

A.33 Kristalle des Schicksals

Basil Barrett, Brad Freeman, Graeme Davis: *Fire in the Mountains*

Simon Forrest, Brad Freeman, Graeme Davis: *Blood in Darkness*

Simon Forrest, Brad Freeman, Graeme Davis: *Death Rock*

Simon Forrest, Brad Freeman, Graeme Davis: *Dwarf Wars*

<alle Titel: Warhammer-FRP-Abenteurer, Flame Publications 1990 (Doomstones)>

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Kein Auftrag

Mumpitz fand, dass auch die beste Gastfreundschaft mal ein Ende hätte. Geduldig hatten seine Wichtel und er sich monatelang um die Abenteurer gekümmert, die sich in Candranor ausruhten oder gelegentlich ihrer Ausbildung nachgingen. Aber jetzt war es Zeit für den Frühjahrsputz, Zeit, sich von den Abenteurern zu verabschieden. Er rief also die Freunde zu sich und meinte:

"Ich habe in den Büchern Ystraghons Hinweise auf vier einzigartige Zwergenkristalle gefunden, die vor etlichen Jahrtausenden von kundigen Gemmenschneidern und Thaumaturgen in Vesterness erschaffen wurden, um die vier Elemente zu kontrollieren. Ystraghon hätte sie gerne "in den richtigen Händen" (also den seinen) gesehen, aber leider ihre Spur irgendwo in Clanngadarn verloren. Naja, und dann hatte er ja in Bekal-Burudos andere Sorgen.

Hinweise auf diese "Kristalle des Schicksals" fand ich auch in anderen Stellen meiner Bibliothek - offenkundig besonders mächtige "Steine der Macht", die ein einziger Zauberkundiger bereits anwenden kann, wenn auch mit dem Risiko übler Nebenwirkungen, nicht nur für sich selbst, sondern auch für die Ordnung der Natur und ihrer magischen und natürlichen Gesetze. Die Zwerge haben später wohl auch erkannt, dass die Dinger, vor allem in ihrer Kombination, ein bisschen zu stark geraten sind (man kann sie sowieso nicht zerstören), und beschlossen, sie in getrennten Verstecken dem Zugriff aller Lebewesen für immer zu entziehen.

Soweit, so gut.

Ihr kennt mich nun ja recht gut und wisst, dass ich solchen Geschichten gerne auf den Grund gehe. Und nun habe ich also eine weitere Stelle in meinen Büchern gefunden, die das Pengannion-Massiv (ein einsames Berggebiet zwischen Clanngadarn und Alba) in Verbindung mit den Kristallen nennt - ob damit einer oder mehrere gemeint sind, weiß ich nicht zu sagen. Nun, ihr scheint ein glückliches Händchen mit solchen Geschichten zu haben - was haltet ihr also davon, euch dort einfach aufs Geradewohl mal umzuschauen? Ich weiß, klingt verrückt - aber deshalb könnte es doch klappen, oder?

Und, hmm, mein Frühjahrsputz ist jetzt auch mal fällig, also, ich hätte nichts dagegen, wenn ihr mal für einige (längere) Zeit meinen Turm verlassen könntet. Also, versteht mich recht - ich denke, da draußen wartet ein herrliches Abenteuer auf euch, Frühsommer in den Bergen Vesternesses soll eine herrliche Jahreszeit sein, wer rastet, der rostet! Na, versteht ihr mich?

Also, das ist kein Auftrag - aber wenn ihr tatsächlich einen Kristall findet, kann ich ihn gerne bei mir verwahren oder näher untersuchen, wenn ihr wollt. Was mich noch mehr interessieren würde, sind natürlich irgendwelche Herstellungsunterlagen oder Beipackzettel, Wissen aller Art halt. Nein, ich will sicher nicht die ganze Welt beherrschen - wie hätte ich dann noch Zeit für meine Studien?

Also, wenn ihr einverstanden seid, dann rüstet euch doch bald für eine Bergtour aus. Ich kann euch mit meinem Turm nach Clanngadarn bringen!"

Kein Spaziergang

Im Frühjahr des Jahres 2398 nL landeten die Abenteurer im Norden des Pengannion-Gebirges in einer einsamen Waldlichtung. Eine Wegstunde entfernt lag das twyneddische Dorf Llachnet, und von hier waren es nur drei Tagesmärsche bis zum Wintersgrimm-Pass.

Die Abenteurer quartierten sich im einzigen Wirtshaus ein. Sie erfuhren einiges über die Gegend: Wintersgrimm war einer der höchsten Pässe des Massivs, ein sehr schlechter Weg, aber auch eine tolle Abkürzung nach Twineward. Das Gebiet wäre sehr einsam, und man bräuchte neun Reisetage ins albische Perengard. Und es wäre sehr unsicher - es gäbe albische Räuberhorden und Gesindel vor allem jenseits des Passes, keine Orks, aber andere Ungeheuer (Oger, Trolle, Drachen); das Waldtal im Oberlauf des Yetzins sei seit Generationen verwunschen und von Fabelwesen bevölkert (man sollte also immer schön auf dem Weg bleiben!).

