vorhaben und seine Gilde trotz offizieller Aufforderung nichts Wirksames dagegen unternehmen können, dann stand nicht nur sein Ruf, sondern schnell das Ansehen aller Magier in der öffentlichen Diskussion. Wenn man den Fall also ohne Aufsehen lösen könnte, wäre das fantastisch!

Heather versuchte mit Marcingo zu flirten, der sie aber abblitzen ließ. Wenn seine Soldaten glaubten, sie könnten ihn mit einem billigen Flittchen nachsichtiger stimmen, hatten sie sich getäuscht! Wer die Dienstvorschriften verletzte, wurde entsprechend bestraft, ohne Wenn und Aber.

Ronald unterhielt sich mit Toniero über den toten Magier, erfuhr aber nur, dass Pardonso ein sehr arroganter Streber gewesen war, der seinen Lehrlingen selbst kleinste Fehler nicht verzeihen konnte.

Zu später Stunde drang Pippin widerrechtlich in das obere Stockwerk des Westturms ein und entnahm aus der Amtskasse etwas Wechselgeld. Das war mehr als symbolischer Akt gedacht,

um seine Spitzbuben-Ehre zu befriedigen, denn sonst brachte ihm dieser riskante Alleingang nichts ein.

Ulwun versuchte es mit einer Vision. „*Ein blauhaariger Mann spielt mit acht roten Murmeln. Er wirft sie in den Reigen der Welten, und die Acht vereinen sich zu einem roten Ei. Das Ei zerbricht und aus den Schalen krabbeln zahlreiche kleine Echsen. Sie taumeln durch die Welten und fressen alles auf, was sich ihnen in den Weg stellt.*“

Spurensuche (Tag 2)

Ulwun blieb in der Osteria, und Heather leistete ihr Gesellschaft. Mittags wollten sich alle im Stella del Mar treffen.

Anga hörte sich in den Hafenkneipen um.

Ronald suchte in der Bibliothek des magischen Konvents nach Hinweisen.

Flintstone schaute sich am Westtor und Umgebung um.

HaoDai und Pippin bummelten ziellos durch die Stadt und hielten Ausschau nach Auffälligkeiten aller Art. Sie hörten, wie ein Barde namens Witzlaf albischen Seeleuten in ihrer Muttersprache Geschichten erzählte.

Es war einmal ein Holzfäller, der lebte glücklich mit seiner Frau und seiner kleinen Tochter abseits der Stadt Orsambuko inmitten des Waldes in einer kleinen, bescheidenen Hütte. Er schlug das Holz des Waldes und verkaufte es in der Stadt.

Eines Tages geschah es jedoch, als der Holzfäller in den Tiefen der Wälder war, dass seine Familie von grässlichen Orcs überfallen und entführt wurde. Am Abend kehrte der Holzfäller zurück. Er fand jedoch nur eine abgebrannte Holzhütte und eine Nachricht vor. Völlig verzweifelt las er die Botschaft der Orcs. Wenn er seine Frau und sein Kind lebendig wiedersehen wollte, so sollte er in das nahe befestigte Dorf ziehen und in 3 Tagen um Mitternacht das Palisadentor öffnen.

Da der Holzfäller sein Kind und seine Frau abgöttisch liebte, tat er, wie ihm geheißen. Er öffnete das Tor, und die Orc-Scharen fielen über das Dorf her und brannten es nieder. Doch anstatt ihr Versprechen einzuhalten, warfen die Orcs ihm den Kopf seiner Frau zu Füßen und töteten ihn anschließend.

So höret die Moral von der Geschicht' - dienet dem Bösen nicht!

Die beiden unterhielten sich mit Witzlaf, der auffallend nachdrücklich betonte, in welchem Gästehaus er wohnte und wie leicht es wäre, wenn man einmal so richtig darüber nachdachte, ihn während seiner Siesta dort zu überfallen und auszurauben. Naja, hier in Orsamanca war man ja sicher, war nur so ein absurder Gedanke. Die beiden Gefährten hatten ihn schon verstanden und verabschiedeten sich.

Ronald bemerkte plötzlich eine große Aufregung im Konvent. Genau genommen war es ein mittleres Chaos – denn vor höchstens einer halben Stunde hatte ein waelischer Barbar (namens Kugran Kristiansund) den ungeschützten Heimstein des Konvents gestohlen! Er war einfach reinspaziert in den Konvent, hatte die wachhabenden Novizen mit einem Fessel-Zauber ausgeschaltet und den mit Gold- und Silberrunen verzierten Urgesteinsbrocken gepackt und einfach mitgenommen! Die Führungskräfte der Gilde tobten. Der ganze Konvent stand jetzt da wie eine Lachnummer, das war superpeinlich.

