

## A.2 Spuk in Burg Riesenfels

??, Mythos-Abenteurer?, VF&SF ?? (Originaltitel: *Giant's Rock*)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Narwolf, der Fürst von Nyrvok, hatte wieder einmal ein risikoloses Geschäft gewittert, mit dem er ohne große Anstrengung sein Vermögen vermehren konnte. Ein zwielichtiger Makler hatte die Burg Riesenfels samt umliegenden Ländereien zu einem Spottpreis angeboten, und der sonst so vorsichtige Fürst griff kurzentschlossen zu, wobei es ihn nur wenig störte, mit den Steuergeldern seiner braven Untertanen ein privates Geschäft zu finanzieren.

Als ihn aber kurze Zeit später der Herzog von Ystria besuchte, zerrann sein schöner Plan, im Handumdrehen mit einem günstigen Weiterverkauf ein paar schnelle Goldstücke zu verdienen, wie eine Seifenblase. Der Herzog wusste zu berichten, dass die Burg Riesenfels ein "Spukschloss" war, das von den Bewohnern dieser Gegend (im dunklen Lichtwald) ängstlich gemieden wurde - und unter diesen Umständen würde sich nur schwer ein neuer Käufer finden lassen.

Die Burg gehörte früher einem gewissen Graf Osric, der ein Riese von Gestalt war (2,50m) und als Barde und Hexenmeister, aber auch als Liebhaber der schönen Künste weithin bekannt war. Graf Osric und seine Angehörigen waren eines Tages spurlos verschwunden, und etwa ein halbes Jahr später wurde das um die Burg liegende Dorf vollständig verwüstet. Seitdem wagte sich niemand mehr in die Nähe dieser unheimlichen Stätte.

Mit dieser schlechten Nachricht konnte sich Narwolf natürlich nicht zufrieden geben, und er beschloss, eine unauffällige Abenteurergruppe zur Burg zu senden, um die Lage auszukundschaften. Zufällig befand sich gerade in seinem Kerker eine bunte Schar verwegener dreinblickender Gesellen, und da er diesem Gesindel nur die Wahl zwischen Auftrag und Tod ließ, hatten sich seine Gefangenen schnell entschieden.

So kam es, dass in der Morgendämmerung sechs Gestalten aus Nyrvok forttritten, die meisten mehr schlecht als recht: Bambanella, Gottlieb Bimisch, Borthor-Bartl, Fulgor, Sirena und Klothilde Wattenschlurpfer.

Hofmagier Leotolor hatte ihnen ein paar eigenartige Rätsel mit auf den Weg gegeben, für deren Lösung er sich erkenntlich zeigen wollte:

*Finde den stummen Herold auf Wacht,  
nimm den, der ruft die Recken zur Schlacht!*

*Des ewig Unbeweglichen weiße Haut  
birgt blutige Ströme aus Gold.  
Bring eine Unze davon nach Nyrvok!*

*Bedauernswert ist der,  
dessen Aufgabe ohne Sinn.  
So nimm ihm, dem Wächter des Lichtes,  
den Schleier der Zeiten vom Antlitz!*

*Was verbergen die trockenen Eingeweide  
des Kerkermeisters, der, oh Ihr Gequälten,  
keine Regung des Mitleids zeigt,  
ist doch sein Herz aus Stein!*

Ihre Reise zur Burg verlief ohne besonderen Ereignisse, von zwei Ausnahmen abgesehen.

Im Lichtwald begegnete ihnen am Rand eines Tümpels ein Demi, ein riesiger Laufvogel, der hinter einem kreischenden nackten Mädchen hinterher hinkte, um es zu packen. Nach kurzem Kampf war der Demi besiegt, und das dankbare „Mädchen“, das sich als die Magierin Janiceh entpuppte, bot an, ihnen einen Wunsch zu erfüllen.

Nach kurzer Beratung stellte sich Borthor-Bartl mutig als Freiwilliger für einen Spezialzauber zur Verfügung, doch statt der wundersamen Verwandlung, die sich der Halbling erhofft hatte, verdorrte bloß sein rechter Zeigefinger zu einem verkrümmten Holzstück, und Janiceh war kichernd verschwunden.

