

A.23 Erdenfeuer von Geredhar

Andreas Mätzing & Ulf Zander, Drachenland-Abenteuer (DL 6)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Auch die schönste Pause wird einmal langweilig. Als der "Held des Ödlands", Zargos, eine Einladung des valianischen Alpanu-Tempels von Candranor erhielt, gab es für ihn und seine Freunde kein Halten. Mit dem nächsten Getreideschiff verließen sie Orsamanca, von den Segenswünschen der Alpanudiener begleitet.

In Candranor, der Hauptstadt des valianischen Reichs, wurden sie herzlich willkommen geheißen, und der Alpanutempel gab Zargos zu Ehren ein prächtiges Fest (die Freunde hatten ja schon viel von den valianischen Orgien gehört und waren nun angenehm überrascht, dass die Wirklichkeit den Gerüchten kaum nachstand).

Mitten in der Feier wurde Zargos plötzlich zum Hohepriester Melroes, dem obersten Alpanu-Diener Candranors, gerufen. Dieser kam sofort zur Sache:

"Vor etwa zwei Monden sind zwei unserer fähigsten Priester, Umfaagar und Belamor, in Begleitung von 14 Zavaren zur Insel Geredhar im Norden des Pfortenarchipels aufgebrochen. Ihre Aufgabe war es, nach der sagenhaften verschollenen Zwergenmine Dhercanuberwahn zu suchen, um dort, wenn möglich, weitere Drachenkristalle zu finden."

Er zeigte Zargos einen faustgroßen durchsichtigen Kristall mit roten und blauen tropfenförmigen Einschlüssen.

"Diese Kristalle besitzen seltsame Kräfte. Richtig behandelt, erlauben sie uns, über weite Strecken miteinander zu reden. Nur die obersten Priester der valianischen Tempel besitzen ein solches Artefakt! Wir möchten natürlich mehr davon haben. Unsere Nachforschungen ergaben, dass die Kristalle alle aus Dhercanuberwahn stammen. Geredhar ist seit dem Krieg der Magier so gut wie unbewohnt. Die wenigen Insulaner treiben gelegentlich Handel mit ein paar unserer mutigen Händler, die sich mit ihren Schiffen in die von Piraten beherrschte Region wagen."

Leider können wir die Insel nicht auf arkanem Weg erforschen, denn eine seltsame Verzerrung der magischen Felder verhindert eine derartige Annäherung.

Wir haben deshalb unsere beiden Priester gesandt, fähige Leute, die eigentlich in der Lage sein sollten, mit Hilfe einer alten Sternenkarte, die wir bei einem antiken Reisebericht gefunden haben, die Lage der Mine, wenn es sie je gegeben hat, zu ermitteln. Nun, zunächst trafen auch gute Nachrichten ein: ein Handelsschiff brachte uns diesen Brief:

Geschrieben an Bord des Seetänzers, vor der Insel Geredhar, im Meer der Fünf Winde, am Zweitag der ersten Trideade des Luchsmondes

Hochverehrter Melroes!

Sicher von Alpanus segnender Hand geleitet, erreichten wir nach wenigen Tagen die Gestade der Insel Geredhar. Wir senden Euch eine Skizze der Insel, wie sie sich nach unseren ersten Erkundungen darstellt - noch haben wir aber keine Spur von Dhercanuberwahn gefunden.

Lasst uns aber einige Bemerkungen zu unseren bisherigen Erkenntnissen machen:

Geredhar wirkt irgendwie seltsam auf uns. Nicht nur, dass hier im zentralen Gebirgsstock der Insel mehrere Vulkane tätig sind, deren Ausdünstungen die Luft häufig mit ungesunden Gerüchen erfüllen, nicht nur, dass hin und wieder kleine Erdbeben die Insel erschüttern und sich das Wetter überraschend schnell ändern kann, nein, auch Alpanu selbst, die Vielgepriesene, scheint hier Ihren Dienern fern zu sein. Uns ist manchmal, als sei sie taub für unsere Gebete oder verstünde sie gar vollkommen falsch - wir vermuten hier einen Einfluss der in Inselnähe verzerrten Magiefelder, was Eure Hypothese, verehrter Meister, weiter unterstützen würde.

Doch nun zu den Fakten:

Car'orlom und Mithaer sind die einzigen Dörfer der Insel, und hier wohnen auffallend viele Zwerge. In Car'orlom leben etwa zwanzig Familien, Bauern und Handwerker, die mit ihren überschüssigen Erträgen und kunstvoll geschnitzten Figuren aus verschiedenen Halbedelsteinen Handel mit gelegentlich vorbeikommenden valianischen Schiffen treiben. Die Leute machen einen rechtschaffenen Eindruck (ganz im Gegensatz zu dem, was man sonst von den Bewohnern des Pfortenarchipels erzählt), sind aber ungewöhnlich wortkarg und häufig ausgesprochen unfreundlich. Obwohl sie bei ihrer harten Arbeit eigentlich ein offenes Ohr für Alpanus Segen haben müssten, stoßen wir bei diesbezüglichen Gesprächen stets auf eisige Ablehnung, ja sogar deutlich gezeigter Verachtung. Allgemein herrscht auf der Insel wohl ein primitiver Glaube an einen sogenannten Feuerteufel namens Canur, der irgendwo in den Bergen hausen solle. Er fliege in manchen mondlosen Nächten in Gestalt eines flammenumzuckten Phönix über die Insel, und feurige Dämonen, die den Abgründen der Erde entsprängen, seien seine Diener, die nachts umhergingen und Opfer für ihn suchten.

Ihr seht schon, ein wirklich primitiver Naturglaube! Nicht genug davon, ein paar alte Zwerge in Mithaer faseln etwas von einem alten "Erdvater", den die Diener Canurs vernichtet hätten, und der einst hier über die Insel geherrscht habe. Nun, die Leute machen einen - gelinde gesagt - wunderlichen Eindruck, und ihre Geschichten klingen alle insgesamt vollkommen unglaubwürdig - und sie liefern keinerlei Hinweise auf Dhercanuberwahn.

Ein paar schlitzäugige Händler aus KanThaiPan suchen hier seit ein paar Wochen nach einem Gelege mit Phönixeiern - natürlich ohne Erfolg, wie Ihr Euch leicht vorstellen könnt. Offensichtlich glauben die KanThai alles, was man ihnen weismachen will.

Nun, wir werden in den nächsten Tagen versuchen, mit Hilfe der Sterne die Lage der Mine zu bestimmen. Möge Alpanu auch weiterhin ihre schützenden Hände über uns halten und uns mit Weisheit erfüllen!

Eure ergebenen Diener

Belamor und Umfaagar

Jetzt ist aber der Rotgan-Stein Umfaagars erloschen, er ist also mit Sicherheit tot. Wir fürchten nun um das Leben Belamors. Es ist die Pflicht jedes Alpanu-Priesters, seinen Brüdern und Schwestern beizustehen, wo er nur kann. Der Tod Umfaagars war bereits ein hoher Preis, den dieses Unternehmen gefordert hat. Ich bin nicht gewillt, ein weiteres Menschenleben aufzugeben, ohne darum gerungen zu haben.

Geht, nehmt das nächste Schiff, das ihr kriegen könnt, und reist nach Geredhar!"

Zargos war von der Aussicht, im Auftrag seines Tempels auf Abenteuer zu ziehen, so freudig erregt (oder waren es die drei rothaarigen Schönen gewesen, die ihn während der Feier verwöhnt hatten?), dass er gar nicht daran dachte, den Hohepriester noch irgend etwas zu fragen. Er murmelte ein paar zustimmende Worte und verabschiedete sich schnell.

Nicht alle Gefährten nahmen die Nachricht begeistert auf. Warum sich nicht auf Kosten des Tempels im herrlichen Candranor ein paar Wochen verwöhnen lassen? Zargos sollte doch selbst für seine Alpanu losziehen! Schließlich begleiteten ihn dann doch Borthor-Bartl, Kerloas, Minar und Sirena.

Die Grüne Seeschlange und ihr verschlagen wirkender Kapitän Kalores brachten die Abenteurer in drei Wochen sicher zur Insel Geredhar. Dort wollte sie Kalores einen Mond später wieder abholen.

Die Freunde waren in dem kleinen Dorf Car'orlom kaum an Land gegangen, da versuchte Zargos, von missionarischem Eifer erfüllt, den ersten Zwerg, den er sah (einen Fischer, der am Landungssteg seine Netze flickte), zum Alpanu-Glauben zu bekehren. Sirena gelang es zwar, mit Hilfe ihrer Magie den Übereifrigen schnell zum Schweigen zu bringen, aber der

Zwerg hatte bereits eine verächtliche Miene aufgesetzt. Aha, da kamen also schon wieder so spinnerte Alpanu-Jünger!

Und eine Besonderheit des magischen Feldes machte sich gleich bemerkbar: bei jeder Anwendung von Magie musste man mit kleinen Nebenwirkungen rechnen - Sirena wurde diesmal von kleinen Flämmchen umtanzt.

Der erste Weg führte die Abenteurer in das einzige Gasthaus der Insel, den "Kupferkessel". Der Wirt, Larow Elfenherz, war der Sohn eines valianischen Händlers. Er hatte einen Teil seines Bauernhofes als Wirtschaft umgebaut, die am Abend ein beliebter Treffpunkt für die Dorfbewohner war. Und er hatte ein paar Fremdenzimmer, die von durchreisenden Händlern gern in Anspruch genommen wurden, die wieder einmal für eine Nacht festen Boden unter den Füßen haben wollten. Die Freunde nahmen sich Zimmer, und Zargos und Sirena stimmten sich gleich auf ihre magische *Zwiesprache* ein.

Die anderen machten einen Spaziergang durch das kleine Dorf. Dank Kerloas waren die Zwerge nicht völlig abweisend, und so erfuhren sie, dass die gesuchten Priester zunächst mit ihrem Schiff hier Halt gemacht hätten, dann aber wieder abgefahren wären. Später wären sie dann zu Fuß von Mithaer her gekommen, dem zweiten Dorf der Insel, zusammen mit etwa einem Dutzend seltsamer Steingestalten, die ihr Gepäck trugen. Die Priester hätten sich sehr hochmütig benommen und dann damit begonnen, ein paar Wegstunden entfernt in der Nähe der Küste ein eigenes Haus zu errichten. Dort hätten sie dann gewohnt. Seit einiger Zeit wären sie nicht mehr gesehen worden.

