

## E.20 Das Viarchengrab

Martin Hermuth, MIDGARD-Abenteuer, VF&SF-Verlag Stelzenberg, 2018

Copyright © 2019 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die [blaugefärbten](#) Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 2018 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

### 48 Eichhörnchen

Die acht Zwerge fuhren mit dem Schiff von Parinov nach Haelgarde. In der Hafenstadt an der albischen Ostküste gelang es Damir, die zwergischen Schmiedemeister zu einem Tausch der in Moravod erbeuteten Waffen in magische Schilde für Gortroch und sich zu überreden.

Anschließend trennten sich die Wege der Zwerge. Während Bestija, Erdraute und Thurin nach Gimil-dum aufbrachen, ritten Aldorin, Damir, Geuzeleide, Gortroch und Maolin im Feenmond des Jahres 2406 nL nach Corrinis und fuhren von dort per Schiff weiter in die erainnische Hafenstadt Cuanscadan. Sie hatten nämlich nach ihrem Abenteuer in Adiman und Parinov dem Wappenmeister Antanio versprochen, dessen altem Kumpel Sicart Fonfrega vier Dutzend zahme Eichhörnchen zu bringen. Da die possierlichen Nager seltsamerweise Gortroch, Geuzeleide und Maolin aufs Wort folgten, konnten sich die Zwerge mit kleinen Vorführungen ihrer dressierten Begleiter mühelos sämtliche Reisekosten verdienen.

### In Cuanscadan

Am Abend des 1. Tages des Hirschmonds brachten die Zwerge ihre putzigen Eichhörnchen zu Sicart Fonfrega. Während sich dessen Diener Marti um die weitere Versorgung der Nager kümmerte, bedankte sich der Händler bei den Zwergen für die gute Pflege der Tiere und ließ durchblicken, dass der Besitz eines zahmen Eichhörnchens in den Palästen der Küstenstaaten derzeit sehr angesagt wäre. Da Sicart ursprünglich aus Parduna stammte, verfügte er über gute Handelsbeziehungen zu Leonessa und war dank der Zwerge jetzt in der Lage, sich ein hübsches Süm্মchen zu verdienen.

Da die Zwerge ihr Interesse bekundeten, dem Händler bei einer privaten Angelegenheit zu helfen, vertraute Sicart ihnen an, dass sich seine Tochter Favia in der Gewalt von Echsenmenschen befinden würde. Sie war vor einem halben Monat nach Spionach geritten, um dort ihre Freundin Dairinn zu besuchen, und nach einem Ausflug zur Entenjagd in der Marsch der Vögel nahe der Küste nicht mehr zurückgekehrt. Gestern hatte Marti im Hof des Händlers einen Brief gefunden, den irgendwer über die Mauer geworfen haben musste. Das Schreiben war eindeutig von seiner Tochter verfasst worden.

*Verehrter Herr Vater, ich bin in der Hand wilder Echsenleute, die mich gefangen und in ihr Dorf geschleppt haben. Ihr Häuptling spricht ein paar Worte erainnisch. Meine Entführer drohen, dass ich ihr nächstes Festmahl werde. Sie sind aber bereit, mich gegen ein Lösegeld von 10 augengroßen Wassersteinen, wie sie die für sie heiligen blauen Saphire nennen, freizulassen. Deponiert in der nächsten Vollmondnacht einen Beutel mit den Edelsteinen neben der Glocke, die im Innern der Turmruine liegt. Der Turm steht auf einem Hügel östlich des Mündungsdeltas des Uiscbréan etwa 1000 Doppelschritte landeinwärts und ist nicht zu übersehen. Bitte zögert nicht; der Schmutz in diesem Schlammnest und die hungrigen Blicke seiner Bewohner lassen mich erschauern. Eure gehorsame Tochter Favia*

Schön, dass Favia noch lebte! Unschön, dass es Geld kosten würde, sie zu retten, aber wenn es unvermeidlich sein würde, wäre die Bezahlung freilich eine Option. 3000 GS würden Sicart nicht ruinieren. Sollten die Zwerge allerdings seine Tochter rechtzeitig befreien können, würde ihnen Sicart gern 1500 GS als Belohnung bezahlen. Marti würde das Lösegeld

am 11. Hirsch in das Wehrgehöft Lachalinn bringen, das sich auf einer künstlichen Insel in einem See des Uiscbréan befand. Von dort wäre es ungefähr ein Tagesmarsch bis zum Mündungsdelta des Flusses und damit vermutlich auch bis zur genannten Turmruine. Wäre Favia bis dahin nicht von den Zwergen befreit worden, sollten sie den Echsenmenschen eben das geforderte Lösegeld bezahlen. Sicart fügte hinzu, dass er keine Einwände hätte, wenn die Zwerge den Echsenmenschen anschließend die Saphire wieder gewaltsam abnehmen würden. Hauptsache, Favia (17, hübsches Gesicht, gute Figur, schwarzes lockiges Haar, graue Augen, 1,75m groß) würde unbeschadet nach Hause kommen!

Die Zwerge nahmen Sicarts Auftrag an und übernachteten in seinem Gästequartier.

Am nächsten Vormittag besuchten Damir und Maolin das *Haus des Wissens* und durchstöberten die Bibliothek mit Hilfe einer Weisen Frau nach Informationen über die Marsch der Vögel und die dort lebenden Echsenmenschen. Sie erfuhren, dass in dem Küstenstreifen einige Stämme der „Schuppenleute“ (*Duinelann*) in palisadengeschützten Dörfern lebten, jeweils etwa 150 bis 250 Personen, die ständig untereinander im Streit lagen wegen der Größe ihres jeweiligen Stammesgebietes. Menschen würden die Schuppenleute eher aus dem Weg gehen, aber Eindringlinge in ihr mit Totems aus Treibholz, Tierknochen und Federn markiertes Kerngebiet würde jeder Stamm äußerst entschieden vertreiben.

Über eine Turmruine in der Nähe des Uiscbréan-Deltas gab es keine schriftliche Aufzeichnung. Vielleicht stammte das Bauwerk aus jener Zeit, als die Gegend eine Provinz des valianischen Imperiums gewesen war? Vielleicht war es auch einfach ein Signalturm oder eine Landmarke für den Schiffsverkehr gewesen? Die Weise Frau empfahl den beiden Zwergen, den Gelehrten Sástan an'gaos zu konsultieren, der im Haus des Wissens Geschichtsunterricht erteilte.

Sástan entpuppte sich als geldgieriger Wichtigtuer, der den Zwergen für seine spärlichen Auskünfte 25 GS als „Forschungsbeitrag“ abknöpfte. Sie erfuhren, dass sich im Osten des Deltas einst die valianische Hafenstadt Sambana befunden hatte, die den Seemeistern ab 1500 nL als Flottenstützpunkt gedient hatte. Dort hatten vor allem Derwendwyn gelebt, ein twyneddischer Stamm, der von den Valianern Siedlungsrechte erhalten hatte. Die Urbevölkerung der Ffomor war dabei vertrieben worden. Im Krieg der Magier waren Sambana und die gesamte Küste durch gewaltige Fluten zerstört und dauerhaft verändert worden; die meisten Ruinen der Stadt befanden sich heute vermutlich am Grund der damals entstandenen Bucht.

