

A.26 Tödlicher Zoll

Rick Davis, Fantasy-Universal-Abenteuer, Edition Troll 1989 (im Band *Im Auftrag des Königs*)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Minar im Zwiespalt der Gefühle

Minar war also stolzer Syre up Vestertor geworden, Herr über Elderbog und Umgebung. Er sah es mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Schön, eine Burg (wenn auch reparaturbedürftig) war keine schlechte Erbschaft, und Dageleod MacTuron, der Laird der Turons, war ihm offensichtlich wohlgesonnen - aber: deswegen gleich sesshaft werden und gar Genoveva NiTuron heiraten, die Nichte des Lairds!? So eilig mit einer festen Verbindung hatte es der Waldläufer ganz und gar nicht!

Doch was half alles Sträuben? Plötzlich war schon der Tag seiner Verlobung gekommen! Seine alten Weggefährten Alchemilla, Borthor-Bartl, Coiree, Flusswind, Kerloas, Sirena und Zargos (er war gerade noch rechtzeitig eingetroffen) beglückwünschten das Brautpaar - und nach einigen Bechern Whiskey schaute auch Minar wieder ganz fröhlich in die Runde. Schließlich konnte er jetzt getrost seinen "dringenden Geschäften" in Corrinis nachgehen - Vestertor würde von Genoveva und ihrem Onkel schon wieder in Ordnung gebracht werden.

Ein neuer Auftrag

Tatsächlich war es Sirena, die auf einen baldigen Aufbruch drängte. Die Heilerin wollte unbedingt zur Neujahrsfeier wieder zurück in Corrinis sein, um sich dort im Nathir-Tempel von einer Expertin endlich von ihrer Zwitscherei befreien zu lassen. So machten sich die Freunde also (mit einem erleichtert wirkenden Minar) bald auf den Weg. Nur Alchemilla blieb in Elderbog zurück - sie wollte die Druidenküche der An-Sippe eingehender untersuchen.

Bei einem Abendessen im "Axt und Eber" in Crossing wurden die Freunde Zeugen einer Wirtshausschlägerei. Der Händler Aengus MacFindlach hatte sich über den unverschämten Brückenzoll geärgert, der ihm bei der Tannherrenbrücke in der Nähe der Burg Haaksness abverlangt worden war, und hatte von einigen chryseischen Zigeunern Zustimmung erhalten - nachdrücklich auch von Flusswind, der dort bei der Hinreise bereits unangenehm aufgefallen war. Seine abfälligen Bemerkungen über den Geisteszustand des alten Graf Eisenfaust, dem Herrn der Burg Haaksness, empörten die anwesenden Bauern, die es sehr begrüßten, dass der Burgherr mit harter Hand gegen das Gesindel vorgehe, das die Landstraßen unsicher machte.

Kurzum: der schönste Streit stand schon bevor, die Messer waren gezückt, die Krüge zerschlagen - da spielte ein Halbling eine gar seltsame Melodei, und siehe, die meisten der Anwesenden wussten plötzlich gar nicht mehr, worüber sie sich so erregt hatten - ja, warum sie überhaupt hier im Gasthaus waren! Das *Lied des Vergessens*, das Borthor-Bartl unauffällig in sein Lautenspiel eingeflochten hatte, besänftigte und verwirrte die Gemüter, und die Gaststube leerte sich bald.

Am nächsten Morgen bat der Händler die Abenteurer, sich doch einmal unauffällig in der Burg umzusehen. Er wäre ein wichtiges Mitglied der Händlergilde von Crossing, und man wäre durchaus bereit, dem Grafen, sollte er in finanziellen Schwierigkeiten stecken, in vernünftigem Rahmen zu helfen. Wäre er allerdings größtenwahnsinnig, müsste man seinem Treiben Einhalt gebieten. Natürlich würde eine angemessene Belohnung für die Abenteurer

herausspringen. Viel wäre sowieso nicht dabei: sie sollten einfach eine Nacht in der Burg verbringen und sich dabei ein wenig umhören.

Der Empfang: Hart, aber herzlich

Aus Neugier nahmen die Freunde den Auftrag an - ein paar zusätzliche Tage Zeit hatten sie ja noch. Sie erreichten also einen Tag später bei starkem Schneetreiben die Burg.

Gleich hinter dem Burgtor stießen sie auf insgesamt vier Oger - und eine Menge Leichen der Burgbewohner. Zargos konnte hier erstmals sein neues *Elfenfeuer* erproben - und erwischte versehentlich Flusswind! Der Alpanu-Priester haderte hinfort mit der Ungerechtigkeit des Schicksals (und griff zu seinem Schwert). Die Freunde blieben siegreich und verriegelten das Burgtor - wer weiß, ob da draußen nicht noch mehr Oger warteten?!