Die Zwerge vermuteten, dass die hochnäsigen Priester den Feuerteufeln zum Opfer gefallen waren. Selbst schuld! Sie waren schließlich gewarnt worden, dass man nachts nicht ungestraft in der Wildnis bleiben durfte. Den Neuankömmlingen erzählten sie davon aber nichts.

Der Pfad zum Haus der Priester war nicht zu übersehen, und bald standen die Gefährten vor dem einfachen Blockhaus. Es machte einen verlassenem Eindruck. Die Fensterläden waren geschlossen, und vor der Tür standen zwölf regungslose Steinfiguren (die Zavare der Priester) herum; eine dreizehnte lag zerschmettert am Boden. Die Holztür selbst war geschlossen, ihr Schloss aber war aufgebrochen. Was war da geschehen? Da schon bald die Abenddämmerung drohte, und die Freunde, die dem Frieden nicht trauten, sich erst noch einmal eine Nacht ausruhen wollten, kehrten sie ins Wirtshaus zurück.

In der gut besuchten Schankstube lernten die Freunde zwei Gruppen kennen: die mit zunehmendem Genuss von Zwergengeist immer aggressiver werdenden Dorfbewohner, die Minar schließlich mit einer Lokalrunde und ein paar lockeren Sprüchen besänftigen konnte - und die fünf schlitzäugigen gelbhäutigen "Händler" aus KanThaiPan, die ebenfalls im Wirtshaus (und das schon seit einigen Wochen) übernachteten. Ihr Anführer, ein kleiner, beinahe glatzköpfiger älterer Mann, stellte sich als "Tamithalo" vor. Die immer freundlich grinsenden KanThai lehnten zwar jeglichen Alkohol ab, gaben aber höflich Auskunft: "Ja - wil suchen glüne Steine auf Geledhar - und ihl?" Die Freunde antworteten, sie suchten schwarze Edelsteine, was die Fremden kichernd und mit höflichem Kopfnicken quittierten: "Dann wil keine Konkullenz - ihl schwalze Steine, wil glüne Steine, hihhi!"

Jedermann im Ort wusste, was die schlitzäugigen Fremden hier suchten: irgend jemand musste ihnen erzählt haben, es gäbe ein großes Vorkommen von Phönixeiern auf Geredhar. Die Wahrheit war: es gab zwar gelegentlich Jade zu finden, aber von einem Phönix, geschweige seinem Ei, hatte noch nie jemand etwas gesehen. Vermutlich waren die Fremden einfach etwas übergeschnappt! Für diese Annahme sprach auch, dass sie hin und wieder im Freien übernachteten, irgendwo in den Bergen bei ihrer angeblichen Jadefundstelle - und das,

wo sie doch zwei bequeme Zimmer im Wirtshaus gemietet hatten! Die KanThai waren mit einem farbenprächtigen Schiff gekommen, das etwa 500m vom Landungssteg entfernt Anker geworfen hatte. Regelmäßig kamen ein paar Seeleute zum Dorf gerudert, um Lebensmittel einzukaufen oder um etwas für die fünf Jadesucher zu erledigen.

Das war natürlich noch nicht die volle Wahrheit - aber davon später.

Noch etwas verkatert, gingen die Freunde am nächsten Morgen wieder zum Haus der Priester. Diesmal wagten sie einzutreten und entdeckten einen der gesuchten Priester: Umfaagar lag tot in seinem Bett! Sein Kopf und sein Oberkörper wiesen schwere Verletzungen auf, denen er offensichtlich erlegen war. Seine Leiche war von einem "Bewahren"-Zauber umgeben, die ihn vor dem Verwesens schützte. Zargos weihte den Kollegen zur letzten Ruhe. Aber was war geschehen? Und wo war Belamor? Rätsel über Rätsel!

Umfaagar war Opfer eines Feuerteufels geworden! Das Phantom war in einen der Zavare gefahren und hatte diesen unter seine Kontrolle gebracht. Umfaagar war auf den plötzlichen Angriff eines seiner "Automaten" nicht gefasst und wurde so hinterrücks erschlagen, ehe Belamor ihm zu Hilfe eilen konnte und mit Hilfe seiner Magie den Zavar zerstörte. Beide Priester selbst waren dank ihrer Ergebenheit Alpanus [ihres hohen Grades] übrigens gegen direkte Angriffe der Phantome gefeit und hatten bis dahin noch gar nichts von den Feuerteufeln bemerkt gehabt.

Eines war klar: die Tür war aufgebrochen und die Räume waren oberflächlich durchsucht worden. Die Freunde taten das natürlich gründlicher und fanden prompt unter dem zweiten Bett ein Tagebuch in Vallinga, das sie leider nicht lesen konnten. Da fiel ihnen ihr Wirt ein. Er war doch aus Candranor?! Vielleicht konnte er lesen. Sie marschierten also zurück, fanden Elfenherz bei der Feldarbeit und baten ihn, die letzte Seite vorzulesen. Und so erfuhren sie:

Jetzt wohnen wir also vollends in unserem kleinen Haus - die Zavare sind wirklich praktisch. Gerade bringt einer die letzte Kiste von unserem Schiff. Hoffentlich finden wir bald Dhercanuberwahn.

Die KanThai sind schon merkwürdige Gesellen - fast täglich gehen sie hier in der Nähe vorbei. Sie suchen bei den alten Ruinen östlich von hier nach Phönixeiern - ein ziemlicher Unsinn, denn wir haben hier noch nie einen Phönix fliegen sehen. Wir haben uns auch einmal bei den Ruinen umgesehen - aber sie schauen nicht nach einer ehemaligen Mine, eher schon wie alte verlassene Wohngebäude, aus. Die schlitzäugigen Burschen waren ganz aufgeregt und wollten uns weismachen, dass es dort "Feuerteufel" gäbe, die die Ruinen bewachen würden, wir sollten nur ja nicht dem alten Gemäuer zu nahe kommen! Sie scheinen den Unsinn wirklich zu glauben, und verstehen offensichtlich wirklich ein paar Grundzüge der Beschwörungsmagie, denn es wimmelt nur so von ihren arkanen Symbolen - sie behaupten, sie müssen erst die Feuerteufel vertreiben, ehe sie weiter nach den Phönixeiern suchen könnten. Naja, wir haben jedenfalls noch keinen "Feuerteufel" gesehen - wer weiß, wer den KanThai diesen Unsinn eingeredet hat!

Immer noch keine Spur gefunden! Umfaagar glaubt, dass wir mit Alpanus Hilfe aus dem Vogelflug Hinweise erhalten können - aber wenn noch ein Mond ohne Ergebnis vergeht, bin ich für die Heimreise. Vielleicht sollten wir dann mit ein paar Helfern zurückkehren und systematisch die ganze Insel durchkämmen.

Verdammnis! Umfaagar ist tot! Erschlagen von einem Zavar! Verdammnis! Sollten die Schlitzaugen doch nicht so harmlos sein, wie ich dachte? Alpanu möge mir Mut verleihen, denn nun will ich ein paar Erkundungen wagen!

Damit war klar: auf zu diesen Ruinen! Elfenherz warnte die Gefährten, es wäre nicht geheuer bei den alten Gemäuern, die am Rand eines markanten Hügels stünden, und es würde doch reichen, wenn schon die verrückten Schlitzaugen dort ihr Leben riskierten - aber das half natürlich nichts. Die Freunde machten sich auf den Weg.

Unterwegs kamen sie an einem seltsamen Monolithen vorbei: eine sieben Meter hohe Steinsäule mit dem Gesicht eines Zwerges, der einen Stirnreif trug.

Das sollte nicht der letzte der "Stehenden Steine" bleiben, dem die Freunde bei ihren Erkundungen auf der Insel begegneten. Jeder der Monolithen trug ein anderes, fein herausgearbeitetes Gesicht - allen gemeinsam war die Darstellung des Stirnreifs. Später stellte sich heraus, dass die Steine die Grabstätten der Nar'gawane kennzeichneten.

Vorsichtig näherten sich die Freunde dem Ruinenfeld, das auf einer Kuppe lag, die auf drei Seiten von steilen Felsabstürzen begrenzt war. Von den einstigen Gebäuden waren nur noch die Grundmauern erhalten, die deutlich zeigten, dass hier einst ein Mauerring ein großes und fünf kleine Steinhäuser großzügig eingefasst hatte. Vor den Ruinen war auf dem felsigen Boden ein buntes Zelt errichtet, und überall in den Ruinen sah man bunte Pergamente und seltsame Farbzeichen an den alten Steinen. Vier der "Jadesucher" liefen vorsichtig in dem Trümmerfeld herum und waren offensichtlich dabei, nach Anweisung Tamithalos weitere bunte Schnipsel zu verteilen.

Die KanThai arbeiteten konzentriert und bemerkten die Freunde nicht. Diese zogen sich vorsichtig zurück und versteckten sich ein paar 100m entfernt in den Büschen. Sie wollten abwarten, bis die Jadesucher verschwänden.

Borthor-Bartl juckte die Neugier, und er schlich sich allein wieder näher an die Ruinen heran, um die seltsamen "Händler" zu beobachten. Und er wurde nicht enttäuscht.

Der Halbling hatte eben ein günstiges Versteck erreicht, als plötzlich aus einer Erdspalte im Ruinenfeld ein Feuerteufel auftauchte: ein menschenähnliches nicht-stoffliches Wesen mit fratzenartigen Gesichtszügen und kleinen Hörnern auf der Stirn. Tamithalo hatte kurz zuvor einen lauten Wanschrei ausgestoßen, und alle KanThai waren blitzartig in die Nähe ihres Zeltes gespartet. Borthor-Bartl sah jetzt, dass dort fünf Räucherschalen die Eckpunkte eines gleichmäßigen Pentagrammes bildeten.

Der von grünlichen Flammen umzuckte Feuerteufel blickte sich suchend um - die KanThai waren offensichtlich sicher vor ihm. Da entdeckte er den neugierigen Hobbit - und stürzte sich auf ihn.