Die drei anderen Zwerge, die die erainnische Schrift weder lesen noch schreiben konnten, lungerten währenddessen auf einem schattigen Platz herum und bekamen das Tagesgespräch zu hören. Die *Flinkfisch*, ein kleiner schneller Segler, mit dem die Familie des Raedan MacSeal Passagiere und Waren zwischen Corrinis und Cuanscadan beförderte, war in der Nacht vom 25. auf den 26. Tag des Feenmonds von Dämonen überfallen worden, die alle Menschen massakriert hatten, die nicht rechtzeitig über Bord gesprungen waren. Ein Seemann hatte sich auf diese Weise gerettet und gestern diese Nachricht in Beann Eadair verbreitet. Das Schiff hatte vor einem aufziehenden Unwetter Schutz in einer Bucht an der Marschlandküste gesucht gehabt. Natürlich hatte niemand mit diesem Überfall rechnen können. Die Belauschten waren sich uneins, ob der Seemann mit seinem Märchen bloß vertuschen wollte, dass die unfähige Besatzung ihr Schiff im Sturm verloren hatte, oder ob die berüchtigten Piraten von Maraileann mittlerweile tatsächlich mit Wesen der Finsternis zusammenarbeiten würden. Es war höchste Zeit, diese freche Seeräuberbrut entschlossen zu vertreiben! Hoffentlich würden sich schon bald viele Freiwillige melden, um entschlossen in

die blutige Schlacht zu ziehen! Die Belauschten selbst wollten aber zunächst mal entschlossen ihre trockenen Kehlen befeuchten.

Weitere Recherchen unternahmen die Zwerge nicht. Sie ritten am Nachmittag los und erreichten am Abend des 4. Hirsches die erainnische Kleinstadt Spionach an der Straße nach Deasciath.

### **Die Marsch der Vögel**

In Spionach wurden die Zwerge von Dairinn und ihrer Familie freundlich als Gäste begrüßt und bewirtet. Natürlich waren alle vom Überfall der Schuppenleute geschockt gewesen. Bestimmt wäre die arme Favia längst von den wilden Echsenmenschen verspeist worden! Dabei hatte sich Dairinn so über den völlig überraschenden Besuch ihrer Jugendfreundin gefreut gehabt, als jene am 17. Fee in Spionach eingetroffen war, zusammen mit Lonian, dem coolsten Barden dieser Saison in Cuanscadan, einem wirklich charmanten und verteufelt gut aussehenden Burschen. Die beiden waren wirklich ein glückliches Liebespaar gewesen, vor dem schrecklichen Ereignis.

Die Zwerge sahen ihre Zweifel an der Entführungsgeschichte bestätigt. Damir meinte (auf Dvarska), es würde ihn kaum wundern, wenn Favia und Lonian in Wahrheit bei dem Turm friedlich abwarten würden, bis das geforderte Lösegeld eingetroffen wäre, um anschließend damit zu verschwinden. Er kam der Sache damit schon sehr nahe.

Die Zwerge erzählten Dairinn nichts von Favias Brief.

Dairinn erzählte, dass sich Favia in den Kopf gesetzt hatte, mit Lonian auf Entenjagd in die Marsch der Vögel zu ziehen, um sich anschließend einen ganz besonders exquisiten Kopfschmuck aus seltenen Federn anzufertigen. Das wäre in dieser Saison *der* Modetrend in Cuanscadan! Zusammen mit dem einheimischen Jäger Murchu als Führer wären die beiden schon am nächsten Morgen nach Süden gezogen, um eine Nacht im Wehrgehöft Lachalinn zu verbringen, ehe die eigentliche Jagd im Marschgebiet beginnen sollte. Da sich Murchu beim Abendessen gründlich den Magen verdorben hatte, wären die beiden dann führerlos losgezogen – und dieser Leichtsinn hatte Favia dann wohl das Leben gekostet. Lonian hatte Enten aufscheuchen und Favia vor die Armbrust treiben wollen, als plötzlich fünf Schuppenleute aufgetaucht waren und das Mädchen überwältigt hätten. Angeblich hätte der Barde versucht, seine Freundin zu retten, aber er hatte sich im Sumpf verlaufen und war froh gewesen, vor Einbruch der Nacht Lachalinn erreicht zu haben.

Murchu und zwei Helfer hatten tags darauf die Suche nach Favia begonnen. Der völlig verzweifelte Lonian war ihnen dabei keine Hilfe gewesen. Er war am folgenden Tag nach Spionach gekommen und hatte Dairinn die schreckliche Kunde mitgeteilt, wobei er tapfer seine Tränen unterdrückt hatte. Lonian wollte nach Cuanscadan eilen, um Hilfe zu holen, aber in Spionach war allen klar, dass seine Mühe vergeblich sein würde, weil kein Machthaber wegen dieses Vorfalls seine Leute in den Sumpf schicken würde, um die Stammesgebiete der Echsenmenschen anzugreifen.

Ein paar Tage später hatten Murchu und die anderen Männer die Suche nach Favia eingestellt. Wenn sich die Schuppenleute das Mädchen geschnappt hatten, konnte man nur hoffen, bei Nathir, dass ihr Leiden schnell beendet gewesen wäre.

Die Zwerge hätten gern Murchu befragt, aber der Jäger war irgendwo in den Sümpfen unterwegs. Dairinn war klar, dass Favias guter Vater nichts unversucht lassen wollte, um seine Tochter zu retten, aber letztlich hatte er wohl nur ein paar dickschädelige Zwerge auftreiben können, die bereit gewesen waren, ihre Zeit mit sinnlosen Wanderungen durch die Weiten der Küstenmarsch zu verschwenden.

Am nächsten Tag wanderten die Zwerge nach Lachalinn. Die freundlichen Bewohner des Wehrgehöfts bestätigten Dairinns Geschichte, fügten aber hinzu, dass der junge Stadtschnösel und die hübsche Händlerstochter die Gefahren des Sumpfes deutlich unterschätzt hatten. Die beiden waren tatsächlich ohne ortskundigen Führer losgezogen, mit einem kleinen Zweipersonenzelt und Verpflegung für mehrere Tage, und über alle Sicherheitsbedenken hatte sich das verliebte Pärchen schmunzelnd hinweggesetzt. An einen Angriff der Schuppenleute hatte freilich niemand gedacht, da die Echsenmenschen normalerweise jede Begegnung mit Fremden vermieden, solange man nicht direkt in ihr Stammesgebiet eindringen würde.

Ein kleines Detail über die Lebensgewohnheiten der Geschuppten war in Lachalinn unbekannt. Die Echsenmenschen fühlten sich auf Erhebungen unwohl und vermieden deshalb auch kleine Hügel, wenn es ihnen möglich war.