Toniero bat Ronald um sein kollegiales Schweigen. Hoherfreut nahm er zur Kenntnis, dass Ronald nicht auf einen Untersuchungsausschuss warten, sondern die Verfolgung des Diebs sofort selbst in die Hand nehmen wollte. Schließlich hatten die Freunde diesen Waelinger am Vortag getroffen, als er sich in der Gilde zwecks Registrierung importierter Zauberartikel über die hohe Gebühr beschwert hatte. Die Gefährten waren sich gestern einig gewesen, dass auf so eine schwachsinnige Gebühr nur absolute Volltrottel reinfallen würden; ein normaler Mensch würde diesen Krampf einfach ignorieren. Schließlich gab es – zum Glück – keine „gläsernen Bürger“ in den Küstenstaaten!

Ein Blick in die Registratur genügte: Kugran hatte als Quartier den „Flinken Esel“ angegeben. Genau dorthin eilte Ronald, und tatsächlich war der Waelinger dort auf seinem Zimmer und versuchte tränenüberströmt den Heimstein zu zerhämmern. Der Lärm hatte den Herbergsvater bereits sehr nervös gemacht, aber da die Herrschaften gut gezahlt hatten und der Fremde gefährlich wirkte, hatte er bisher nur die Hände gerungen.

Ronald fühlte sich gerade als Kampfmagier und stürmte allein in das Zimmer, in dem auf dem Bett die erstochene Leiche Skagen Torfinnsons lag, eines waelischen Händlers, für den Kugran als zauberkundiger Leibwächter gearbeitet hatte. Kugran wehrte sich nur wenig, denn Ronald schläfernte ihn magisch ein und fesselte und knebelte ihn, um keine Überraschungen zu erleben. Kugran trug natürlich auch ein rotes Edelstein-Dings bei sich!

Ronald brachte den apathischen Kugran in das Gefängnis der Gilde und traf sich mit den anderen Freunden zum Mittagessen. Na, da gab es ja allerlei Neuigkeiten auszutauschen!

Ihre Unterhaltung wurde durch die Ankunft der Stadtwache unterbrochen. Sie hatten den Mordfall im Flinken Esel untersucht; der dringend Tatverdächtige war ein gewisser „el Scharif“, ein scharidischer Kaufmann, der im Nebenzimmer gewohnt hatte und spurlos verschwunden war. Das Schloss der Tür zwischen den beiden Appartements war aufgebrochen worden, damit sich der Mörder ungesehen in das Zimmer des Waelingers hinein- und hinausschleichen konnte, ohne vom Dienstpersonal oder anderen Gästen gesehen zu werden. Leider konnten die Freunde keine sachdienlichen Hinweise geben, versprachen aber, die Augen offenzuhalten.

Am Nachmittag überfielen sie „wunschgemäß“ Witzlaf während der Siesta und nahmen ihm das rote Edelstein-Dings ab. Sie transportierten ihn ebenfalls ins nahe gelegene Gildengefängnis.

Am Abend wurden beide Gefangenen plötzlich gesprächig und konnten über ihre Aufträge reden.

Kugrans Auftrag

Hiermit verpflichte ich Dich, mir zu dienen. Nimm diesen Stein (er deutet auf den am Boden liegenden, wertvoll aussehenden fingerlangen roten Edelsteinsplitter) und behalte ihn immer an Deinem Körper. Du sollst ihn niemandem zeigen oder von ihm erzählen. Wenn Du in Deiner Welt erwachst, wirst Du Dich die nachfolgenden 3 Tage innerhalb Orsamanças aufhalten. Während dieser Zeit wirst Du Dich in die Magiergilde begeben und alles tun, um den Heimstein der Gilde zu entwenden und zu zerstören. Du wirst jeden, der Dich bei Deiner Aufgabe behindert, unschädlich machen und Dich von nichts und niemandem ablenken lassen, bis der Heimstein zerstört ist. Du wirst niemanden zu irgendeinem Zeitpunkt von diesem Auftrag und von allem, was sich hier an diesem Ort abgespielt hat, in Kenntnis setzen und nichts tun, das die Zerstörung des Heimsteins verhindern kann. Du wirst Dich nun friedlich in Deine Welt zurückbegeben und alles für einen Traum halten, ohne Deine Aufgabe zu vergessen.

Witzlafs Auftrag

Hiermit verpflichte ich Dich, mir zu dienen. Nimm diesen Stein (er deutet auf den am Boden liegenden, wertvoll aussehenden roten Edelsteinsplitter) und behalte ihn immer an Deinem Körper. Du sollst ihn niemandem zeigen oder von ihm erzählen. Wenn Du in Deiner Welt erwachst, wirst Du Dich die nachfolgenden 3 Tage innerhalb Orsamancas aufhalten, und um Mitternacht des dritten Tages wirst Du Orsamancas Stadttor im Süden öffnen und mit allen Mitteln dafür sorgen, dass es geöffnet bleibt. Du wirst niemanden zu irgendeinem Zeitpunkt von diesem Auftrag und von allem, was sich hier an diesem Ort abgespielt hat, in Kenntnis setzen. Du wirst Dich nun friedlich in Deine Welt zurückbegeben und alles für einen Traum halten, ohne Deine Aufgabe zu vergessen.