Ehe Borthor-Bartl noch wusste, wie ihm geschah, war es schon passiert: der Feuerteufel umarmte ihn mit seinen flammenden Klauen - und war plötzlich verschwunden! Dafür wurde der Halbling plötzlich von einer unstillbaren Wut auf alles Lebende erfasst, er spürte, wie seine Kräfte wuchsen, und dann hatte er einen glänzenden Einfall: er würde als erstes seine vier Weggefährten töten, die sich in den Büschen versteckt hatten. Und schon rannte er durch das Unterholz los.

Als die Freunde sahen, wie ihr Barde ohne Rücksicht auf Deckung durch die Sträucher auf sie zurannte, griffen sie zu den Waffen und sprangen auf. Was war passiert? In den seltsam grünlich funkelnden Augen des Halbblings war Mordlust zu lesen! Doch als sie nur noch ein paar Schritte trennte, gab es die nächste Überraschung. Borthor-Bartl schaute plötzlich wieder halbwegs normal drein - dafür stand an seiner Seite der grüne Feuerteufel, der nun Kerloas, Sirena und Zargos angriff.

Nun - während ihres Aufenthalts hatten die Freunde noch reichlich Gelegenheit, die Verhaltensweise der Feuerteufel näher zu studieren. Die erfahrenen Kämpfer dachten anfangs, sie hätten schon schwerere Gegner gehabt, denn man konnte die Wesen mit magischen Waffen verletzen, und die Feuerteufel waren bei ihren Umarmungsversuchen nicht besonders geschickt. Gelang dem Teufel die Umarmung, dann war man zwar von ihm besessen, aber mit etwas Konzentration und geistigem Willen konnte man das Phantom auch wieder abschütteln (das Beispiel des Halbblings hatte ja gezeigt, dass das nicht schwer war - glaubten sie).

Nach kurzem Kampf war der Feuerteufel erledigt. Doch Kerloas wollte noch nicht aufhören. Schaum stand ihm vor dem Mund, und mit unerbittlichen Hieben seiner Streitaxt "Kopfräuber" drang er auf seinen alten Freund Zargos ein, bis er überwältigt wurde. Wie sagt doch eine waelische Redensart? "Er war zur Wildsau geworden!"

Natürlich blieb der Kampf nicht unbemerkt. Die KanThai hatten aus ihren Zelten Bögen und gekrümmte Schwerter geholt und näherten sich nun den Freunden. Borthor-Bartl gelang es, mit seinem bekanntlich grauenhaften Dudelsackspiel zwei der KanThai sofort in ihr Zelt zurückzujagen - doch die anderen kamen näher. Der Barde hätte nun gern sein Spiel unterbrochen, um seine grauenhafte Wirkung erneut auszuprobieren, aber er konnte nicht! Ohne Pause musste er weiter und weiter spielen, bis sich Zargos ihm von hinten näherte und den Dudelsack verstopfte.

Mit ausdruckslosen Gesichtern hatten die drei KanThai das gebotene Schauspiel verfolgt. Als nun wieder Ruhe eintrat, ergriff Tamithalo das Wort. Mit freundlichen, aber bestimmten Worten riet er den ehrenwerten Fremden, den alten Ruinen fernzubleiben. Sie wären äußerst einsturzgefährdet und außerdem wohnten hier diese Feuerteufel. Diese Erscheinungen würden die ganze Insel unsicher machen, und man könnte nirgendwo in Ruhe nach Mineralien suchen. Er würde deshalb mit seinen bescheidenen Mitteln versuchen, die Feuerteufel hier auf immer zu verbannen. Mithilfe lehnte er ab: "Viele Köche veldelben den Hund - altes Splichwolt, hihhi!" Und es wäre wichtig, dass nichts, aber auch gar nichts an den Ruinen verändert würde - die Fremden möchten also bitte wieder fortgehen.

So leicht gab Borthor-Bartl natürlich nicht auf. Nach zähem Feilschen willigte der leicht entnervt wirkende "Händler" ein, den Halbling kurz im Ruinenfeld spazierenzuführen, "bloß, um zu sehen, dass hier wirklich nichts los ist".

Tatsächlich gab es außer den Grundmauern von ungefähr fünf Gebäuden nur zwei bemerkenswerte Dinge zu sehen: eine steile Treppe, die früher vielleicht in ein Kellergeschoß geführt hatte, jetzt aber nach wenigen Metern von Geröll und Wurzelwerk versperrt war - und die Felsspalte, aus der der Feuerteufel gekommen war: ein 1.5m großes unregelmäßiges Loch, dessen Steinränder merkwürdig glatt aussahen, als wären sie einst von einer großer Hitze geschmolzen und verformt worden.

Die Vernunft besiegte die Neugier: die Freunde verabschiedeten sich höflich und machten sich auf den Heimweg. Unterwegs wurden sie von Feuerteufel Nummer 2 überfallen, den sie bald erledigten.

Abends im "Kupferkessel" übersetzte Elfenherz die vorletzte Seite des Tagebuchs:

Wir sind heute gut in Geredhar angekommen. Sehr eindrucksvoll ragen die rauchenden Vulkane über der Insel auf.

Das Dorf hier heißt Mithaer, also "Zuflucht" auf zwergisch. Die Bewohner sind alle ziemlich alte und ziemlich wunderliche Zwerge - faseln wirres Zeug von einem "Erdvater" vor sich hin. Der Hauptort liegt wohl im Norden und heißt Car'orlom.

Die Einwohner Car'orloms sind ja ausgesprochen unfreundlich, wenn sie überhaupt den Mund aufmachen. Ungehobeltes Pack! Wir sind doch keine schwarzen Hexer!

Gerade als wir an Land gingen, erschütterte ein kleines Erdbeben die Insel. Hier gibt es sogar eine einfache Unterkunft, aber die Preise sind salziger als das Meerwasser, und das Essen - einfach scheußlich. Überhaupt

scheinen die Insulaner uns nur die schlechtesten Sachen zu verkaufen - von Gastfreundschaft hat hier wohl noch keiner was gehört!

Gerade ist die erste Karte der Insel fertig geworden. Ein valianischer Händler bringt sie zusammen mit einem Brief zu unserem Chef.

Unmöglich! Die Leute hier sind wirklich unmöglich! Kaum will man auch nur ein bisschen dafür tun, um ihren beschränkten Horizont zu erweitern, werden sie schon ärgerlich oder ausfällig - wahrhaftig heidnische Zustände auf dieser Insel - die wollen einfach nichts von unserer Herrin hören!

Wir brauchen wohl etwas mehr Ruhe: wir haben uns entschlossen, mit unseren Zavaren etwas abseits in einem schattigen Pinienhain ein kleines Haus zu errichten - von da aus können wir dann auch leichter die Insel erforschen.

Zum Verzweifeln! Unsere ganzen Peilungen führen zu nichts - bei diesem merkwürdigen Sternenhimmel ist das auch kein Wunder, man erlebt fast jede Nacht eine neue Überraschung! Jetzt ist auch noch Seetänzer fahrtüchtig geworden - dabei sollten die Steuerkugeln doch niemals ausbrennen! Ausgerechnet bei den komischen Alten muss uns das passieren - die wissen wahrscheinlich genau, wo Dhercanuberwahn liegt, aber man kriegt ja nichts raus aus ihnen.

Die Freunde beschlossen, sich einmal Mithaer, das zweite Dorf der Insel, näher anzuschauen. Es lag an der Südküste der Insel und war in einem eintägigen Fußmarsch auf einem alten Feldweg zu erreichen. Elfenherz hatte die Freunde schon gewarnt, dass in Mithaer nur sehr alte und, gelinde gesagt, wunderliche Zwerge hausten, und als sie am nächsten Abend dort ankamen, sahen sie, dass er nicht zuviel versprochen hatte.

Die 25 Häuser der kleinen Siedlung waren teilweise eingefallen, und die ehemaligen Felder ringsherum konnte man unter den wuchernden Wildkräutern und Sträuchern kaum mehr erkennen. Ein erstes Gespräch mit einem steinalten Zwerg, der völlig apathisch vor der Halbruine seines Hauses saß, zeigte den Freunden die traurige Wahrheit. Die Einwohner Mithaers interessierten sich wirklich für überhaupt nichts mehr! Sie reagierten weder neugierig auf die Ankunft der Abenteurer noch hatten sie besondere Lust, deren bohrende Fragen zu beantworten. "Wozu denn - es ist doch sowieso alles umsonst!" Das war ihre häufigste Bemerkung.

Die Freunde ließen nicht locker und redeten auf den alten Zwerg ein, der alles in stoischer Ruhe über sich ergehen ließ. Selbst die Aussicht auf Gold machte ihn nicht gesprächiger - Kerloas war sprachlos. Schließlich gelang es den Abenteurern doch, den Zwerg zum Reden zu bringen; sie fragten ihn, warum denn alles umsonst wäre. Und Stück für Stück konnten sie folgende Geschichte aus ihm herauslocken:

"Alles ist umsonst, weil sich der Erdvater von uns gewandt hat, der Erdvater, den wir in früheren Zeiten hier auf Geredhar verehrten. Es gab sogar ein Ordenshaus der Erdbrüder, und ihr Vorstand, der Nar'gawan, trug zum Zeichens seiner Macht einen schlichten Stirnreif. Gedenksteine der Nar'gawane findet man noch heute auf der ganzen Insel.

Doch schließlich enttäuschten wir den Erdvater - vermutlich widmeten wir uns mehr unseren eigenen Bedürfnissen als ihm ergeben zu dienen. Eines Tages sandte er seinen Boten zum Ordenshaus, der den Nar'gawan verfluchte und vernichtete. Das Ordenshaus selbst wurde von einer Flammensäule zerstört - ein erstes Zeichen Canurs, des Gottes der Feuerbrunst, dass nun er die Herrschaft über Geredhar ergriffen hatte. Seither ziehen seine Diener, die Feuerteufel, umher, und vernichten jedes Lebewesen, das sie erwischen können."