Die Einheimischen kannten die Turmruine auf dem Hügel östlich des Mündungsdeltas und die alten Steintore in der küstenseitigen Felswand. Das waren die letzten Reste einer alten Stadt, die vor langer Zeit im Meer versunken war. Vor einem Jahr hatte sich ein freundlicher erainnischer Gelehrter namens Uallachan nach der genauen Lage dieser Relikte erkundigt und war dann zusammen mit seinem Freund Scanlann in die angegebene Richtung aufgebrochen. Die beiden waren nie wieder zurückgekehrt, ebenso wenig wie die vielleicht sechs oder acht heruntergekommenen Gestalten, die seit einigen Monaten „auf dem direkten Weg zur Küste“ an Lachalinn vorbeigezogen waren.

Die zwei Männer hatten vermutlich trotz ihrer Warnungen die Steintore geöffnet und waren „irgendwie“ für diese unheimlichen klagenden Harfentöne verantwortlich, die man seither dort vernehmen konnte. Letztendlich hatte wohl die Gier nach alten Schätzen für ihr Ableben gesorgt. Wer wusste schon, welches Grauen in den alten Ruinen lauern würde! Die Bewohner der Gegend erzählten Fremden seither nichts mehr von den Ruinen, um das Schicksal nicht noch stärker herauszufordern.

Am folgenden Tag brachte ein ortskundiger Führer namens Naigin die Zwerge bis in Sichtweite der Turmruine, die auf einem 60m hohen Hügel stand, dessen Südseite steil zur Küste hin abfiel, während sich seine von einigen schmalen Bachtälern zerfurchte Nordseite sanft aus der nebligen Marschlandschaft erhob.

Naigin kehrte nach einem gemeinsamen und ungestörten Nachtlager am Ufer des Uisibréan zurück nach Lachalinn und überließ die angeheuerten Sucher nach der verschollenen Favia ihrer sinnlosen Beschäftigung.

### **Favia Fonfrega**

Die Zwerge steuerten am regnerischen Morgen des 7. Hirsches die Turmruine auf dem Hügel an und entdeckten in einem kleinen Quellgrund am Nordhang der Erhebung Favias Zelt, das direkt vor einer schmalen Quellgrotte stand, in der sich ein kleiner Vorrat haltbarer Lebensmittel befand. Niemand war anwesend.

Damir bemerkte eine Spur, die hinauf zur Turmruine führte. In ihrem Inneren sahen sie eine halb vom Geröll verdeckte alte Bronzeglocke und die Spuren eines kleinen Lagerfeuers, das

hier vor wenigen Tagen gebrannt hatte. An der küstenseitig gelegenen Steilwand führte eine steile Steintreppe 20 Höhenmeter hinab zu einem breiten Felssims, von dem aus zwei geöffnete Steintore in die Steilwand hineinführten.

Ehe die Zwerge diese offensichtliche Einladung annahmen, erkundeten sie zunächst die Umgebung des Hügels und entdeckten zahlreiche Stiefelspuren auf einer alten und teilweise zerstörten Pflasterstraße, die sich von einem Mündungsarm des Uiscbréan bis zum Hügel emporzog. Als sie schließlich zum Sims hinuntergelaufen waren, hörten sie dort trotz des Regens leise wimmernde Saitentöne, die aus dem rechten Steintor drangen. Außerdem und viel lauter vernahmen sie ein Geräusch, als ob jemand versuchen würde, eine Tür zu rammen.

Die Zwerge eilten dem Geräusch hinterher und kamen in eine Rumpelkammer, in der gerade zwei bewaffnete Männer mit einer Bank versuchten, eine verkeilte Holztür aufzustemmen. Eine waelische Barbarin stand in einer dunklen Ecke und hielt eine schussbereite Armbrust, die sie nun auf Aldorin richtete, der als erster eingetreten war. Gehörte Schwarzlößchen etwa zu den Zwergen? Aldorin verneinte. Die „Neuen“ wurden aufgefordert, beim Einschlagen der Tür zu helfen, um die kleine Hexe zu schnappen, die gerade in die Nebenkammer geflüchtet war und dort in der Falle saß.

Da sich die Zwerge weigerten, begannen sich die drei Wächter (zum Glück für die Zwerge ausgerechnet das Personal mit der geringsten Intelligenz) allmählich zu wundern. Normalerweise würden sich neue Anwärter, die Tarloighs Anweisungen hierhergeführt hatte, sehr bemühen, einen guten Eindruck auf die künftigen Kollegen zu machen. Aldorin bestritt (gedankenlos), dass sie Tarloigh geschickt hätte, und jetzt wurde den Wächtern klar, dass sie es hier mit einer neuen Fraktion von Schnüfflern zu tun hatten. Sie forderten die Zwerge auf, ihren „Privatgrund“ schleunigst zu verlassen (um anschließend Verstärkung zu holen und die Verfolgung der Störenfriede aufzunehmen).

Die Zwerge weigerten sich.

Die Waelingerin schoss auf Aldorin. Ein kurzer Kampf begann. Dann lag die Waelingerin tödlich verwundet am Boden, und ihre beiden Kollegen ergaben sich. Ihr Verhör brachte keine neuen Erkenntnisse, denn sie hatten den Zwergen ja schon verraten, dass sie zu Uallachans Mannschaft gehörten und demnächst auf eine Seereise aufbrechen wollten, um die ganze Welt zu erobern. Mehr Einzelheiten dürften sie den Zwergen bestimmt nicht erzählen, denn das hatten sie feierlich geschworen.

Die Zwerge hatten fast ein wenig Mitleid mit den Deppen. Maolin versorgte die Wunden der Waelingerin, um ihr Leben zu retten. Unterdessen sahen sich seine Freunde einen benachbarten Raum an und entdeckten dort die erstaunlich gut erhaltenen Leichen einer dreiköpfigen Flüchtlingsfamilie aus Sambana. Das war die ideale Kammer, um dort die drei überwältigten Wächter gefesselt und geknebelt einzusperren!

In der Stille des Raumes spürten die drei Wandelleichen die blutvollen Lebewesen in ihrer Nähe und stillten ihren enormen Appetit.

Anschließend kümmerten sich die Zwerge um die verkeilte Tür und hebelten sie dank ihrer gewaltigen Stärke problemlos auf. Im ehemaligen Lagerraum der Leichenbestatter hatte sich tatsächlich die gesuchte Tochter des Händlers verbarrikadiert. Wie von Favia geplant, trat Geuzeleide in einen großen Eisennagel, den das Mädchen am Boden aufgestellt hatte. Wie nicht von Favia geplant, funktionierte ihr feuchtgewordenes *Blendsalz* nicht mehr, und sie

ergab sich den Zwergen und musste ihnen ihre Geschichte anvertrauen, nachdem ihr klargeworden war, dass die Zwerge sie nicht rein zufällig gerettet hatten.

Sicart Fonfrega hatte seine Tochter Anfang des Feenmonds darüber informiert, dass er sich mit seinem alten Geschäftsfreund, dem 59-jährigen Ramon de Monmarto aus Parduna, darauf verständigt hatte, dass jener Favia heiraten sollte, um die Verbundenheit der beiden Handelshäuser auf eine neue Ebene zu bringen. Bereits Ende des Hirschmonds sollte die Überfahrt seiner Tochter nach Leonessa erfolgen. Sicart duldete keine kleinlichen Einwände seiner verzogenen Tochter. Favia hatte daraufhin mit ihrer ersten Eroberung, dem Barden Lonian, den Plan geschmiedet, eine Entführung vorzutäuschen und nach der Bezahlung des Lösegelds in die weite Welt zu ziehen, um auf ewig Spaß zu haben, fremde Länder und Leute kennenzulernen und ein frohes Leben zu führen. Die Einzelheiten ihres Plans hatten sich die beiden viel zu spät ausgedacht, deshalb musste Lonian mit Fvias Brief zurück nach Cuanscanan reiten, um ihn von einem Freund in den Hof des Händlers werfen zu lassen.