Totenstille

Während des Kampfes hatte sich kein Burgbewohner blicken lassen, sehr merkwürdig! Bei der weiteren Erforschung des Torturms (wie später der ganzen restlichen Burg) fanden die Freunde nur Tote, die alle ohne erkennbare äußere Einwirkung vor nicht allzu langer Zeit gestorben waren, und fast alle trugen einen entsetzten Gesichtsausdruck. Sogar im Pferdestall lagen nur Kadaver.

Vom Kampf erschöpft, räumten die Freunde die Leichen aus der Wachstube, um dann dort selbst eine Ruhepause einzulegen. Borthor-Bartl entfernte sich heimlich von der Gruppe, um in der Nacht die übrigen Gemächer der Burg selbst (und ohne Zeugen) in Augenschein zu nehmen. Er entdeckte zwar zu seiner großen Enttäuschung keine Schatzkammer, aber die gut gefüllte Vorratskammer und Burgeküche. Am nächsten Morgen - ein neuer Schneesturm hatte eingesetzt - überraschte er seine Kameraden mit einem reichhaltigen Frühstück (sie hatten den Halbling noch gar nicht vermisst gehabt).

Entdeckungen, Entdeckungen

Beim Durchstöbern der Burgräume fanden die Freunde Spuren der vier Oger und viele Leichen. Was war hier nur geschehen? Im Schlafraum des Burgherrn stießen sie auf die Leiche des Grafen Eisenfaust - und auf seinen Geist, der sie ansprach und ihnen ein *Geas* auferlegte. Sie sollten die Burg nicht eher wieder verlassen, bis sein schändlicher Tod gerächt wurde. Für die Bestrafung seines Mörders wollte sie der Graf fürstlich belohnen. Mehr war leider nicht zu erfahren, der Geist verschwand schnell wieder.

Ein markerschütterndes Kreischen, das plötzlich vom Ostturm ertönte, unterbrach ihre "Forschungsarbeiten" - im Ostturm fand sich aber kein Hinweis auf übernatürliche Erscheinungen, nur ein ganz leichter Uringeruch lag in der Luft.

Im Keller der Burg wurden die Freunde schließlich fündig. Hier waren mehrere halb verdurstete Gefangene angekettet, die sie nun befreiten und in den Torturm brachten, damit sie sich dort erst einmal (nach einer Stärkung und kurzen Befragung, versteht sich) von den schlimmen Strapazen erholen konnten. Bei den sechs Befreiten handelte es sich um:

- Ashgor DiSerha von Arramlorn, die hübsche junge schwarzhaarige Nichte eines Händlers aus Crossing, die auf dem Heimweg nach Corua vom Grafen ergriffen und eingesperrt worden war, damit er ein schönes Lösegeld von ihrem Onkel erpressen konnte
- Fergil MacLudd, ein betagter Juwelier aus Deorstead, der von einer Geschäftsreise nach Tidford zurückkehrte und sich im feuchten Burgkeller eine schwere Lungenentzündung geholt hatte
- Admergin MacLudd, ein hünenhafter albischer Söldner, der Fergil als Leibwächter und Diener zur Seite stand, aber auch nichts gegen die Übermacht der Soldaten des Grafen ausrichten konnte
- Vyram und Symer, zwei Brüder einer chryseischen Zigeunersippe, deren erspartes Vermögen, eine Handvoll Edelsteine, der Graf bei ihrer Festnahme als Diebesware konfisziert hatte
- Tarasch, eine dunkelhäutige Söldnerin aus dem Süden Urrutis, die zunächst einen Dolch verlangte, weil sie sich sonst so nackt fühlen würde

Die Abenteurer selbst zogen sich ins Hauptgebäude der Burg zurück, um sich dort ungestört zu beraten. Zargos hatte sich bei der winterlichen Anreise einen Schnupfen geholt, dem nun ein fiebriger Grippeanfall folgte, und er war froh, ein leichenfreies Bett gefunden zu haben, in dem er sich ausruhen konnte.

Sirena sorgte sich um den erkrankten Juwelier und lief nach einiger Zeit zum Torturm zurück, um nach seinem Wohlbefinden zu schauen. Dabei entdeckte sie den Tod der Söldnerin Tarasch, die mit durchschnittener Kehle dalag, ihr neuer Dolch blutverschmiert neben ihrer Leiche. Die alarmierten Freunde verhörten die befreiten Gefangenen misstrauisch, aber ohne Ergebnis. Was wurde hier gespielt?