Nach ein paar Rückfragen war klar: die Abenteurer hatten das ehemalige Ordenshaus bereits gesehen; es waren die Ruinen, bei denen jetzt die KanThai herumstöberten. Und noch etwas erfuhren die Freunde: sie hatten nämlich bereits bemerkt, dass die "Stehenden Steine"

jedesmal so angeordnet waren, als ob ihre Gesichter einen bestimmten Punkt der Insel fixierten. Der alte Zwerg brummte gleichmütig, na klar, die Gedenksteine würden alle zum uralten Schrein des Erdvaters blicken, einem Monument, das sich östlich von Mithaer im "Wald der Ruhenden" verbarg.

Ehe die Freunde diese neue Spur weiterverfolgten, kümmerten sie sich um das Naheliegende. Der Seetänzer, das Schiff der beiden vermissten Alpanu-Priester, lag immer noch im geschützten Hafenbecken Mithaers vor Anker. Die Durchsuchung (wie immer gründlich: jegliches Mobiliar wurde zerschlagen - "könnte ja ein Geheimfach haben") brachte außer ein paar mit Berechnungen vollgekritzelten Sternenkarten kein Ergebnis - das Schiff war weitgehend leer, die Priester hatten bei ihrem Umzug in ihr Landhaus alles Wertvolle offensichtlich mitgenommen.

Also wanderten die Gefährten am nächsten Tag zum Schrein des Erdvaters; der alte Zwerg hatte ihnen ein paar Hinweise gegeben, und später brauchten sie nur den Gesichtern der immer häufiger anzutreffenden "Stehenden Steine" zu folgen. Unterwegs griff sie ein Feuerteufel an, der aber ebenso schnell erledigt wurde wie ein weiterer, der auf sie traf, kurz bevor sie den gesuchten Schrein wirklich entdeckten.

In einer üppig bewachsenen riesigen Doline erhob sich ein 40 m hoher Turm, der, aus der Ferne betrachtet, die Gestalt eines Zwerges hatte. Um den Turm herum standen zehn kleine "Stehende Steine" - und natürlich war alles von einem dichten Pflanzenteppich überwuchert.

Als die Freunde entdeckt hatten, dass vier der zehn "Stehenden Steine" verschiebbar waren, dauerte es nicht lange, und der Eingang in den Schrein war gefunden: eine Bodenplatte vor dem Turm hatte sich leicht gehoben. Als sie Gras und Wurzeln endlich entfernt hatten, sahen die Gefährten, dass unter der Platte Stufen in die Tiefe führten.

Am Ende der Treppe begann ein breiter reich verzierter Gang, der auf den Turm zuführte. Der Boden bestand aus weißen polierten Marmorplatten mit kunstvollen Einlegearbeiten aus schwarzem Marmor und Gold, und die Wände zeigten ein dichtes Geflecht von versilberten Reliefarbeiten. Hinter einem prächtigen, mit Rubinen versehenen Bronzeportal lag etwa 5m tiefer ein prunkvoller Saal: das Innere des Zwergenturms war erreicht.

Vier lebensgroße Statuen schwer bewaffneter Zwergenkrieger flankierten die Treppe, die zum Saal hinabführte. Die Freunde zögerten lange, ehe sie es wagten, durch dieses Spalier zu schreiten - doch entgegen ihren Befürchtungen passierte nichts.

Im verschwenderisch geschmückten Saal selbst gab es drei besonders bemerkenswerte Dinge: ein Lese- und Schreibpult, auf dem ein ledergebundener Wälzer ruhte; ein Steinaltar, auf dem neben vielen goldenen Gefäßen und Kerzenhaltern auch ein mit Samt ausgeschlagenes Kästchen stand; und die Rückwand des Saales, die aus einer einzigen riesigen schwarzen Marmorplatte bestand, deren Oberfläche feingliedrige silberne Zwergenrunen bedeckten.

Die Freunde gingen mit äußerster Vorsicht vor - selbst der sonst so gierige Kerloas war von der Heiligkeit des Ortes ergriffen und warnte die anderen, vor allem Zargos, vor unüberlegten Handlungen. Auf der Marmorplatte stand:

*Hier ruht die sterbliche Hülle
des heiligen Nar'gawans,
des Erwählten des Erdvaters.*

*Verbeuge Dich, Gläubiger,
und gedenke seiner großen Taten.
Stets sollst Du ihn als Vorbild wählen,
auch wenn Du seine Größe niemals erlangst.
Sei frohen Mutes,
denn sein Geist wird auf ewig
im Nar'gawan weiterleben.
Auf immer soll seine letzte Ruhestätte verschlossen bleiben.*

Im Samtkästchen lag ein Schriftrollen-Behälter aus Ebenholz und Elfenbein, der eine "Litanei des ewigen Friedens" enthielt. Kerloas warnte die Freunde noch einmal eindringlich, heilige Gegenstände der Zwerge zu entweihen, und so ließen die Freunde das Kästchen unangetastet.

Das Buch auf dem Pult war das uralte Glaubens- und Ritualbuch des Erdvaters. Seine Seiten waren oft vergilbt oder eingerissen, aber die Schrift konnte Kerloas fast mühelos entziffern. Großes Interesse fand das Inhaltsverzeichnis des Buches, und als die Freunde unter "Bergbau" nachschlugen, lasen sie folgenden Text:

...so begibt sich der Priester des Erdvaters nach Vollendung des Segens, der sich an die Kraft und den Ertrag des allumfassenden Felsens richtet, direkt in die Stollen der Dhercanuberwahn, um dort sein Werk zu vollenden. Dabei ist es wichtig, dass er während seines Weges über den Cracassor-Pass an der Westseite des Hammerkopfes, zu dessen Füßen der Eingang der Mine liegt, kein Wort spricht, niemand vor ihm geht, und er die Sonne stets im Rücken behält...

Endlich ein Hinweis auf die gesuchte Mine! Die Mienen der Inselforscher hellten sich auf - und ihr Plan stand fest.

Am nächsten Tag kehrten sie nach Mithaer zurück. Dort unterhielten sie sich so lange geduldig mit den Zwergen, bis sich einer von ihnen schließlich an die Bedeutung der alten Namen erinnerte und sogar den Weg zur gesuchten Mine beschreiben konnte, die mitten in den vulkanreichen Bergen liegen sollte.

Wieder am nächsten Tag wanderten sie also erneut los und erreichten gegen Abend den beschriebenen Ort.

Aber große Enttäuschung! Statt der erhofften Zwergenmine standen sie am Rand eines kochenden Lavasees! Und es bestand kein Zweifel - Dhercanuberwahn existierte nicht mehr.

Wieder einmal war guter Rat teuer. Die Freunde entschlossen sich, noch einmal die Ruinen des Ordenshauses zu besichtigen - diesmal wollten sie sich von den KanThai nicht davon abhalten lassen.

Am Mittag des folgenden Tages erreichten sie die Ruinen und schlichen sich im Schutz der Büsche vorsichtig in Sichtweite.

Diesmal herrschte rege Betriebsamkeit. Die KanThai hatten bereits ihre Zelte abgebrochen und ihre Habseligkeiten reisefertig verstaut - sie hatten offensichtlich vor, die Ruinen für immer zu verlassen, und ihr Aufbruch stand kurz bevor. Merkwürdig war nur eine in eine Zeltplane gehüllte menschliche Gestalt, die regungslos am Boden lag, und von der nur die Füße aus der Plane herausragten.

Zargos zögerte nicht lange, schluckte einen Unsichtbarkeitstrank und schlich näher heran. Er bemerkte eine seltsame Ausbeulung der Zeltplane etwa in Brusthöhe der eingewickelten Gestalt und betastete vorsichtig ihre Zehen: sie waren kalt.

Zargos überlegte noch, was er weiterhin tun sollte, als plötzlich direkt über der eingerollten Gestalt ein Feuerteufel materialisierte. Zargos war starr vor Schreck! Doch der Feuerteufel beachtete den Elfen gar nicht, sondern kam schnurstracks auf Tamithalo, den Anführer der KanThai, zu. Verwundert bemerkte Zargos, dass die KanThai überhaupt nicht beunruhigt reagierten, und fassungslos sah er mit an, wie der Feuerteufel, als er Tamithalo schließlich erreicht hatte, plötzlich spurlos verschwand - dafür glitzerten jetzt die Augen des "Händlers" in grünem Licht.

Der Elf zog sich zurück, so schnell er konnte, und berichtete den anderen Freunden von seiner Beobachtung. Die Abenteurer waren verwirrt. Waren die KanThai wirklich friedfertige Händler, wie sie behaupteten, und hatten sie nur eine etwas seltsame Methode angewandt, um die Feuerteufel unschädlich zu machen, oder waren sie gefährliche Dämonenbeschwörer? Oder anders ausgedrückt: Abwarten und Zuschauen, oder Angreifen und Draufhauen? Die Freunde waren uneinig wie schon lange nicht mehr.

Als die fünf KanThai plötzlich tatsächlich ihre Sachen schulterten (zwei hoben die eingerollte Leiche auf) und sich auf den Weg machten (zwei mit Katanas bewaffnete "Händler" gingen voraus, und Tamithalo marschierte am Schluss des kleinen Zuges), entschieden sich die Freunde hastig für einen Hinterhalt. Während sich die übrigen vier Gefährten in den Büschen zu beiden Seiten des Weges versteckten, sollte Kerloas offen um eine Wegbiegung kommen, den KanThai entgegentreten und sie in ein Gespräch verwickeln. Bei den ersten Feindseligkeiten würden die Freunde ihrem Zwerg zu Hilfe eilen.

Gesagt, getan. Doch es kam alles ganz anders wie geplant.

Die KanThai hatten schon beinahe die entscheidende Wegbiegung erreicht, als Tamithalo plötzlich Sirena zwischen den Büschen entdeckte. Ein kurzer Befehl, die KanThai blieben stehen, und die beiden mit Katanas Bewaffneten eilten mit gezückten Schwertern auf die Heilerin zu. Sirena versuchte schnell einen Schlafzauber, der ihr aber vor lauter Aufregung misslang: ein früheres Missgeschick beim Versuch, die Sprache der Vögel von einer Schriftrolle zu lernen, rächte sich jetzt - Sirena konnte momentan nur zwitschern.

Entsetzt sahen die Freunde aus ihren Verstecken zu, wie Sirena zu Tamithalo gebracht wurde. Als er auf seine Fragen, was sie denn hier in den Büschen suchte, nur Zwitschern als Antwort erhielt, verlor Tamithalo allmählich die Geduld, und er befahl, die Fremde zu entwaffnen und mitzunehmen. Sirena hatte sich inzwischen wieder soweit in der Gewalt, dass sie normal reden konnte, und stieß hervor: "Meine Freunde sind aber auch im Gebüsch!"