Der Barde war am 4. Hirsch wieder bei Favia eingetroffen, die ihren Geliebten sehnsüchtig erwartet hatte. Sie war die ganze Zeit hindurch in ihrem Versteck völlig ungestört geblieben. Am 6. Hirsch (also gestern) war Favia mit Lonian zur Turmruine gelaufen, um den Ort näher zu betrachten, und dabei hatte sie die Treppe bemerkt, die hinab zum Felssims führte. Sie hatte ihren Freund überredet, sich die seltsamen Klänge mal aus der Nähe anzuhören. Als sie gerade den Sims erreicht hatten, hörten sie, wie zwei erainnisch sprechende Männer ebenfalls die Treppe herabkamen. Lonian und Favia hatten beide plötzlich Panik bekommen und waren geflüchtet. Während das Mädchen gleich durch das erste Tor ins Innere gerannt war, war der Barde den Sims entlang gespartet. Favia wusste nicht, was mit ihm weiter passiert war.

Das Mädchen hatte sich im Schein ihrer Laterne die unheimlichen Katakomben angesehen, in die sie sich geflüchtet hatte. Die wimmernden Klänge kamen von einer seltsamen riesigen Harfe, die in einer Kammer am Ende der Katakomben stand, in der seltsamerweise ein kräftiger Luftzug pulsierte. Überall waren Gänge mit Grabkammern! Und nirgends hatte sie einen anderen Ausgang gefunden. Favia hatte die schreckliche Jammermelodie fast um den Verstand gebracht. An diesem Vormittag hatte sie der Durst schließlich hinaus auf den Sims getrieben. Dummerweise war er diesmal nicht leer gewesen, denn auf einer Holzbank neben dem zweiten Tor hatten drei bewaffnete Personen gesessen, die sofort aufgesprungen und in ihre Richtung gerannt waren. Sie war auf der Stelle umgekehrt und blöderweise in diese Kammer gespartet, aus der es keinen zweiten Ausgang gegeben hatte.

Favia erklärte den Zwergen in scharfem Ton, dass sie nur dann die vereinbarte Belohnung ihres Vaters erhalten würden, wenn man sie in wohlbehaltenem Zustand übergeben würde. Die Zwerge beruhigten das nervöse Ding, gaben ihr zu trinken und händigten ihr sogar ihre Waffen (Kurzschwert und Dolch) wieder aus. Sie bekam die Aufgabe zugewiesen, die Laterne der Truppe ordentlich zu tragen und auch in Gefahrensituationen zitterfrei zu halten. Nach ihren ersten Erlebnissen mit der Zwergentruppe wurde Favia sehr kleinlaut und erfüllte ihre Aufgabe ohne Widerrede.

### **In den Katakomben**

Auf Gortrochs Drängen schlossen die Zwerge das Tor der Katakomben, ehe sie durch den bereits bekannten Gang laufen wollten, der an der Kammer vorbeiführte, in der sie ihre Gefangenen untergebracht hatten. Doch dieser Gang war jetzt von den drei blutverschmierten Wandelleichen verstopft, die gern auch ein wenig Zwergenblut getrunken hätten. Entsetzen packte die Gefährten, als ihnen klar wurde, was mit den überwältigten Wächtern geschehen

war. Die Zwerge hackten die Untoten nieder und köpften sie. Favia bekam einen Schluck Zwergengeist zur Beruhigung.

Der Gang brachte sie zu einem großen nebelerfüllten Andachtsraum, in dem man einst Culsu ebenso wie die Kraft des Mondes verehrt hatte. Die Zwerge kehrten nach kurzer Rast lieber um und betraten den Zugangsraum zu den Katakomben.

Hier führte ein Gang zu einer verschlossenen Tür, hinter der Favia in der gestrigen Nacht raschelnde Geräusche vernommen hatte. Aldorin öffnete das Schloss. Gortroch blickte hinein und sah zwei kleine affenähnliche Wesen mit kurzen Flügeln und Skorpionschwänzen in Richtung der geöffneten Tür schwirren. Der Zwerg schloss die Tür. Nach kurzer taktischer Besprechung stürmte er dann mit Damir wieder hinein. Während Gortroch mit einem einzigen Hieb einen der beiden Dämonen vernichtete, war Damir froh, dass Maolin mit einem *Donnerkeil* den anderen Dämon zerstören konnte, ehe ihn dieser mit seinem Giftstachel attackieren konnte.

Ein wenig komisch erschien es den Zwergen schon, dass die getöteten Dämonen vollständig verschwunden waren. Das kannten sie eigentlich nur von höheren Vertretern dieser Rasse. Tatsächlich hatten sich die beiden Affendämonen nur unsichtbar gemacht und waren aus dem Raum geflattert.

Die Zwerge durchsuchten das nunmehr dämonenfreie Archiv und fanden valianische Aufzeichnungen über die bestatteten Personen. Aldorin nahm ein umfangreiches Totenverzeichnis mit, das er erst später in Cuanscadan genauer studierte. Dabei fielen ihm drei Stellen auf:

- eine Gangskizze mit einem „x“
- ein Vermerk: *Ganrubal Mitunu, Viarch und Schar-pargaru, Zugang an Halle der Winde*
- ein Vermerk: *Ardur Neragal, Belu-killattantu, adannisch-aksu! Zugang an Halle der Winde*

Außerdem blätterten die Zwerge in einer unvollendeten Chronik Sambanas. Ihr konnten sie entnehmen, dass sechs Priester der Ffomor kurz vor der endgültigen Vertreibung ihres Volkes einen mächtigen Fluch über die neuen Einwohner Sambanas verhängt hatten. Weder im Leben noch im Tod sollten sie solange keine Ruhe finden, bis sich kein Mensch mehr an die Stadt erinnern könnte. Seither hatten sich alle Verstorbenen nach drei Tagen wieder aus ihren Gräbern erhoben, und viele von ihnen hatten die Lebenden angegriffen. Verzweifelt hatten die valianischen Priester und die twyneddischen Druiden nach einer Möglichkeit gesucht, die Ruhe der Toten zu bewahren. Hier endete die Chronik.

Die Zwerge waren sich sofort sicher, dass die seltsamen Jammertöne für die Beruhigung der Toten sorgen sollten. Sie liefen jetzt durch die abwechslungslosen Gänge der Katakomben und stellten fest, dass hier schätzungsweise eintausend Tote bestattet waren.

Natürlich betrachteten sie auch die von einem Luftelementargeist betriebene große Windharfe, die für die ständige Klagemusik sorgte. Sie wurde von vier fliegenden kleinen Gewitterwolken (*Myrknir*) bewacht. Die Zwerge vermieden es sorgfältig, diese Anordnung durcheinanderzubringen. Trotz ihres Spaßes an spannenden Kämpfen hatten sie keine Lust, gegen ein tausendschädliges Totenheer anzutreten.