Enttäuscht zogen sie weiter, und als einige Zeit später der norlanische Krieger Aspernu auftauchte und sich ihnen anschließen wollte, waren sie alle von tiefem Misstrauen erfüllt. Doch schließlich nahmen sie ihn mit, da sie es nicht wagten, auf eine mögliche Verstärkung ihrer Gruppe zu verzichten.

Endlich erreichten sie die gut erhaltene Burg und machten sich vorsichtig an die Erforschung ihrer Räume. Sie entdeckten, dass der "Spuk" der Burg eine Räuberbande war, mit der sie ohne große Schwierigkeiten fertig wurden - nur der Anführer, Hagen Schlagtot, zeigte eindrucksvoll, wie gut er mit seiner Streitaxt umgehen konnte. Klothilde Wattenschlurpfer wurde schwer verletzt, und ohne Aspernu, der beherzt und meisterlich seinen Morgenstern schwang, hätten sie beinahe ihr Schicksal besiegelt. So aber konnten sie nach zwei aufregenden Tagen auf eine Strecke von fünf getöteten Räufern blicken.

Ein Räuber konnte ihnen jedoch entkommen, und so mussten sie sich bei der Durchsuchung der Burg beeilen, da der Flüchtende möglicherweise Verstärkung holte.

Der "Turm der Erkenntnis" weckte ihr besonderes Interesse, da seine Eingangstür magisch verschlossen war. Mit Hilfe einer Leiter gelangten sie schließlich über die Zinnen in das Innere des Turms und befanden sich im "Arbeitszimmer" des Grafen Osric. Hier endlich kam Borthor-Bartl auf die Idee, die verschlossene Tür mit seinem verdorrten Zeigefinger zu berühren - und siehe da, die Tür ließ sich öffnen!

Jetzt erkannte auch Sirena, dass der Finger des Halbblings große Ähnlichkeit mit einer *Springwurz* hatte. Der Turm hatte seinem Namen alle Ehre gemacht.

Ihre intensiven Nachforschungen förderten allerhand brauchbare Kleinigkeiten ans Tageslicht, aber auf die ersehnte reiche Beute hofften sie vergeblich: die geheime Schatzkammer Osrics blieb ihnen verborgen.

Dagegen konnten sie die seltsamen Rätselsprüche Leotolors auflösen, deren tieferen Sinn wohl nur ein eingefleischter Magier begreifen konnte.

Schließlich kehrten sie nach Nyrvok zurück, um sich im Gasthaus zur "Silbernen Weintraube" mit Narwolf zu treffen.

Der Fürst war mit ihrem Bericht sichtlich zufrieden, da an Stelle eines geheimnisvollen Spuks nur eine "harmlose" Räuberbande die Burg unsicher gemacht hatte.

Mit Hilfe Leotolors und Osrics Tagebuch, das sie in der Burg gefunden hatten, konnten sie auch das Verschwinden des Grafen weitgehend aufklären: Osric hatte versucht, auf den vier Türmen seiner Burg vier dämonenbeseelte Wächter aufzustellen, um seine Burg vor Überfällen zu schützen. Dabei musste ihm ein Fehler unterlaufen sein, als er versuchte, die letzte Statue aufzustellen, und der Dämon, den er beschworen hatte, bannte an seiner Stelle den Grafen selbst in die steinerne Säule. Nachdem er seine gefangenen Kollegen aus den drei anderen Statuen befreit hatte, vernichteten die Dämonen offensichtlich die Bewohner der Burg, um dann - hoffentlich - in ihre Dimension zu verschwinden.

Narwolf und Leotolor zeigten sich äußerst großzügig und belohnten jeden der Abenteurer mit 400 klingenden Goldstücken. Sirena durfte sich zusätzlich einige Schriftrollen aus Leotolors reichhaltiger Sammlung aussuchen. Nachdem alle noch einen Blick in die "Kristallkugel des wissenden Auges" geworfen hatten und dadurch von Leotolor überall gefunden werden konnten, wurden sie von Narwolf gnädig entlassen.