Nun reichte es Tamithalo endgültig. Wieder gab er einen kurzen Befehl, sein Begleiter schlug Sirena gekonnt zu Boden (die Heilerin verlor dabei das Bewusstsein), und die übrigen drei sprangen mit gezückten Waffen erneut in die Büsche, um eine vorsichtige Suche zu beginnen. Den Freunden war klar: hier gab es kein Entkommen - also gab es nur eins: die Haut so teuer wie möglich zu verkaufen!

Ein heftiger und sehr sehr spannender Kampf begann. Die KanThai waren Meister der Schwertkunst und des waffenlosen Kampfes, und schon in den ersten Attacken erkannten die Freunde die überlegene Kunstfertigkeit ihrer Gegner.

Doch das Glück war den Gefährten hold.

Ein KanThai bedrängte mit seinen Schwerthieben Borthor-Bartl, hieb aber zunächst sehr unglücklich zweimal daneben - er hatte es eben noch nie mit einem Halbling zu tun gehabt. Der zweite KanThai hatte sich Zargos vorgenommen und versetzte ihm sofort eine tiefe Fleischwunde. Der Elf brach zusammen, und der zweite setzte dem dritten KanThai nach, der bereits hinter Kerloas herlief, der zu fliehen versuchte ("reine Taktik", wie der Zwerg später leicht verlegen meinte). Der vierte KanThai attackierte Minar mit Wurfsternen und einem Wurfmesser, doch der Waldläufer konnte den Geschossen immer glücklich ausweichen.

Tamithalos Augen funkelten grünlich, und plötzlich stand vor ihm ein Feuerteufel, der sofort auf Minar losging und ihn angriff. Minar wehrte sich verzweifelt.

Zargos versuchte, mit seinem Stab des Feuers einen Feuerelementargeist zu beschwören - und es gelang. Der dienstbare Geist stürzte sich auf KanThai Nummer Zwei, der plötzlich ein neues Problem hatte und Kerloas nicht länger verfolgen konnte. Seine Hilfeschreie riefen auch KanThai Nummer Drei zurück, der nicht länger Kerloas verfolgen, sondern erst einmal dringendere Hilfe leisten wollte.

Nun musste Zargos vor dem zurückkehrenden KanThai Nummer Drei fliehen, der sofort die Verfolgung aufnahm.

Kerloas konnte damit endlich ohne Verfolger umkehren. Ein schneller Blick sagte dem Zwerg, dass es übel um die Freunde stand. Borthor-Bartl konnte seinem Gegner zwar noch immer ausweichen, aber wie lange noch? Der verwundete Zargos würde seinem Verfolger auch nicht lange davonlaufen können, und Minar musste sich mit dem Feuerteufel herumärgern - nein, noch schlimmer: in diesem Moment übernahm der Feuerteufel den unglücklichen Waldläufer!

KanThai Nummer Vier rannte nun auf den Zwerg los, und Tamithalo begann mit spöttischem Lächeln seltsame Zeichen in die Luft zu malen!

Verzweifelt griff Kerloas zum Glastropfen des Marids Schonha, den er in einem früheren Abenteuer [s. A.19 *Juwel des Unlichts*] geschenkt bekommen hatte, und warf ihn mit den Worten "Schonha hilf" zu Boden. Sofort bildete sich ein Marmennil, ein Meermännlein, das auf die geistige Bitte des Zwerges begann, auf Tamithalo loszugehen, um ihn anzuspringen.

Kerloas wartete nicht ab, ob das Marmennil Erfolg hatte oder nicht, sondern eilte nun mit seiner gefürchteten Streitaxt Borthor-Bartl zu Hilfe. Gemeinsam gelang es den beiden tatsächlich, KanThai Nummer Eins zu überwältigen und zu töten. Gerade rechtzeitig, denn schon war KanThai Nummer Vier bei ihnen angekommen!

Minar, vom Feuerteufel besessen, war zu schwach, sich dem Willen des Eindringlings zu widersetzen, packte sein Kurzsword fest mit beiden Händen, richtete die Spitze auf sein Herz und hatte offensichtlich vor, sich in seine eigene Waffe zu stürzen. Schweißperlen traten auf die Stirn des Waldläufers - der Wunsch, sich zu töten, wurde immer mächtiger in ihm.

Tamithalo hätte gern ein paar seiner eindrucksvollen magischen Künste gezeigt - doch ein hartnäckiges Meermännlein, das ständig versuchte, an ihm hochzuspringen, raubte ihm jede Konzentration. Verärgert begann der Anführer der KanThai mit einer *Austreibung des Bösen*,

um diese Plage ein für allemal loszuwerden (und so ein Marmennil ist nicht ungefährlich: schafft es, den Kopf seines Gegners zu umfließen, kann dieser jämmerlich ersticken).

In diesem Moment kam Sirena aus ihrer Bewusstlosigkeit wieder zu sich. Sie sah zunächst nur Tamithalo, der gerade dabei war, einen Zauber zu wirken, und versuchte, ihm schnell ein paar magische *Schmerzen* zuzufügen. Trotzdem verschwand Tamithalo mit dem Marmennil in der goldenen Bannsphäre.

Verstört sah die Heilerin sich um. Ein feuriges Elementarwesen war gerade dabei, KanThai Nummer Zwei zu verbrennen - gut. Kerloas enthauptete gerade KanThai Nummer Vier mit seiner schrecklichen Streitaxt - sehr gut. Zargos flüchtete noch immer vor KanThai Nummer Drei - naja. Minar versuchte sich selbst zu töten - oh Schreck! Sirena versetzte den Waldläufer in einen magischen *Schlaf*, und er sackte zusammen - zum Glück fiel er dabei nicht in sein Schwert.

Kan Thai Nummer Drei verlor mittlerweile die Geduld, Zargos ständig zwischen den Büschen hin- und herzuhetzen; er nahm seinen Bogen, zielte sorgfältig auf den Flihenden - und schoss daneben: gerade rechtzeitig hatte ihm Borthor-Bartl, der keinen Gegner mehr hatte, eine Säurekugel auf den Rücken geschleudert! Der KanThai wandte sich sofort dem Halbling zu - und Zargos brach schweratmend in den Büschen zusammen.

Borthor-Bartl rannte schnell davon, und KanThai Nummer Drei hatte es plötzlich mit zwei gefährlichen Gegnern zu tun: Kerloas, dem vor Kampfeslust schon wieder der Schaum vor dem Mund stand, und der Feuerelementargeist, der ein neues Opfer suchte. Ein kurzer Kampf - und Nummer Drei war tot.

Mittlerweile hatte Sirena den eingerollten Leichnam näher betrachtet und war gerade dabei, die Zeltplane aufzuschneiden, um die seltsame Beule zu untersuchen - da fuhr plötzlich der Feuerteufel aus dem schlafenden Minar und stürzte sich auf sie!

Borthor-Bartl eilte an ihre Seite (er war auch neugierig, was unter der Zeltplane steckte), um ihr zu helfen, doch der Feuerteufel fuhr nun in ihn statt in die Heilerin. Und zum Entsetzen des Halblings zückte er seinen eigenen Dolch und versuchte, diesen sich selbst ins Auge zu stoßen! Ehe er sein Vorhaben ausführen konnte, hatte ihn Sirena schon in den *Schlaf* versetzt. Diese Feuerteufel waren doch ganz schön übel!

Und offensichtlich half es auch nichts, ein besessenes Opfer in den Schlaf zu versetzen: Borthor-Bartl wurde zusehends blasser, und sein Gesicht ähnelte mehr und mehr einem Toten. Hastig lief Sirena zu Zargos und flößte ihm einen ihrer kräftigen Heiltrünke ein - und der Alpanu-Priester seinerseits begann mit neuen Kräften, beim sterbenden Halbling eine *Austreibung des Bösen* zu versuchen.

Nun gab es also schon zwei goldenen Bannsphären. Sirena, Minar und Kerloas umstellten die Bannsphäre, in der sich Tamithalo mit dem Marmennil befand, und warteten gespannt darauf, dass sie verschwinden würde.

Die Sphäre verschwand - und Tamithalo gelang es nicht, das Marmennil zu vertreiben. Es sprang ihn an und umfloss nun seinen Kopf. Kerloas hieb auf den KanThai mit seiner Streitaxt ein und trennte ihm einen Arm ab, Sirena schlug auch zu, und Minar rammte ihm einen Giftdolch in den Leib. Tamithalo konnte gerade noch etwas aus seiner Hand fallen lassen, dann brach er tot zusammen.

Tamithalo hatte ein kleines Säckchen fallen lassen, das am Boden plötzlich einen großen schwarzen Kreis bildete. Eine feine kanthanische Melodie erklang ("ning ming sing ling ping ping - PONG"), die ein kräftiger Gong abschloss. Und kurz darauf griffen zwei haarige Klauen aus dem Kreis, der eigentlich ein Loch war, und das grinsende Gesicht eines haarigen Affendämonen tauchte auf. Er schaute sich kurz um - alle waren vor Entsetzen gelähmt - und verschwand dann wieder.

Im nächsten Moment war er wieder da: er hatte eine riesige Keule mitgebracht! Grinsend blickte er die Abenteurer an, deutete auf seine Keule, an der plötzlich Flammen auf- und abzüngelten, und mit einem gewaltigen Satz (HEPP) versetzte er sich zum nächstbesten Gegner: Minar. Der Waldläufer schloss mit seinem Leben ab - berechtigt, wie er nach dem ersten wuchtigen Schlag feststellte, den er einstecken musste.

Sirena rannte zu dem Kreis und sah, dass er von einem Silberfaden begrenzt war. Sie versuchte, den Faden zu packen, um das Zaubersäckchen wieder zuzuschnüren - und (HEPP) schon war der Dämon da, um sie daran zu hindern. Doch Sirena war schneller - sie zog den Faden zusammen, und der Dämon musste in seinem Sack verschwinden.