An der linken Seitenpforte der Harfenkammer entdeckte Damir ein bewegliches Schwertrelief, hinter dem sich ein Schlüsselloch verbarg. Als Aldorin versuchte, das Schloss zu öffnen, löste er einen bläulichen Blitz aus, der seinen Dietrich ein wenig abschmolz. Der

richtige Schlüssel musste her! Und die Zwerge waren sich sofort sicher, dass er irgendwo in der Nähe versteckt sein musste.

Zielstrebig eilten sie zurück zum Zugangsraum der Katakomben und entdeckten dort in einem großen Steinkopf tatsächlich einen Schlüssel und ein silbernes Amulett.

Der Schlüssel passte wirklich in das entdeckte Schloss und öffnete eine Geheimtür, die nur von dieser Seite einen Öffnungsmechanismus besaß. Zum Glück für die Zwerge fiel sie nicht von selbst hinter ihnen zu, nachdem sie den neu entdeckten Geheimgang betreten hatten.

Die alten Baumeister waren vorsichtige Leute gewesen. Sie wollten sich nicht aus Versehen selbst einsperren.

Der Gang führte an zwei Grabkammern vorbei.

Eine der beiden Türen war zugemauert und erst in jüngerer Vergangenheit aufgebrochen worden. In der zugehörigen Grabkammer herrschte eine finstere Aura. Nachdem die Zwerge den Steinsarkophag geöffnet hatten, erblickten sie einen gut erhaltenen Leichnam. Der Körper des Mannes war in ein Brokattuch eingewickelt. Sein kahler Schädel wurde von einem dünnen Eisenreifen gekrönt. Die Zwerge beschlossen, die Ruhe dieses Toten nicht zu stören.

Hinter der anderen Tür stand ebenfalls ein Steinsarkophag. Davor stand eine schlanke und innen mit Blei verkleidete leere Tonamphore, deren Bleiverschluss am Boden lag. Im Sarkophag lag das Skelett eines in vermoderte Roben gekleideten Mannes, dessen Schädel eine klaffende Schwertwunde aufwies. Er trug goldenen Schmuck im Wert von 2000 GS, den die Zwerge nach kurzem Zögern an sich nahmen. Dabei erbeuteten sie auch den Siegelring des Toten, der den Maralinga-Namen *Ganrubal Mitunu* trug, mit einer Darstellung von Toten, die sich bewaffnet aus ihren Gräbern erhoben, um einem grimmigen Gesicht zu folgen, das vor ihnen schwebte.

Am Ende des Geheimgangs befand sich der Mechanismus einer weiteren Geheimtür, die man von dieser Seite aber nicht öffnen konnte. Vor ihr stand ein hörnertragender „Teufel“, der beim Heranrücken der schwer bewaffneten grimmigen Zwerge (mit Gortroch an der Spitze) plötzlich spurlos verschwand.

Der feige Wächterdämon war seinem Stasisfeld entkommen und per *Versetzen* in diesen Gang geflüchtet. Jetzt war er zu seinem Ausgangspunkt zurückgekehrt.

Nach langer vergeblicher Geheimtürensuche kehrten die Zwerge in die Mitte der Katakomben zurück. Dort sprang ein Chamäleondämon Damir plötzlich von einem Seitengang aus an. Das Wesen wurde vernichtet. Sein Kadaver blieb am Boden liegen.

Nach weiteren Suchereien und Erholungspausen beschlossen die Zwerge, an Faviass Lagerplatz die Nacht zu verbringen, und machten sich auf den Weg dorthin.

### **Schuppenleute und Dämonendiener**

Gegen Abend hatten Uallachans andere Wächter vergeblich auf die Rückkehr ihrer drei Kollegen gewartet und sich selbst auf dem Sims umgesehen. Dabei entdeckten sie das geschlossene Tor zu den Katakomben und liefen nun durch den nebelgefüllten Andachtsraum zu der Kammer, in der sich der Hebelmechanismus zum Öffnen des Tores befand. Ihr Anführer legte nämlich Wert darauf, dass ihm im Notfall immer zwei Fluchtwege zur



Verfügung standen, und er wollte stets auch den Klang der Windharfe auf dem Sims vernehmen.

Die Wächter entdeckten die geköpften Wandelleichen und die zerfetzten Körper ihrer drei Kollegen und bemerkten in ihrem Entsetzen gar nicht die blutverschmierten Reste der Fesseln und Knebel. Sie schlossen schnell die Tür zu der „Kammer des Grauens“ und berichteten Uallachan von dem Malheur. Der Anführer nahm diesen Vorfall zum Anlass, seine gesamte Mannschaft scharf zu verwarnen. Niemand sollte auf die törichte Idee kommen, mit den Leichen irgendwelchen Unfug anzustellen! Wie oft hatte er seine Leute schon gewarnt, den Klang der Windharfe niemals zu unterbrechen! Am nächsten Morgen sollte sein zuverlässiger Leibwächter die Tageswache übernehmen. Da Uallachan sein jetziges Quartier schon bald verlassen wollte, ordnete er keinerlei Aufräumarbeiten an.

Die Zwerge übernachteten zusammen mit Favia an ihrem kleinen Zeltplatz. Als vor Mitternacht gerade Maolin und Gortroch Wache hielten, tauchte aus der Dunkelheit plötzlich ein Echsenmensch mit erhobener Flosse auf und stellte sich als „Ssrrkkchchkknnieenn“ vor. „Amaolin“ und „Gesundheit“ (Gortroch zu Maolin wegen dessen Nieser) erwiderten den Gruß. Der Schuppenmann konnte sich auf Erainnisch (schlecht) verständigen. Er verlangte von den kurzen Haarhäutern die Herausgabe des schwarzgelockten Weibchens. Zusammen mit ihrem verstockten Männchen hätte sie vor ein paar Nächten im Dorf seines Stammes die Häuptlingin ermordet und den silbernen Ahnenstab gestohlen! Der Ahnenstab wäre für das Gelingen des Schutzes seines Stammes sehr wichtig. Leider wollte das Männchen nicht verraten, wo er sich jetzt befinden würde. Die neue Häuptlingin würde deshalb in seinem Geist lesen, wozu man den Schädel des Gefangenen öffnen würde, der deshalb nur ein einziges Mal befragt werden könnte. Mit dem Weibchen hätten sie also eine zweite Chance. Und vielleicht wäre sie ja nicht so verstockt wie ihr Männchen?

Die beiden Zwerge erklärten, dass sie das Weibchen nicht ausliefern könnten, weil sie den Auftrag hätten, es in die große Stadt zu bringen. Sie würden aber versuchen, den Ahnenstab (ein 50 cm langes silbernes Zepter, an dessen würfelförmiges Ende ein Rubin, ein Granat, ein Onyx und ein Opal eingelassen waren) zu finden und den Schuppenleuten zu geben. Ssrrkkchchkknnieenn war einverstanden und gab den Zwergen vier Tage Zeit, diese Aufgabe zu erfüllen.