Ein weiteres Kreischen vom Ostturm führte sie wieder dorthin. Coiree entdeckte diesmal nach sorgfältiger Suche tatsächlich eine Geheimtür im Wachraum, und Kerloas gelang es, sie zu öffnen. Im schmalen Gang dahinter roch es deutlich nach Urin. Endlich eine Spur!

Mit Ausnahme Fergils, der zu schwach war, um sich auf den Beinen zu halten, Admergins, seines Leibwächters, und Ashgors wollten alle dem Geheimnis auf die Spur kommen. Schon bald merkten sie: der Gang war offensichtlich Teil eines verzweigten Geheimgangsystems in den dicken Burgmauern, und man würde wohl etwas Geduld brauchen, bis alle Gänge erforscht waren.

Vyram und Symer, die beiden von der Gefangenschaft stark mitgenommenen Zigeuner, waren schon bald zu erschöpft, um den Freunden bei der weiteren Suche noch behilflich zu sein, und kehrten zum Torturm um. Doch sie kehrten überraschend bald aufgeregt zurück: Nun war auch Fergil getötet worden! Und Ashgor war spurlos verschwunden - nur Admergin würde verzweifelt bei seinem toten Herrn Wache halten!

Der Hüne war aufrichtig verzweifelt. Die hübsche Ashgor hatte ihm ein paar Mal zugeblinzelt und gemeint, das Beste für seinen Herrn wäre es, wenn er völlig ungestört schlafen könnte. Sie würde ihm inzwischen eine kräftige Suppe kochen, und Admergin sollte inzwischen die ekelhaften Leichen aus dem Nebenraum entfernen - ihr Anblick würde einem noch den letzten Nerv kosten. Und er sollte nur ja leise arbeiten, damit Fergil nicht geweckt würde.

Erfolgreiche Fallensteller

Ashgor war also die Übeltäterin!? Sirena und Coiree waren sich einig: sie hatten dem hübschen Gesicht ja gleich von Anfang an nicht getraut. Doch wo steckte sie nur? Bei dem nach wie vor eisigen Winterwetter würde sie wohl kaum die Burg verlassen haben! Aber wie sie finden?

Coiree hatte eine Idee: Klöterfallen! Ein bewährtes Mittel der Waldläufer - hier in der Burg musste man natürlich etwas improvisieren. Doch mit Erbsen und Schmierseife sollte es schon gelingen.

Die Freunde sicherten also alle Zugänge zur Wachstube im Torturm mit Klöterfallen und legten sich dann - scheinbar - dort zum Schlafen nieder. Admergin wurde mit einer großen Flasche Whiskey ebenfalls ruhiggestellt. Coiree und Borthor-Bartl hielten Wache.

Gegen Mitternacht geschah es dann: während an der Eingangstür vom Burghof geklöttert wurde (ein paar Blecheimer fielen scheppernd um), öffnete sich im gleichen Moment in einer Wand des Torturms eine Geheimtür! Alarm! Auf sie mit Gebrüll! Äh - auf wen eigentlich? Egal - hinterher!

Wer ndern eine Grube gräbt...

Borthor-Bartl und Coiree eilten der Gestalt hinterher, die auf dem Klöter ausgerutscht war. Es war Ashgor! In der Vorhalle des Hauptgebäudes stellte sich die "junge Maid" ihren beiden Verfolgern und begann, höhnisch lächelnd einen Zauberspruch zu wirken.

Coiree wich entsetzt zurück - der Halbling dagegen, dem Zauberei nur selten etwas anhaben konnte, stürmte vorwärts. Und brach vor den zierlichen Füßen Ashgors als Eisklotz zusammen. Ashgor riss einen Zierdolch von der Wand, um den Barden auf immer zum Schweigen zu bringen. Sie wollte ihn Borthor-Bartl gerade in die Kehle stoßen, als sie von hinten angerempelt wurde. Coiree kam nun doch dem Halbling zu Hilfe und rettete ihm wirklich das Leben: der Dolch drang zwar tief in den Hals des Barden ein, verfehlte aber den Nackenwirbel. Eine Blutfontäne spritzte dennoch empor - und Borthor-Bartl gab kein KS mehr für sein Überleben.

Coiree kämpfte beherzt - sie hing an Ashgor wie eine Klette und verhinderte so erfolgreich weitere Zauber oder eine Flucht der "jungen Maid". Nun kam auch Sirena in die blutbespritzte Halle und verabreichte Borthor-Bartl einen Heiltrank, der den Blutfluss zunächst stoppte. Dann half sie der Waldläuferin, Ashgor festzuhalten. Wo blieben nur die anderen?