Naja, das klang ja schon ein bisschen nach Abenteuer. Eine kleine Bergtour war doch kein schlechter Anfang ("im Frühtau, tralala tralala" - "Schnauze, Borthor!"), noch dazu, wo alle Bewohner Llachnets die Gefährten für bescheuert hielten, sich ohne Begleitschutz auf den Weg zum Winters-grimm-Pass zu begeben.

Nicht alle waren so unternehmungslustig - Swan, Tharwing und Zargos blieben in Llachnet zurück. Wenn die anderen aber unbedingt einen Berg erklimmen wollten, bitte sehr. Genausogut konnte man die Füße in Llachnet hochlegen und warten, bis sich die berühmten Kristalle von selbst zeigen würden.

Hinter dem Wasserfall

Zur Expedition gehörten also Borthor-Bartl, Flusswind, GreiffInn, Kerloas, Mir, Sirena und Versaria Beau, und ein Lastpony.

Ohne Zwischenfall erreichten sie die Passhöhe (im Schatten der Berghänge gab es noch große Schneefelder, aber der Weg war schon frei) und näherten sich am sechsten Reisetag bereits der Schlucht, in der die Quellbäche des Yetzin nach Süden eilten, als sie plötzlich unterhalb des Wegs auf einem schmalen Felsvorsprung in der steilen Wand die verwesene Leiche eines Zwergs entdeckten.

GreiffInn kletterte hinunter und fand prompt eine Schriftrolle (in Dwarska):

Yazeran:

Wir 24 Krieger sind in den Höhlen des Wasserfalls eingesperrt.

Die Horden der Orks haben uns umzingelt. Ihre Zahl ist groß. Wir spüren die Anwesenheit eines mächtigen Artefakts, vielleicht jenes, von dem ich dir erzählt habe.

Falls du dich mit deinen Leuten in Sicherheit bringen konntest und, wie wir hörten, Verbündete bei den Menschen gefunden hast, so schicke uns bitte Hilfe. Das Ding, das sie haben, darf nicht bei ihnen bleiben, und unsere eigenen Geheimnisse dürfen nicht in ihre verderbten Hände fallen.

Ketiger

für Hadrin

Die Rolle trug eine kleine Skizze, auf der die Lage der Höhlen des Wasserfalls markiert war – unmittelbar rechts des Wegs, den die Abenteurer sowieso nach Süden nehmen wollten! Na, wenn das kein Wink des Schicksals war!?

Als später tatsächlich ein kleiner Bach den Weg der Abenteurer kreuzte, gab es kein Halten. Wo war der Wasserfall? Tatsächlich, etwas weiter oben am Hang! Und war da nicht ein Höhle oberhalb des Wasserfalls? Klar!

Mir blieb beim Pony als Wache zurück, und Kerloas kletterte die Felswand empor, gefolgt von seinen Kameraden. Der Bach kam mit einer kräftigen Strömung aus einer Felsspalte herausgesprudelt, ehe er als Wasserfall in einen 12m tiefer liegenden See stürzte.

Flusswind, der Hüne, trug die Zwerge / Halblinge / Amazonin und den Hund einzeln in die dahinterliegende Höhle. Die anderen folgten - Sirena rutschte allerdings aus und wurde in den See hinuntergespült, stürzte aber zum Glück nicht auf das steinige Ufer, sondern ins Wasser, und überlebte. Klar, sie war geschockt.

Kerloas ging es nicht anders, der beim Aufschlagen einer Tür seine magische Streitaxt ruinierte.

Tür? Freilich, denn das "Wasserfall-Dungeon" war ein verzweigter Höhlen-komplex (und es sollten noch etliche weitere und wesentlich größere folgen). Hier wohnte eine Horde von Höhlenmenschen, die mit einer Mischung aus Neugier und Furcht auf die Eindringlinge reagierten. Borthor-Bartl versuchte vergeblich, mit ein paar Lebensmitteln das Vertrauen "der Menschenaffen" zu gewinnen, also griff er zum Dudelsack, um sie mit einem *Lied des Grauens* zu vertreiben.

Ein Teil der Höhlenmenschen stürzte sich darauf tatsächlich in panischer Flucht in den unterirdischen Bach und wurde aus der Höhle gespült (und nicht alle hatten beim Sturz in den See das Glück Sirenas), während sich ein paar Anführer mit gefletschten Zähnen und derben Keulen zum Kampf stellten.

Nach einem kurzen Schlagabtausch erkannten sie aber schnell die Überlegenheit der Fremden (einer bezahlte die Erkenntnis mit seinem Leben) und wollten schon fliehen, als sie von Sirenas Schlafzaubern niedergestreckt wurden. Die Heilerin wollte wenigstens ihnen den Sturz in den See ersparen.