Ssrrkkchchkknnieenn brauchte diese Zeit sowieso, um eine Übermacht seines Stammes zu organisieren und die Herausgabe des Weibchens mit Gewalt zu erzwingen.

Seine kleine Truppe hatte an diesem Tag eigentlich das schwarzlockige Weibchen verfolgen wollen, das die Echsenmenschen am Nachmittag des 6. Hirsches beobachtet hatten, als sie durch das Tor in die Katakomben gelaufen war. Ihr Männchen war dabei vom Sims den Abhang hinuntergestürzt und eine leichte Beute für die Schuppenleute geworden.

Da heute dieses Tor geschlossen war, hatte Ssrrkkchchkknnieenn erstmal bis zum Einbruch der Dunkelheit gewartet, ehe er mit seinen Leuten zum Sims hinaufklettern wollte. Als am Abend die Zwerge zusammen mit dem Weibchen aus dem Tor gekommen waren, hatte er sie zu ihrem Zeltlager verfolgt und sich dort (zunächst) gegen einen Überfall entschieden.

Gortroch und Maolin ließen die anderen schlafen und konfrontierten am nächsten Morgen die Händlerstochter mit den Vorwürfen des Schuppenmannes. Favia bestritt energisch und glaubhaft, irgendetwas mit dieser Geschichte zu tun zu haben. Die Zwerge blieben misstrauisch, akzeptierten aber (zunächst) ihre Beteuerungen.

Schon am frühen Morgen waren die Zwerge mit Favia wieder auf dem Felssims und sahen sich dort ein wenig um. In den Resten einer altertümlichen Sänfte fanden sie einen Pergamentfetzen neueren Datums.

*Der berühmte Gelehrte und Schatzsucher Uallachan sucht handfeste Männer und Frauen, die bereit sind, ihre Waffen zu benutzen, ohne Fragen zu stellen. Die Bezahlung ist gut. Wenn du bereit bist, etwas zu riskieren, um reich zu werden, dann hole dir bei Tarloigh in der Münzergasse ein Handgeld von 20 Goldstücken. Er wird dir Anweisungen geben, wie du zu unserer Truppe stoßen kannst.*

Als die Zwerge gerade zurück zum Tor der Katakomben gingen, hörte Maolin, der seinen Gefährten als Letzter folgte, wie hinter dem offenstehenden zweiten Tor, das in den nebelerfüllten Andachtsraum führte, eine Tür aufgestoßen wurde. Plötzlich waren zischelnde Knurr-Geräusche und die undeutlichen erainnischen Worte eines Mannes zu vernehmen. Die Zwerge rannten durch das andere Tor. Maolin spähte zurück und sah, wie ein hörnertragender Dämon, der mit einer massiven Eisenstange bewaffnet war, zusammen mit vier großen züngelnden und zischelnden und knurrenden Waranen ins Freie trat, in Begleitung eines ledergerüsteten Wächters. Der Wächter zeigte dem Dämon den Sitzplatz neben dem Tor, und der „Teufel“ nahm Platz, während sich die Warane rechts und links von ihm niederkauerten. Dann verschwand der Wächter wieder im Inneren der Anlage.

Die Zwerge wollten keinen Kampf mit diesen Gegnern und gingen lieber leise „hintenrum“ zu dem nebelerfüllten Andachtsraum.

Gortroch tastete sich vorsichtig entlang der Wand durch den Nebel bis zur nächsten Ausgangstür, die allerdings von der anderen Seite fest verkeilt und auf einfache Weise nicht zu öffnen war. Gortroch tastete sich weiter vor und stieß mit dem Fuß an die skelettierten Überreste eines Druiden, der einen brauchbaren Feuersteindolch in seinem Gürtel getragen hatte. Schließlich bewegte sich Gortroch in Richtung des Zentrums und wäre fast in das große Loch gestürzt, das sich dort befand. Es führte offenbar in eine etwa 15m tiefe natürliche Felsgrotte hinab, die ebenfalls von Nebelschwaden durchzogen wurde.

Die Zwerge konnten nirgendwo die Tür erkennen, deren Öffnung Maolin gehört hatte. Sie musste sich in der Nähe des Ausgangstors befinden, neben dem jetzt der Dämon mit den Waranen Wache hielt. Damir wagte es, den Durchgang des Tores zum Sims nach einer Geheimtür abzusuchen, ganz nahe bei den Aufpassern! Er hatte großes Glück, denn die Wächter waren in der warmen Spätsommer-Sonne dieses Morgens allesamt eingedöst [einmal 1, einmal normaler Misserfolg]. Eine Geheimtür entdeckte er aber an dieser Stelle nicht – ganz in der Nähe aber schließlich doch.

Die Zwerge eilten schnell und leise in den Gang hinein, der hinter dieser Geheimtür lag. Sie kamen an einer oft benutzten Latrine vorbei, und an einem schmalen Seitengang mit vielen verschlossenen Türen. Ehe der Gang endete, befand sich auf seiner rechten Seite eine weitere verschlossene Tür, hinter der die Zwerge unbestimmbare Geräusche vernahmen. Sie klopfen an. Eine gereizte Männerstimme riet ihnen (auf albisch) dringend, woanders zu stören.

Einer von Uallachans Wächtern, ein entlaufener albischer Höriger namens Oderic, hatte sich an diesem „freien Tag“ entschlossen, endlich die gefangene erainnische Hexe (namens Gaire) zu vergewaltigen. Und er hatte nicht vor, seine Kollegen zu beteiligen.

## **Uallachans Rettung**

Damir öffnete die Geheimtür am Ende des entdeckten Ganges und blickte durch einen weiteren Gang direkt in den Aufenthaltsraum der Wächter. Dort saßen gerade zwei von ihnen an einem Tisch und vergnügten sich mit einem Brettspiel bei einem Krug ausgezeichneten Weins. Der eine Wächter sah Damir und sprang (leicht taumelnd) auf, während sich der andere umblickte und angesichts der schwer bewaffneten Zwerge sofort lautstark Alarm rief.

Damir schritt kühn auf die beiden zu. Seine Gefährten und Favia folgten. Damir behauptete frech, dass Tarloigh sie hierher geschickt hätte und es gar keinen Grund für irgendeinen Alarm geben würde. Die mittlerweile vier Wächter hörten diese Kunde gern. Auf einen knallharten Kampf auf Leben und Tod gegen eine Gruppe griesgrämiger Zwerge hatte keiner von ihnen Lust. Sie waren alle hier, um Uallachan auf einer Seereise zu begleiten und in der Ferne reich und berühmt zu werden und ab und zu vielleicht eine kleine Straftat zu begehen – aber ausgebildete Kämpfer waren nur ein oder zwei von ihnen.