Die Heilerin half dem Waldläufer wieder auf die Beine, und nun warteten sie den Ausgang des zweiten Bannversuchs ab. Zargos war erfolgreich und vertrieb den Feuerteufel, und Sirena konnte nun auch Borthor-Bartl wieder aufpäppeln. Das war also geschafft - sie hatten die KanThai getötet - aber ob das auch richtig gewesen war? Die fünf Freunde hatten ihre Zweifel.

Nun, die Freunde hatten zwar den Weg "erst draufhauen, dann fragen" gewählt, aber kein Weg hätte wohl letztlich an einer feindseligen Auseinandersetzung mit den KanThai vorbeigeführt. Die schlitzäugigen Fremden waren nämlich keineswegs so harmlos, wie sie erscheinen wollten.

Tamithalo und seine 4 Begleiter waren Diener der finsternen YenLen, der grausamen Spinnengöttin KanThaiPans. Tamithalo selbst war ein äußerst fähiger Dämonenbeschwörer - und äußerst ehrgeizig dazu. Er hatte schon vor einigen Jahren die Spur des MoBelKa aufgenommen, eines Dolches, der in längst vergangenen Zeiten im Dämonenreich geschmiedet worden war. Während des Kriegs der Magier wurde dieses Artefakt von einem mächtigen BalRok getragen; die Legenden behaupteten (zu Unrecht), ein Teil seiner Kraft wäre ihm vom MoBelKa verliehen worden. Wie auch immer, Tamithalo war an dem Besitz dieses Dolches sehr interessiert - mit einem mächtigen Artefakt in der Hand würde er bald der oberste aller Diener YenLens sein, und wehe, einer würde ihm widersprechen!

Seine Ermittlungen führten ihn nach Geredhar, und so kam er bereits drei Jahre vor der Begegnung mit den Abenteurern auf diese Insel. Schon damals gab er sich als Händler aus, der auf der Suche nach Phönixeiern wäre, und da er ordentlich zahlte und nicht weiter störte, ließen ihn die Einheimischen gewähren (insgeheim verspotteten sie den dummen Fremden, der wegen eines falschen Gerüchts so weit gefahren war). Tamithalo fand bald den Weg zu den Ruinen, doch ehe er mit seinen Nachforschungen nach dem Dolch beginnen konnte, wurden er und seine beiden Begleiter von einem Feuerteufel überrascht. Einer der KanThai beging unter dem Einfluss des Feuerteufels Selbstmord, was Tamithalo so sehr beeindruckte, dass er schleunigst das Weite suchte.

Für seine zweite Expedition bereitete er sich besser vor. Er ließ in KuenKung ein Schiff nach seinen Vorstellungen umbauen und heuerte eine Mannschaft an (die meisten hatten die Wahl, mit ihren Angehörigen YenLen als Menschenopfer zu dienen, oder mitzumachen - also war ihre Entscheidung leicht zu treffen). Er studierte gründlich alle Rituale, die ihm die Kontrolle über den magischen Dolch und die von ihm verursachten Feuerteufel erlauben würden, und er nahm ein paar der fähigsten Ordenskrieger mit, die der YenLen-Tempel in KuenKung hatte. In einer Vision hatte Tamithalo gesehen, wie der BalRok den Nar'gawan mit dem gesuchten Dolch erstochen hatte - der heilige Mann aber nicht ganz starb, sondern in der Grenzregion zwischen Leben und Tod verharrte. Der Beschwörer vermutete richtig, dass hier der Ursprung der Feuerteufel zu suchen war, und bereitete sich demgemäß vor.

Auf Geredhar ging er in aller Ruhe an sein Vorhaben. Dank seiner Bannsprüche und Schutzkreise waren die KanThai diesmal einigermaßen sicher vor den Feuerteufeln, und Tamithalo wollte nach Möglichkeit zwei Dinge erreichen: er wollte den Dolch, der irgendwo in den Ruinen sein musste, und er wollte die Macht über die Feuerteufel erringen. Also ging er ganz behutsam vor - jeder Eingriff wollte gut bedacht werden!

In diese beschauliche Ruhe kam nur zweimal eine Störung. Einmal, als die beiden valianischen Schnüffler ihre vorwitzigen Nasen zu weit in Tamithalos Privatangelegenheiten steckten (nun ja, die waren ja tot und machten keinen Ärger mehr), und zum anderen Mal, als schon wieder eine Gruppe Fremder begann, überall in der Gegend herumzulaufen, um die alten Gemäuer zu besichtigen. Tamithalo war überzeugt: er musste jetzt handeln - irgendwo in *Midgard* gab es offensichtlich Konkurrenten, die ebenfalls auf die Spur des Dolchs geraten waren!

Er entschloss sich also, in die Ruinen ohne weitere bedächtigen Rituale einzudringen und nach dem Dolch zu suchen. Und er war erfolgreich. Er fand die "Leiche" des Nar'gawan, wie er sie in seiner Vision gesehen hatte - und es gelang ihm sogar, die aus dem MoBelKa austretenden Feuerteufel unter seine Kontrolle zu zwingen. Geschafft!

Die KanThai machten sich gerade abreisefertig, als ihnen eine Gruppe wohlbekannter Schnüffler in die Quere kam...

...die nichts davon abhielt, die Taschen der Toten zu plündern. Den eingerollten Leichnam ließen sie aber in Ruhe - sie fürchteten weitere Feuerteufel, die irgendwie im Zusammenhang mit dieser Leiche standen.

Und natürlich trieb sie die Neugier zu den Ruinen. Die vorher noch verschüttete Kellertreppe war nun freigeräumt worden und führte zu einigen unterirdischen Räumen. Eine schnelle Untersuchung der weitgehend leeren Kammern brachte keine Ergebnisse, und die Freunde waren sich einig, erst einmal eine Ruhepause einzulegen, ehe sie weitere Erkundungen anstellten.

Beim Verlassen der Ruinen griff sie der nächste Feuerteufel an. Gemeinsam konnten sie ihn bezwingen, dann eilten sie, so rasch ihre müden Füße sie trugen, nach Car'orlom zurück. Beim Haus der Priester machten sie unterwegs kurz Halt und wuschen sich im nahen Bach ab. So erhielten sie ohne Probleme im "Kupferkessel" wieder ihr Zimmer und legten sich völlig erschöpft schlafen.

Am nächsten Morgen hatten die Gefährten wieder einen Plan. Minar war allerdings der Appetit auf Abenteuer vergangen - er wollte sich nur noch ausruhen. Die anderen vier Freunde wanderten erneut zum Schrein des Erdenvaters - unterwegs erledigten sie Feuerteufel Nummer Sieben.

Zwei Tage später hatten sie den Schrein erreicht. Alles war wie vorher. Behutsam nahm Kerloas die "Litanei des ewigen Friedens" an sich. Wieder wagten die Abenteurer nicht, den Schrein zu plündern - Zargos verstand die Welt nicht mehr. Bei Alpanu, die schönen Wertsachen in dem heidnischen Schrein lassen? Eine unverzeihliche Sünde! Aber er fügte sich den Wünschen des Zwerges.

Wieder zwei Tage später erreichten die Wanderer gegen Mittag die Ruinen. Unterwegs erledigten sie Feuerteufel Nummer Acht, Neun und Zehn - und Kerloas Streitaxt zerbrach bei einem der Kämpfe! Der Zwerg haderte noch Wochen danach mit seinem Schicksal - die Streitaxt "Kopfräuber" war sein wichtigstes Werkzeug gewesen.

Als Kerloas aber nun die mitgebrachte Friedens-Litanei bei der immer noch eingewickelten Leiche verlas, war er die Beherrschung selbst. Ohne Fehler sprach er den langen Text der Litanei - vor Anstrengung standen ihm bald die Schweißperlen auf der Stirn. Ein plötzlich

auftauchender Feuerteufel wurde von seinen Gefährten erledigt. Und endlich war es geschafft: der Körper unter der Zeltplane zerfiel plötzlich zu Staub!

Natürlich wickelten die Freunde die Plane auf und entdeckten darin einen schlichten silbernen Stirnreif und (in der ehemaligen Brustgegend) einen über und über mit Todesrunen versehenen Dolch übelster Ausstrahlung. Unter Beachtung äußerster Vorsichtsmaßnahmen packten die Abenteurer beide Gegenstände ein.

Sie hatten gerade dem letzten Nar'gawan seine ewige Ruhe gegeben - und den Ursprung der Feuerteufel dauerhaft beseitigt.

Die Gefährten warfen die Leichen der KanThai über die Felsklippen und erforschten erneut die Ruinen - diesmal mit aller Sorgfalt und ungestört von Feuerteufeln. Unterhalb des seltsam glasierten Felsenlochs, das Borthor-Bartl schon bei seinem allerersten Rundgang mit Tamithalo aufgefallen war, lag ein Altarraum, dessen Boden und Wände ebenfalls teilweise wirkten, als wären hier die Steine selbst geschmolzen worden. Direkt unter dem Loch waren im Boden zwei riesige Krallenabdrücke zu sehen. Seltsam, seltsam - die Freunde standen vor einem Rätsel, das sie nicht lösen konnten.

Und da war eine zweite Stelle, die ihr Interesse erregte. Zwei Kreise (2m Durchmesser) aus schwarzer Phosphorkreide, die auf den Boden und die Decke einer Kammer gemalt waren und sich genau gegenüberstanden.

Nach etlichen fruchtlosen Experimenten trat Kerloas mit seiner Fackel in den Kreis - und plötzlich erstrahlten die beiden Kreideringe in einem gleißenden Licht. Kerloas merkte schnell, dass er den Lichtvorhang nicht durchdringen konnte - er war gefangen. Dank Sirenas magischer Hilfe wurde er wieder gerettet. Was war das bloß für eine seltsame Falle?!

Schließlich gaben sie ihre Suche nach der Schatzkammer [eine fixe Idee der Gruppe - sie glaubten tatsächlich, sie würden in jedem Abenteuer garantiert an der Schatzkammer vorbeilaufen] auf und kehrten nach Car'orlom zurück.