Die übrigen Freunde waren in den neu entdeckten Geheimgang eingedrungen und verfolgten dort ebenfalls eine flüchtende Gestalt. Der Zufall wollte es, dass deren Flucht sie genau in die Große Halle des Hauptgebäudes führte, wo sie sich in einer Ecke zu verbergen suchte. Als Flusswind näher kam, war er überrascht, dass der „Geheimnisvolle Unbekannte“ eine weißblonde junge Frau in völlig verdreckten stinkenden Kleidern war, die wimmernd und sabbernd vor ihm am Boden kauerte. Während der Krieger beruhigend auf sie einredete, entdeckten die anderen den Kampf Coirees und Sirenas im Nachbarraum, und eilten den beiden zu Hilfe.

Zwei Rätsel - eine Antwort

Kerloas gelang es, der sich heftig wehrenden Ashgor eine spezielle Droge einzuflößen, die Sirena schon seit einigen Jahren mit sich herumtrug. Die "junge Maid" brach darauf bewusstlos zusammen und konnte endlich gefesselt werden. Kerloas war außer sich vor Wut. So schamlos getäuscht worden zu sein!? Er versuchte sogar, Ashgor den Kopf abzuschlagen, musste aber verblüfft feststellen, dass ihm das nicht gelang. Der Körper des Mädchens wurde von Minute zu Minute kälter und begann schließlich zu vereisen!

Entsetzt schleppten die Freunde Ashgor in die Folterkammer der Burg und machten sie dort auf der Streckbank fest - wer weiß, was noch mit dem völlig vereisten Körper passieren würde!? Kerloas war so beunruhigt, dass er wirklich auf Nummer Sicher gehen wollte, und einen magischen Dolch in Ashgors Herz stieß. Und so tatsächlich für das Ende der wahren Bedrohung sorgte (hierzu gleich mehr).

Sirena kümmerte sich inzwischen um die verstörte junge Frau in Flusswinds Obhut und heilte sie erfolgreich auf magische Weise von ihrem Wahnsinn. Es war Gerid, die Tochter des Grafen, die den Freunden nun berichten konnte, dass sie, als sie vor ein paar Tagen abends ihren Vater noch in seinem Schlafzimmer sprechen wollte, sah, wie eine schreckliche Gestalt mit weißer Schuppenhaut und langen dünnen Gliedern auf ihrem Vater saß und zwei dünne weiße Rüssel in seine Nase gebohrt hatte. Der Anblick brachte sie um den Verstand - sie floh einfach irgendwohin, in die Geheimgänge - mehr wusste sie nicht mehr.

Auf weitere Fragen berichtete Gerid, dass ihr Vater nach dem Tod ihrer Mutter immer häufiger unter Depressionen litt. In seinen Wahnvorstellungen machte er vor allem eine Zigeunerin für den Tod seiner Frau verantwortlich, die mit Kräutertränken und Heilsalben vergeblich versucht hatte, ihre Krankheit zu vertreiben. Das sollte ihm die ganze Sippe der Zigeuner und Händler büßen!

Vyram und Symer waren tatsächlich wegen dieser Wahnvorstellungen eingesperrt worden. Normalerweise hätte sie der Graf (nach Abzug eines Kostenbeitrags für Unterkunft und Verpflegung) nach ein oder zwei Tagen wieder laufen lassen - ebenso wie die dunkelhäutige (verdächtig, verdächtig) Tarasch oder die schwarzhaarige Ashgor. Fergil und Admergin saßen ohne Zutun des Grafen im Kerker - der angetrunkene Admergin hatte gegenüber Osca MacFinn, dem Hauptmann der Brückenwache, geprahlt, sein Herr habe es überhaupt nicht nötig, Brückenzoll zu zahlen, er (Admergin) mache die paar Hanswürsten doch mit links fertig!

Gerid wusste auch, dass Ashgor allein an der Brücke ankam und sich geweigert hatte, den teuren Brückenzoll (klar, Zuschlag A1 für lange schwarze Haare, Zuschlag A2 für junge Frauen) zu zahlen. Sie hatte sogar den Soldaten gedroht: *"Finger weg, oder es soll euch schlecht ergehen!"* Damit hatte sie die Eintrittskarte in den Kerker gelöst - wenn sie schön betteln würde, hätte sie der Graf schon wieder laufen lassen.