Die Wächter erkundigten sich also zunächst, ob es wirklich nur fünf Zwerge wären, die mit dem hübschen jungen Mädchen durch die Gegend ziehen würden. Der Sage nach sollten es doch sieben sein, nicht wahr? Scherz! Außerdem könnten „die Neuen“ erst definitiv mitmachen, wenn sie dem Boss ihren Treueschwur geleistet hätten. Uallachan hätte ihnen aber „vorhin“ sehr unmissverständlich klargemacht, dass sie nicht nur überhaupt nicht mit den unverwesten Leichen in den benachbarten Katakomben spielen, sondern dass sie ihn momentan keinesfalls wegen irgendwelcher Kleinigkeiten stören sollten, und auf Zwerge würde diese Definition ja perfekt passen, nicht wahr? Scherz! Jedenfalls müssten die Neuen ein wenig Geduld mitbringen, doch im nächsten Monat würde bestimmt jeder gebraucht, um die lange Schiffsreise nach Valian oder in die Küstenstaaten durchzuhalten.

Der Zwergengeist, den die Neuen freizügig verteilten, sorgte schnell für Entspannung bei den Wächtern, die gerne hörten, dass ihre künftigen Kollegen keinesfalls wasserscheu wären und auf einem Schiff nützliche Dienste verrichten könnten. Die Wächter kauften den Zwergen sogar ab, dass sie es mit „geheimen Tricks“ (vielleicht mit zwergischen Tarnkappen?) geschafft hatten, an den Waranen und dem dämonischen Wächter vorbeizukommen. Pfiffige Kerlchen, fürwahr! Prost!

Als sich die schwarzlockige Ealga zu den Wächtern hinzugesellte, eine junge Assassinin, die Uallachan in Corrinis zusammen mit Landric als seine beiden ersten Gehilfen angeworben hatte, war den Zwergen sofort klar, wer den Schuppenleuten in Wahrheit den Ahnenstab gestohlen hatte. Nachdem die Wächter die erste Amphore Zwergengeist geleert hatten, ließ Maolin Ealga unauffällig einschlafen [20]. Ihre Kollegen wunderten sich nicht über ihre Müdigkeit, denn Ealga hatte schon am gestrigen Abend ziemlich viel Alkohol getrunken, fast so viel wie der waelische Hüne Njotr, der seither in seiner Kammer seinen Rausch ausschließte.

Die Wächter hatten keine Einwände, dass zwei der Neuen (Damir und Gortroch) die schlummernde Assassinin in ihr Bett brachten. Die beiden durchsuchten dabei natürlich Ealgas Zimmer und entdeckten ein Sortiment von Giften in ihrer Kleidertruhe.

Maolin ließ nun auch die vier anderen Wächter einschlafen. Sie alle (auch Ealga und Njotr) wurden gefesselt und geknebelt.

Jetzt wollten die Zwerge endlich den Boss überwältigen. Sie klopfen erneut hartnäckig an Oderics Tür. Als der äußerst verärgerte splitternackte Mann die Tür aufriss, stürzten Damir

und Gortroch hinein und töteten den Frauenschänder eher unabsichtlich mit zwei raschen Hieben. Nachdem sie die gefesselte nackte Gaire befreit hatten, bat diese um einen Dolch und stach ihn der Leiche ihres Peinigers ins Herz, ehe sie sich bei den Zwergen für ihre Rettung bedankte.

Gaire war ebenso wie Uallachan eine Passagierin auf der *Flinkfisch* gewesen. Das Schiff hatte am 26. Tag des Feenmonds in einer Bucht des Uiscbréan-Deltas Schutz vor einem aufziehenden Sturm gesucht. Nach Einbruch der Dunkelheit waren plötzlich vier Dämonen an Bord aufgetaucht und hatten die Besatzung und die Passagiere überwältigt. Der Kapitän Ormond MacSeal war dabei ums Leben gekommen. Uallachan hatte den überlebenden Gefangenen das Angebot gemacht, sich ihm als Helfer anzuschließen. Einige hatten sich einverstanden erklärt, andere hatten sich geweigert und wären jetzt in kleinen Zellen eingesperrt. Gaire hatte törichterweise versucht, die Schurken mit einem Angst-Zauber zu beeindrucken, den sie als Schülerin einer Weisen Frau erlernt hatte. Sie war sofort wie eine Hexe behandelt worden und hatte die meiste Zeit gefesselt und geknebelt in ihrer Zelle verbracht.

Da Gaire mit einem Dolch umzugehen wusste, ließ man ihr die Waffe und gab ihr ein paar Kleidungsstücke, damit sie die Zwerge nicht nackt begleiten musste.

Jetzt klopfen die Zwerge an der richtigen Tür an, am Quartier Uallachans, der die Gemächer der einstigen Hohepriesterin bewohnte. Da der Anführer keinen Besuch erwartete, schickte er seinen dämonischen Leibwächter hinaus. Der Dämon versetzte sich an einen freien Ort inmitten der Zwerge und führte sofort den Befehl seines Herrn aus (*Sorge für Ruhe da draußen!*). Er schickte Aldorin mit einem gewaltigen Hieb zu Boden.



Die anderen Zwerge töteten den Dämon.

Mit Hilfe kräftiger Heilmittel wurde Aldorin wieder einsatzfähig gemacht. Der Zwerg öffnete geschickt das Schloss der Tür, die in Uallachans Quartier führte. Der Anführer konnte gerade noch eine *Geisterwand* zaubern, um die Störenfriede am Eindringen zu hindern. Maolin warnte Damir (der sich an der Spitze der Zwerge befand) davor, den bläulich-weißen Lichtschirm zu durchschreiten, weil ihm das einen Teil seiner Lebenskraft rauben würde. Das gab Uallachan den nötigen Vorsprung, um sein Quartier durch einen geheimen Notausgang zu verlassen.

Geuzeleide gelang es beim zweiten Versuch, das *Finsterwerk* zu bannen. Damir spurtete dem fliehenden Uallachan hinterher und holte ihn knapp vor dem Ende eines Geheimgangs ein, der in den nebelerfüllten Andachtsraum führte. Hätte der Anführer etwas mehr Zeit gehabt, hätte er auf dem Sims seinen dämonischen Wächter und die Warane aktivieren können. So musste er sich Damir im Kampf stellen und konnte dem Zwerg mit seinem Geisterstecken Lebenskraft rauben. Nach einem schweren Treffer Damirs entgleisten Uallachan kurz die Gesichtszüge. Er schien den Zwerg beinahe flehend anzublicken, ehe er seine Beherrschung wiederfand.

Als Geuzeleide die Kontrahenten eingeholt hatte, zwang sie Uallachan mit einer *Austreibung des Bösen* in die goldene Sphäre und merkte dort, dass ihr „Opfer“ von der durchscheinenden Gestalt eines erheblich jüngeren Mannes besessen war. Es gelang der Zwergin tatsächlich, die *Wanderseele* aus dem Körper des erainnischen Gelehrten zu vertreiben. Der transparente Jüngling musterte mit verächtlicher Miene die Zwerge und die beiden Frauen und schwebte anschließend in die Seitenwand des Geheimgangs. Er wurde nicht mehr gesehen.

### **Aufräumarbeiten an der Küste**

Der gerettete Uallachan erzählte seine Geschichte. Er war praktisch ein ganzes Jahr als hilfloser Beobachter in seinem eigenen Körper gefangen gewesen!