Minar verbrachte im "Kupferkessel" und in dem kleinen Dorf geruhsame Tage - er freute sich, dass die Freunde wieder heil von ihrem Ausflug zurückkehrten. Die kanthanischen Seeleute hatten bisher offensichtlich noch keinen Verdacht geschöpft - im Gegenteil: Minar hatte vom Wirt erfahren, dass ihr Schiff in einer Woche ablegen würde, ganz gleich, ob Tamithalo und seine Leute zurückkehrten oder nicht. Elfenherz meinte, dass es sowieso an ein Wunder grenzte, dass Minars Freunde bisher unversehrt geblieben waren - wo doch die gefährlichen Feuerteufel überall herumgeisterten und kein vernünftiger Mensch nachts im Freien blieb. Die KanThai hätte wohl ihr Schicksal ereilt!

Das hörte sich ja nicht schlecht an - und die Gefährten brachen - wieder ohne Minar - zu ihrer nächsten Wanderung auf. Sie gingen erneut nach Mithaer und rechneten fest damit, mit ihrer Geschichte die alten Zwerge aufzumuntern. Doch es half nichts. Selbst das Herzeigen des Stirnreifs und ein lustiges Lied des Barden konnten die Zwerge nicht aus ihrer Lethargie reißen.

Enttäuscht wanderten die vier Freunde weiter und erreichten am nächsten Abend wieder den bekannten Schrein des Erdvaters - auch Kerloas hatte gegen eine kleine Plünderung nichts mehr einzuwenden (wenn sie schon den zweiten verschwundenen Priester nicht fanden, würden sie wenigstens nicht ganz ohne Beute heimkehren).

Zu ihrer Verwunderung stand nun auf der Marmorplatte ein etwas anderer Text:

*Hier ruht die sterbliche Hülle
des heiligen Nar'gawans,
des Erwählten des Erdvaters.
Dank Euch, Ihr Leute,
für Eure gute Tat.
Nun sollt Ihr Euren Lohn nehmen,
wenn Ihr auch nicht alles erhaltet.
Seid frohen Mutes, denn mein Geist
wird auf ewig im Nar'gawan weiterleben.*

Und bei näherem Hinsehen zeigte sich, dass die Marmorplatte nun nicht mehr massiver Stein war, sondern nur eine dunkle Zone, die man mühelos durchschreiten konnte, und - die Gefährten trauten ihren Augen kaum - sie standen wirklich in der Schatzkammer!

Hier war das Grab des ersten Nar'gawans, der einst den Orden des Erdvaters gegründet hatte. Gold, Silber, Edelsteine, Schmuck - wo die staunenden Abenteurer auch hinsahen, überall funkelte und glitzerte es.

Sie merkten bald, dass nicht alle wertvollen Gegenstände beweglich waren, aber was sie einsacken konnten, war mehr als reichlich - und selbst Kerloas fand, dass er diesmal für seine Mühen anständig belohnt würde. Doch vielleicht gab es ja doch noch eine Steigerung? Schließlich hatten sie den Stirnreif des Nar'gawans dabei! Kerloas wagte es und setzte sich den Reif auf den Kopf. Der Stirnreif passte ihm wie angegossen - und ließ sich unter keinen Umständen mehr entfernen. Und eine Stimme erklang in seinem Inneren: *"Heil Dir, Kerloas, neuer Nar'gawan, Auserwählter des Erdvaters!"*

Kerloas war mächtig verwirrt. Ihm war, als würden plötzlich viele Stimmen in seinem Kopf wirr durcheinander reden - das war ja schier zum Verrücktwerden! Doch es gelang ihm, sich allmählich auf eine bestimmte Stimme zu konzentrieren, und nach und nach verstand er, was ihm widerfahren war. Der Stirnreif hatte die Erinnerungen und das Wissen aller vergangener Nar'gawanen gespeichert - mit etwas Mühe konnte sich Kerloas nun an Dinge „erinnern“, die weit vor seiner Geburt lagen!

Und so konnte er den Freunden folgende Geschichte erzählen:

Während des Kriegs der Magier wurde eines Tages ein kleines, schwer beschädigtes Boot an die Gestaden Geredhars gespült. Die Diener des Erdvaters fanden in seinem Inneren einen bewusstlosen, stark abgemagerten und fiebernden Mann mit seltsamen blauen Haaren [es war ein Seemeister]. Sie brachten ihn ins Ordenshaus des Erdvaters, um ihn zu pflegen. In seinem spärlichen Gepäck fand der Nar'gawan einen kopfgroßen Edelstein, der über und über mit fremdartigen Symbolen und metallischen Einschlüssen versehen war. Er spürte, dass dieser Stein über ungeheure Kräfte verfügte, und versuchte, seine Eigenarten zu verstehen, um sie eines Tages zu kontrollieren. Der blauhaarige Mann starb unterdessen, ohne noch einmal das Bewusstsein erlangt zu haben - sein Körper löste sich bei seinem Tod vollständig auf.

Einen halben Mond später kam ein neuer Besucher auf die Insel, ein BalRok. Er ging schnurstracks zum Ordenshaus des Erdvaters und forderte die Herausgabe des Edelsteins. Der Nar'gawan weigerte sich und vertraute auf die Schutzkräfte seines Stirnreifs - doch er hatte die Macht seines Gegners unterschätzt. Der BalRok hatte einen Dolch dabei, der in der finstersten aller Dunklen Ebenen geschmiedet worden war; diesen stieß er dem Nar'gawan ins Herz. Er nahm den Edelstein an sich und entfesselte mit seiner Macht einen Feuersturm, der das Ordenshaus zerstörte, ein Loch in die Steindecke brannte und viele Bewohner vernichtete. Dann verschwand der BalRok.

Der Nar'gawan blieb zurück; er war fast tot, doch nicht ganz: die Macht des Stirnreifs kämpfte gegen die finstere Kraft des Dolchs und hielt ihn ein wenig am Leben. Der Strudel der magischen Kräfte von Gut und Böse in dem besonderen verzerrten magischen Kraftfeld Geredhars führte zur Entstehung der Feuerteufel.

Die Freunde schauderten bei dem Gedanken, welche üble Waffe sie da in ihrem Gepäck mit sich trugen. Gut, dass sie den bisherigen Nar'gawan nun endgültig erlöst hatten - vielleicht würde ja doch noch etwas Hoffnung bei den alten Zwergen Mithaers aufkeimen, wenn sie endlich die wahre Geschichte erführen!?

Sie wanderten also wieder nach Mithaer. Und was sie schon nicht mehr für möglich gehalten hätten, trat ein: Kerloas hielt nach langem Zögern eine kleine Ansprache - und wurde als neuer Nar'gawan gefeiert! Er ordnete an, die Zwerge sollten wieder ein neues aktives Leben beginnen, um dem Erdvater wohlzugefallen; er selbst, Kerloas, der Nar'gawan, würde sich morgen wieder auf die Suche nach, nun ja, einem weiteren Priester machen - diese Aufgabe hätte er vom Erdvater selbst bekommen!

Er konnte es nicht verhindern, dass ihm vier Leibdiener, alles steinalte Zwerge, auf dem Rückweg nach Car'orlom folgten.

Prompt wurden sie dort übel empfangen. Die Dorfbewohner verhöhnten die dummen Fremden, die nun schon die "alten Deppen" aus Mithaer herausschleppten und bis zu ihnen vor die Haustüre brachten. Die vier Freunde mussten schließlich schleunigst das Dorf verlassen, um Gewalttätigkeiten aus dem Weg zu gehen. Kerloas war die ganze Sache furchtbar peinlich. Er schaffte es endlich, die alten Zwerge zur Rückkehr nach Mithaer zu bewegen.

Während die vier Freunde diese Nacht im Freien verbrachten, strengte sich Minar mächtig an, den schlechten Eindruck, den seine Gefährten im Dorf hinterlassen hatten, wieder gut zu machen. Er spendierte im "Kupferkessel" eine Freirunde Zwergengeist für alle Anwesenden und war anschließend pleite - aber glücklich besoffen. Ja, er schaffte es sogar, durch die Dunkelheit bis zum Nachtlager seiner Freunde zu torkeln, wo er dann endgültig zusammenbrach.

Am nächsten Morgen erzählte ihnen Minar mit noch zittriger Stimme, was er bei einem kleinen Schwimmausflug erkundet hatte: auf dem Schiff der KanThai waren etwa 12 fähig wirkende Seeleute, und er hatte nur drei Beiboote ausmachen können, obwohl Halterungen für vier Beiboote zu sehen waren.

Am Nachmittag suchten die Freunde also die Küste in der Nähe der Ruinen ab und entdeckten tatsächlich das 4. Beiboot, das gut verborgen unter der Böschung der Steilküste lag. Und schon stand fest: in dieser Nacht würden sie dem Schiff einen Besuch abstatten! Es war die letzte Gelegenheit - am anderen Tag wollten die KanThai ja Segel setzen und abfahren.

Nur Borthor-Bartl hielt einmal ausnahmsweise nichts von diesem Plan - die vielen Wanderungen hatten den Halbling so erschöpft, dass er kein neues Abenteuer wollte, sondern in Ruhe im Kupferkessel ein Pfeifchen schmauchen. Er zog sich in das Gasthaus zurück und wünschte den Freunden viel Glück.

Am Abend ruderten die vier also vorsichtig bei ruhiger See zum Schiff der KanThai. Schon beim Näherkommen merkten sie, dass ihnen das Glück hold war: lautes Lachen und Singen scholl ihnen von Bord entgegen!

An jedem anderen Abend hätte die Abenteurer eine ausgeruhte, nahkämpferprobte Mannschaft erwartet, die mit Fäusten und Bo-Stäben umzugehen verstand. Die Besatzung war fest in der Hand der YenLen-Diener gewesen - sie hatten heilige Eide auf ihren unbedingten Gehorsam schwören müssen - und man bricht besser keinen Eid gegenüber YenLen! Die Seeleute hatten die strikte Anweisung, unverzüglich nach KuenKung heimzukehren, wenn sich die Diener YenLens nach zehn Tagen nicht wieder blicken ließen, und dem dortigen YenLen-Priester vom Scheitern der Geredhar-Mission zu berichten. Und nun war es endlich soweit! Der widerliche Tamithalo und seine Helfershelfer waren nicht zurückgekehrt, und wenigstens für die kommende lange Seereise hatte man Ruhe vor YenLen. Wenn das kein Grund zum Feiern war! Getreu ihrem Motto "Wenn Du etwas tust, tu es ganz!" feierten die KanThai mit ganzer Hingabe.