Damit stand der Plan der Freunde fest.

Zurück in der Osteria, versetzte Heather Ulwun in einen magischen Schlaf.

Später kehrten Anga und HaoDai von einer Kneipenrunde zurück und freuten sich, dass ihre Freunde noch wach waren, um mit ihnen einen bereits vorgewärmten „Absacker“ auf Rotweibasis zu trinken. Wenig später waren die beide ebenso sicher verschnürt wie Ulwun. Die Drei verloren nun ihre roten Edelstein-Dinger.

Spurensuche (Tag 3)

Am Morgen durften die Freunde endlich ungezwungen über ihre Aufträge reden. Gemeinsam zogen sie zur Magiergilde, um die anderen „Opfer“ noch genauer zu verhören. Dabei entdeckten sie einen neuen Aushang in der Stadt.

*Suche entlaufene Kröte. Sie ist gelb, etwa unterarmlang und ernährt sich von Edelsteinen. Der Überbringer der unverletzten Kröte erhält die städtische Belohnung von 150 G.S. Ich besitze das einzige Haus mit Garten am Scherenschleiferplatz in der Nähe des Südtores.
Maccarena de Padova*

Wassis-Kröten hatten manche Freunde schon mal vor langer Zeit kennengelernt. In alten Erinnerungen kramend, trafen sie bei der Gilde ein. Einer der Novizen bemerkte, dass er in der vergangenen Nacht eine große gelbe Kröte aus dem Eingangsraum der Gilde entfernt hatte!

Mangels anderer Spuren besuchten die Gefährten Maccarena de Padova, eine leicht verrückte wohlhabende Tiersammlerin, und durchsuchten das Ostviertel nach der entlaufenen Kröte. Vergeblich.

Die Freunde befanden sich gegen Mittag gerade in der Nähe des Südtores, als es dort plötzlich einen Tumult gab: ein scharidischer Attentäter hatte soeben Zirro Tallaterez, den Kommandanten des Südtores, niedergestochen und war dann laut schreiend davongerannt. Für Zirro kam jede ärztliche Hilfe zu spät. Als sich die Gefährten in der Nähe des Tors umsahen, entdeckten sie die gesuchte Wassis-Kröte; Flintstone und Ronald fingen sie ein.

Sie setzten das Vieh aber bald wieder auf die Straße und folgten ihm wie einem Spürhund. Die Kröte brachte sie tatsächlich zum Gästehaus des Konvents. Dort überraschten sie eine Thaumaturgin namens Angeluna Mantega e Trabarra, die gerade dabei war, etliche Gallonen extrem explosiven Zauberöls zu raffinieren. Sie wurde überwältigt und ihr rotes Edelstein-Dings gleich zur Belohnung an die Wassis-Kröte verfüttert, die daraufhin die Farbe wechselte

und nun knallrot aussah. Klasse. Sie bekam nun auch alle anderen Edelsteine und wurde zu einem felligen / schuppigen / größeren / schwanzwedelnden / flügelschlagenden / leichten Etwas.

Diese Tat hatte Konsequenzen für die „Landtruppen“ der Sritra, da fast sämtliche „Leuchtfeuer“ schlagartig vernichtet wurden.

„Showdown“

Flintstone und Heather unterstützten in der folgenden Nacht den völlig unfähig wirkenden neuen Kommandanten (Enrico) des Südtores.

Am Westtor hatten sich HaoDai und Pippin mit Marcingo verständigt und hielten hier gemeinsam Wache.

Die übrigen Gefährten hatten sich im Covendo Mageo versammelt.

Kurz nach Mitternacht hätte eigentlich der „Große Angriff“ einer riesigen Schar von Graha-Kampfscharen erfolgen sollen. Orsamanca wäre dabei vermutlich in Schutt und Asche gelegt worden.

Hätte. Würde.

Tatsächlich passierte aber fast gar nichts in dieser Nacht. Ein Kapitän der Seeflotte berichtete später, dass in jener Nacht „aus heiterem Himmel plötzlich riesige Saurier-Biester und schwerbewaffnete Eidechsen mitten in der Luft über dem Meer“ aufgetaucht wären. Sie wären ins Wasser gestürzt und dort – bis auf die Schwimmer – einfach ertrunken. Um die wenigen Schwimmer hätten sich seine Leute gekümmert.

Dieser Fall war erledigt. Die Freunde verbrachten den Sommer 2402 nL als Gäste der Magiergilde in Orsamanca und genossen den unbeschwerten Sommer.