Vor einem Jahr war er mit seinem Freund Scanlann zu den Ruinen von Sambana aufgebrochen, nachdem er in Cuanscadan der Erzählung eines alten Säufers gelauscht hatte, der in seiner Jugend die alten Ruinen im Uiscbréan-Delta besucht und dort in den Resten einer alten Sänfte einen silbernen Stab gefunden hatte. Der Schatzsucher und seine drei Kameraden waren damals von einer größeren Anzahl von Echsenmenschen überfallen worden. Während die anderen ihr Leben verloren hatten, hatte der Erzähler schwer verwundet überlebt. Die Lust auf weitere Abenteuer im Marschland der Vögel war ihm für immer vergangen.

Uallachan hatte in der Sänfte auf dem Felssims zwei Schlüssel gefunden. Der eine hatte das Tor zum Andachtsraum geöffnet, der andere die Geheintür zu dem Gang, der zu den beiden verborgenen Grabkammern führte. Als der Gelehrte den Bleiverschluss der Tonampore geöffnet hatte, war er von der Wanderseele übernommen worden.

Der neue Herr seines Körpers hatte sich (anfangs sehr mühsam) mit Scanlann verständigt und ihn gezwungen, ihm einen groben Überblick über den derzeitigen Zustand der Welt zu geben, ehe er ihn umgebracht und seine Leiche in die Höhle unterhalb der Grabanlage gestoßen hatte. Danach hatte er die Mauer zu der anderen Grabkammer aufgebrochen und daraus sämtliche Wertsachen entfernt. Anschließend war er nach Deasciath gewandert und hatte dort etliche Monate lang bei einem Lehrer die moderne Weltsprache Neu-Vallinga, das Sprechen und Schreiben in albischer und erainnischer Sprache sowie Landeskunde der Küstenstaaten, Albas, Chryseias, Erainns und Valians erlernt. Schließlich war er nach Corrinis gereist und hatte dort zwei Helfer angeheuert, zahlreiche Bücher und Heilmittel erworben und die Archive der Stadt besucht. Danach hatte er sein Quartier in der Ruine bezogen.

Ealga hatte sich auf die Suche nach einem geeigneten Schiff gemacht, während Landric mit Tarloigh Kontakt aufgenommen hatte. Seit einigen Monaten war ab und zu ein „Bewerber“ vorbeigekommen. Zwei hatten als Waranfutter gedient. Die anderen hatten „Uallachan“ einen Treueschwur geleistet. Die Wanderseele hatte hin und wieder versucht, kampfstärke Dämonen zu beschwören, aber sie hatte offenkundig Schwierigkeiten mit der Ausübung von Magie in einem fremden Körper und war sehr unzufrieden mit den Ergebnissen.

Vor kurzem hatte die Wanderseele eine Schiffsreise nach Corrinis unternommen und auf der Rückfahrt die *Flinkfisch* in der Nähe Sambanas mit Hilfe ihrer Dämonen gekapert. Kurz darauf hatte sie in Uallachans Notizen die Beschreibung des silbernen Stabs gelesen und Ealga und Landric beauftragt, das Zepter nachts aus dem Dorf der Echsenmenschen zu holen. Das war den beiden gelungen. Der Stab schien „irgendwie“ nützlich beim Beschwören von Dämonen zu sein, aber so richtig zufrieden hatte der neue Besitzer von Uallachans Körper nicht gewirkt.

Die Zwerge durchsuchten Uallachans Quartier und nahmen die Heiltränke (*Viarchen-Smoothie*) an sich, die Ealga ihrem Anführer für sehr viel Gold besorgt hatte. Aus dem Wandtresor in der Schlafkammer des Anführers holten sie den Ahnenstab heraus.

In der Beschwörungskammer zerstörten sie das Heptagramm und vernichteten damit auch zwei Stasisfelder, in denen jeweils ein regungsloser Dämon auf seinen endgültigen Einsatzbefehl gewartet hatte. Auch der Wächterdämon und die Warane waren verschwunden.

Jetzt befreiten die Zwerge die vier gefangenen Seeleute. Broderic, der Steuermann der *Flinkfisch*, bestätigte Gaires Geschichte und informierte die Zwerge, dass man etwa ein Dutzend Leute brauchen würde, um mit dem Schiff auf eine längere Seereise gehen zu können. Außerdem müsste man das eigentlich nur für Küstengewässer geeignete Schiff so umbauen, dass es wirklich hochseetüchtig sein würde. Alle Seeleute hatten nur einen Wunsch: möglichst schnell weg von hier! Die Zwerge ließen sie ziehen.

Auch Uallachan wollte möglichst rasch fort. Er beschloss, zusammen mit Gaire nach Beann Eadair zu wandern und von dort in seine Heimat zu reisen. Die beiden verabschiedeten sich.

Die Zwerge entschieden sich, die von einer finsternen Aura umgebene Leiche, die sie in einer der beiden geheimen Grabkammern entdeckt hatten, unberührt zu lassen. Sie beschädigten auch die Windharfe nicht. Damir nutzte aber das gefundene Silberamulett, um dort die Wände der Kammer zu betrachten, ohne von den Myrknir attackiert zu werden.

Schließlich jagten die Zwerge ihre Gefangenen davon, bis auf Ealga und Landric, die sie gut gefesselt zu Favias Lagerplatz brachten.

Schon vor Mitternacht war plötzlich Ssrrkkchchkkniienn da. Die Zwerge übergaben ihm die beiden Diebe des Ahnenstabs, die vermutlich auch die Häuptlingin getötet hatten. Die Nachfolgerin würde bestimmt die Wahrheit im Geist der beiden Gefangenen lesen können.

Am nächsten Morgen brachten die Schuppenleute den gut verschnürten Lonian, dessen arrogantes und kaltschnäuziges Gehabe den Zwergen schwer auf die Nerven ging. Sie bereuten schon fast, den Deppen befreit zu haben. Favia wurde unsicher, ob sie sich nicht vielleicht doch einen solideren Ehegatten wählen sollte.

Am folgenden Abend überreichten die Zwerge den Schuppenleuten den „Ahnenstab“. Sie waren der Ansicht, dass dieses Artefakt bei den Echsenmenschen vermutlich am wenigsten Schaden anrichten könnte.

### **Aufräumarbeiten in der Stadt**

Auf ihrem Rückweg nach Spionach begegneten die Zwerge Marti, der sich sehr über die Rettung Favias (ohne Lösegeld-Zahlung) freute. Lonians freche Sprüche nervten auch den geduldigen Diener recht schnell.

Am Mittag des 14. Hirsches erreichte die ganze Gruppe Fonfregas Stadthaus in Cuanscadan. Der glückliche Händler bezahlte den Befreier seiner Tochter 2500 GS und versprach, nicht auf der Hochzeit seiner aufmüpfigen Tochter mit seinem alten Geschäftspartner zu bestehen. Aber der spinnerte Barde sollte sich schnell verziehen und anderen Mädchen den Kopf verdrehen! Lonian war schnell weg. Favia schmollte ein wenig – aber eigentlich nur aus Prinzip.

Sicart deutete an, dass er vielleicht noch eine kleine Aufgabe für schiffsreisende Zwerge haben könnte, die für ihn nach Leonessa fahren würden. Dabei könnten sie übrigens in Parduna gleich die ursprünglich geplante Hochzeit absagen.

Die Zwerge äußerten Interesse.