In Wahrheit besiegelte der Graf damit sein Schicksal. Ashgor war tatsächlich eine fähige Dämonenbeschwörerin aus Corua und dort Mitglied einer geheimen Sekte der YenLen-Verehrer. Sie war im Auftrag dieser Sekte nach Fuardain gereist, um dort bei einem mächtigen Zauberer, dem Frosthexer Njord, gegen gute Bezahlung Hilfe zu suchen. Er sollte einen Eisdämon in eine Reliquie der Sekte bannen, den Schädel eines früheren fanatischen YenLen-Priesters, der für seine Göttin einen grausamen Märtyrertod gestorben war und seitdem als Heiliger verehrt wurde. Der Eisdämon sollte bei der nächsten Feier zur Wintersonnenwende in Corua erscheinen und damit ein Orakel der YenLen-Diener eindrucksvoll erfüllen.

Auf der Reise nach Süden hatte es Ashgor deshalb furchtbar eilig. Sie war bereits vorher aufgehalten worden, hatte nur noch wenig Geld bei sich (es reichte gerade noch für den Rückweg) und verlor deshalb angesichts einer neuen Schwierigkeit die Beherrschung.

Sie wurde also in den Kerker gebracht. Der Graf untersuchte am Abend neugierig das Gepäck der „schwarzen Zigeunerin“ und entdeckte den Totenschädel, der als Augen zwei bemalte und polierte Diamanten enthielt. Mühsam brach der Graf einen der Diamanten heraus und schnitt sich dabei in den Finger. Den Schädel brachte er daraufhin in seine geheime Schatzkammer - bestimmt hatte ihn die Zigeunerin gestohlen, und es war nur recht und billig, wenn er ihn als Zoll verwahren würde.

Sein Blut beschwor in der folgenden Nacht den Eisdämon herbei, der nicht nur den Grafen tötete (und das fehlende Auge wieder an sich nahm), sondern auch alle anderen Lebewesen in der Burg (Njord war die YenLen-Sekte allmählich zu aufdringlich geworden, und er hatte bei seiner Beschwörung ein wenig übertrieben)! Auf seinem tödlichen Weg kam der Dämon schließlich auch in den Keller und zufällig zuerst in die Zelle Ashgors. Der am Hals angeketteten Beschwörerin gelang es, mit Hilfe eines Schutzamuletts (ein geflochtener Haarring) den Dämon - fast - zu verjagen (wobei er den Augendiamanten wieder verlor).

Nur fast, denn es gelang dem mächtigen Wesen, einen Rest seines dämonischen Daseins in einem Teil ihres Bewusstseins zu verstecken, ohne dass Ashgor das zunächst bemerkte. Kaum hatten die Abenteurer sie aber befreit, überkam Ashgor plötzlich eine unstillbare Lust am Töten, und sie begann ihre Mordserie, die sie gerne erfolgreich fortgesetzt hätte, wenn sie nicht von den Freunden daran endgültig gehindert worden wäre. Gegen den magischen Dolch konnten auch ihre frisch erworbenen dämonischen Kräfte nichts ausrichten - wieder einmal war das Böse besiegt worden!

Die Freunde versuchten, der Tochter des Grafen schonend beizubringen, was mittlerweile passiert war, und führten sie durch die Burg. Coiree untersuchte noch einmal die Kerkerzelle Ashgors - und fand im Stroh tatsächlich einen Diamanten, der wie ein Auge geschliffen und bemalt war.

Der Geist des Grafen Eisenfaust erschien erneut, bedankte sich bei den Helden für ihr mutiges Eingreifen und führte sie zu seiner geheimen Schatzkammer (die sogar Gerid unbekannt war). Er forderte die Abenteurer auf, den Totenschädel zu zerstören und sich anschließend eine angemessene Belohnung zu nehmen. Die Freunde ließen sich kein zweites Mal bitten - Erlands Geist fand sogar, dass sie sich etwas zu großzügig in seiner Schatzkammer bedienten, und musste gewaltsam zur Ruhe gebracht werden.

Arme Gerid! Sie hatte nicht nur ihren Vater und alle Freunde verloren, sie musste nicht nur zusehen, wie auch noch sein Geist vernichtet wurde, sie verlor nicht nur einen wesentlichen Teil des stolzen Burschatzes an die Abenteurer, es würde nicht nur eine lange Zeit dauern, bis mit Hilfe ihres Clans die Burg wieder ein wohnliches Zuhause sein würde - nein, zu allem Unglück schmähete sie auch noch der stattliche Minar!

Ach ja (tiefer Seufzer).