So gelang es den Freunden, unbemerkt an der Seite des Schiffes anzulegen, wo die Ankerkette ins Wasser lief. Das Fest fand auf dem Vorderdeck statt, und immer wieder war schallendes Gelächter zu hören. Erst kletterte Minar an Bord, dann folgten ihm Zargos und Kerloas nach. Sirena blieb furchtsam im Boot zurück.

Minar schlich sich unter das Hinterdeck in den Mannschaftsraum - alle Schlafstätten waren leer. Er konnte sich gerade noch rechtzeitig verstecken, als plötzlich ein angetrunkener Seemann in den Raum kam und sich etwa unsicher umblickte, mit einem glücklichen Grinsen auf den Lippen. Schließlich fand er, was er gesucht hatte, und schleppte ein Fässchen mit Reisschnaps zurück zu seinen Kameraden, die ihn mit großem Hallo begrüßten.

Aufatmend kletterte Minar wieder zurück an Deck und eilte auf Zehenspitzen zum Kajütenaufbau in der Mitte des Schiffes. Die Luken der Fenster waren verschlossen, also öffnete er behutsam eine Tür und trat in den dahinterliegenden dunklen schmalen Gang. Zargos hatte hinter einer Seilrolle versteckt alles beobachtet und zog sein Schwert Gurthrauk prüfend etwas aus der Scheide - und es leuchtete in einem schönen blauen Licht: Dämonen! Zargos zog die Luft durch die Zähne - das konnte ja heiter werden!

Sirena kletterte nun ebenfalls an Deck, und die vier besprachen flüsternd die Lage. Minar und Zargos nahmen den Schlüsselbund Tamithalos und schlichen sich wieder zu den Kajüten. Natürlich passten die Schlüssel - und die beiden erkundeten vorsichtig die komfortabel eingerichteten Kajüten der kanthanischen "Händler". Minar und Sirena wurden ungeduldig und kamen hinterher.

In der Kajüte Tamithalos fanden die Freunde neben anderen Wertsachen einen seltsamen silbernen Anhänger, der eine Frau in Vollrüstung zeigte, die sich auf ein schweres zweihändiges Schlachtbeil stützte, und einen runenbedeckten Silberreif. Zargos steckte beides ein - später wollte er die Sachen genauer untersuchen.

Beide Gegenstände dienten einem ähnlichen Zweck. Der Reif sorgte für die Anwesenheit der Wächter YenLens im geheimen Laderaum des Schiffes, und der Anhänger schützte den, der ihn bei sich trug, vor ihrem Angriff. Zargos sollte es bald merken...

Die bisherigen Erkundungen des Schiffes verliefen ungestört - die Feier der Seeleute war in vollem Gange. Die Freunde hatten richtig vermutet, dass es im Bauch des Schiffes einen geheimen Laderaum gab: in der Kajüte Tamithalos entdeckten sie eine Falltür, die in diesen Raum hinabführte.

Zargos und Minar stiegen als erste die steile Treppe hinunter in den verborgenen Laderaum, der über und über mit Ballen, Kisten und Tonamphoren bis zur Decke vollgestapelt war. Die beiden schauten sich in dem düsteren Raum um und wunderten sich gerade über einen riesigen runenbedeckten Steinsarg, als plötzlich YenLens Wächter angriffen: zwei

Spinnendämonen mit langen sehnigen Beinen sprangen die beiden Abenteurer an und umklammerten sie fest!

Zargos und Minar stachen wie wild mit ihren Dolchen auf die Gegner ein, ohne Schaden anzurichten. Die ekelhaften Spinnendämonen brachten in aller Ruhe ihre Hinterleiber in die richtige Position, um ihren Giftstachel in das Fleisch ihrer Opfer zu senken. Kerloas rannte hinzu und hieb mit Sirenas Keule auf Minars Dämon - und zerbrach die Keule der Heilerin!

Sirena dachte an den Glastropfen des Marids und warf ihn zu Boden: "Schonha hilf!" Während wiederum ein Marmennil herbeibeschworen wurde, ging der Kampf weiter.

Zargos war plötzlich frei: der Dämon hatte in letzter Sekunde vor dem Zustechen den Anhänger YenLens bemerkt, den der Elf bei sich trug, und zuckte vor seinem Opfer zurück - Pech für ihn, denn nun konnte Zargos den Dämonentod Gurthrauk, sein treues Elfenschwert, zücken, und dem Spinnenbiest den Garaus machen.

Minar hatte weniger Glück: der Dämon spritzte sein tödliches Sekret in den Körper des Waldläufers, und es war nur noch eine Frage von Minuten, bis Minar tot sein würde! Kerloas versuchte verzweifelt, den Dämon vom Waldläufer herunter zu zerren, und das Marmennil sprang den Dämon tapfer an, um ihn zu ersticken. Und sie blieben erfolgreich, der Spinnendämon wurde besiegt.

Minar spürte schon, wie seine Arme und Beine taub wurden, doch Zargos, der Alpanu-Priester konnte ihn auf magische Weise rechtzeitig entgiften. Gerade noch mal gut gegangen!

Der Kampf war natürlich von den feiernden Seeleuten nicht bemerkt worden, und die Abenteurer durchsuchten den Laderaum nun sorgfältig. Sie fanden: Belamors Leiche! Der Körper des Priesters wies zahlreiche Fressspuren auf, die offensichtlich von den Spinnendämonen stammten. Die Freunde hatten also auch den zweiten der vermissten Priester gefunden. Zargos vollführte das Totenritual.

Belamor hatte schließlich die KanThai verdächtigt, am Tod seines Kollegen mitschuldig zu sein, und war, durch einem starken Unsichtbarkeitszauber geschützt, zum Schiff geschwommen, um dort heimlich Beweise für sein Misstrauen zu sammeln. Es gelang ihm sogar, in den geheimen mittleren Laderaum vorzudringen; dort fiel er den dämonischen Wächtern zum Opfer. Tamithalo störte die Leiche nicht weiter, im Gegenteil: in den ersten Tagen hatten die Wächter etwas zu knabbern, und aus einer Leiche konnte man als kanthanischer Beschwörer immer noch irgendetwas machen! Das spezielle Sekret der Spinnendämonen war zwar tödlich, verzögerte aber die Verwesung des Opfers um Jahre - Tamithalo ließ die Leiche also einfach so liegen, wie er sie entdeckt hatte. Natürlich waren die KanThai beunruhigt und statteten am nächsten Tag, bis unter die Zähne bewaffnet, dem Haus der Priester einen kleinen Besuch ab. Gab es noch einen fremden Schnüffler, dann würde man ihn lieber gleich erledigen! Doch sie fanden die Leiche Umfaagars und sonst, bei schneller Durchsuchung, nichts Bemerkenswertes - also war von dieser Seite keine Gefahr zu erwarten, und beruhigt arbeiteten die KanThai an den Ruinen weiter...

Um den verschlossenen Sarg machten die Freunde einen großen Bogen und ließen ihn unangetastet. Da die Tonkrüge oft nicht-geronnenes Blut (magisch konserviert, versteht sich) enthielten, lag ja vielleicht im Sarg ein Vampir? Das wollten sie lieber nicht so genau wissen!

Die Wahrheit war: der Sarg war leer. Die YenLen-Diener hatten ihn dabei, um die Leiche des Nar'gawans zusammen mit dem Dolch des BalRoks gefahrlos in ihre Heimat mitzunehmen - viele Beschwörungs- und Bindezauber hätten ein Entstehen der Feuerteufel auf der Reise unterwegs verhindert. Das Blut war nur eine häufig gebrauchte Zutat bei ihren Ritualen.

Also: Rückzug! Freilich nicht, ohne vorher noch einmal gründlich alle Kajüten nach brauchbaren Gegenständen abzusuchen.

Kerloas und Zargos schätzten die Lage richtig ein: die torkelnden grölenden Seeleute waren keine ernste Gefahr mehr, und sie riskierten deshalb sogar einen Blick in den vorderen Laderaum des Schiffes, praktisch direkt vor den Augen der Mannschaft (dort waren aber nur normale Vorratsräume und die Küche). Zargos trat bei der Rückkehr sogar einem am Boden liegenden Betrunkenen versehentlich ins Gesicht, ohne dass sich dieser gewehrt oder um Hilfe gerufen hätte. Er war einfach sternhagelvoll, genauso wie die übrige Besatzung.

Am nächsten Morgen sahen die Freunde zu, wie die letzten KanThai Car'orlom verließen und an Bord gingen. Zur Mittagszeit wurde der Anker gelichtet, und das Schiff legte ab, trotz ruhiger See in einem leichten Schlingerkurs.

Nach ein paar erholsamen Tagen kam wirklich Kalores mit seiner Grünen Seeschlange, um die Abenteurer wieder mit nach Candranor zurückzunehmen. Er verlangte zwar den doppelten Fahrpreis für die Rückfahrt, aber die schätzebeladenen Freunde zahlten ohne zu murren (sie waren froh, die Insel endlich wieder zu verlassen).

Kalores war während der Rückreise ausgesprochen guter Laune und hörte sehr interessiert zu, wenn sich die Freunde über die vergangenen Erlebnisse unterhielten. Schließlich rückte er damit heraus, dass er eine vielversprechende Spur hätte, die zu großen Reichtümern führen könnte, die irgendwo im Ikenga-Becken verborgen auf ihre Entdecker warten würden. Er, Kalores, würde im nächsten Jahr einen Ausflug dorthin unternehmen, und ein paar tüchtige "Glücksbringer" würden bei einem solchen Unternehmen nichts schaden. Die Freunde vereinbarten, dass Kalores im nächsten Frühjahr in Corrinis nach ihnen fragen sollte.

Die Alpanu-Diener Candranors nahmen die Nachrichten gefasst auf; sie freuten sich, dass Zargos die beiden Priester mit dem passenden Ritual bestattet hatte, und dass die Feuerteufel nun auf immer von der Insel vertrieben waren. Natürlich mussten die Abenteurer alle Gegenstände, die sie den YenLen-Dienern abgenommen hatten, dem Tempel übergeben, der sie sofort vernichtete (was den Freunden überhaupt nicht recht war, aber sie hatten zu spät daran gedacht, ihre Zungen zu hüten).