Nun störte die Abenteurer niemand mehr beim Herumstöbern in den Höhlen. Sie waren vor langer Zeit von Zwergen angelegt worden. Vor etwa 100 Jahren musste hier ein Kampf zwischen Zwergen und Orks stattgefunden haben, den wohl die Orks gewonnen hatten, denn die Abenteurer fanden einige intakte Fallen nach Orkart und zahlreiche Schmierereien (viele Bilder, wenig Text) an den Wänden, das typische Ork-Graffiti halt ("Rozbog ist doof", "Scheiß-Mampf"). Und sie stießen mehrfach auf interessante "Schriftstücke" in der Dunklen Sprache, die ihnen später Mir übersetzen konnte.

Diese Schnipsel zu enträtseln, von denen später noch weitere auftauchen sollten, waren dank des witzigen Ork-Englisch auf den Warhammer-Handouts ein ganz toller Spaß – hier folgen meine pseudo-bajuwarisch-frankonischen Mischmasch-Versionen.

Ork-Schnipsel Nummer 1:

Dey Zwergla kumma zruk. Des hob i im Urin. Wern ober mein Stan net krieng. Winzis Bücher san recht brauchbar, ober ma muss noch mehr lerna und dofür braucht ma Zeit. Kumm nuch net nei durch die magisch Tür, ober kunn net rumhänga, zweng dey Zwergla zruk kumma. Muss mi aus die Berch zruk zieng. Wenn i den Stan kapiert hob, genga mer ham und i werd die depperten Priester frong, wos mer hier noch machen könna.

Torgoch, Kriegsboss des Blutaxt-Bundes.

Ork-Schnipsel Nummer 2:

Torgoch is heit frieh mit ner Menge Jungs abkaut. Hot mi und a bor anderne hier zruk glosn. Sogt er kimmt zruk, ober i glabs net. Winzis Bücher hom ihm des Hirn verdraht, die und sein depperter Sta. Jungs hier san net glücklich. Winzis könna jederzeit zruk kumma. Dey Priester wern Torgoch zsammastaung, wenn er ham kimmt. Oder er könnt unterwegs umkumma. Wie auch immer, er is praktisch tot. Und mir auch, wenn mer hierbleim. Winzis kumma und machn uns fertig. Net fair! Mornig haun mer auch ab und wulln ham kumma. Depperter Torgoch!

Yatagan, den wo der Verräter Torgoch wollt verrecken lassen.

Ork-Schnipsel Nummer 3:

Das war eine Skizze aus Orkenhand, die die Umgebung der Wasserfall-Höhlen und des südlich gelegenen Tal des Yetzins zeigte. Interessant waren zwei Orte – ein nähergelegener „Turm“ und weiter südlich am Yetzin ein Vermerk „Steine und Basis“.

Schließlich fanden die Freunde auch einen Raum, dessen Türbogen von einem golden schimmernden Licht erfüllt war, das von 9 Lichtstrahlen ausging, die wie Speichen den sonst offenen Eingang verschlossen. Dahinter lag die vertrocknete Leiche eines in Roben gehüllten Zwergs, der seine Hände seltsam gespreizt den Abenteurern entgegenstreckte.

Natürlich konnte man nicht einfach durch die Lichtspeichen hindurchlaufen - bei der geringsten Berührung gab es eine magische Entladung, die den Versuch schmerzhaft beendete. Und Wurfversuche mit Steinchen zeigten, dass hier ein materieabweisendes Schild aktiviert war.

Ein langes Rätselraten begann. Kerloas und GreiffInn verausgabten sich hartnäckig bei "Touch & Scream" - Experimenten, bis sie völlig erschöpft und mit zahlreichen Brandblasen bedeckt waren. Borthor-Bartl kam endlich auf die rettende Idee, die Fingerstellung der Leiche nachzuahmen und damit gleichzeitig alle 9 Lichtspeichen zu berühren. Und schon war der Zauber gebrochen!

Im Gürtel der Zwergenleiche steckte eine Schriftrolle, die Kerloas lesen konnte:

An den Anführer der Rettungstruppe:

Da ihr dieses liest, muss euch Gnarok wohl die Nachricht überbracht haben. Kümmert euch gut um ihn, er ist mein Sohn und Erbe. Ich vermute auch, dass die Orks meinen Bannzauber nicht brechen konnten.

Tut mir leid, dass ich euch nicht willkommen heißen kann: ich bin verwundet und spüre, dass ich im Sterben liege. Mein Bannspruch wird meine letzte Lebenskraft rauben. Ich hoffe, er wird die Grünhäute beschäftigen, bis ihr da seid. Sie sollen denken, der Kristall der Luft ist bei uns und nicht bei Yazeran.

Die Wildheit, mit der uns die Orks verfolgt haben, zeigt, dass sie tatsächlich von der schrecklichen Macht der Kristalle wissen. Ich glaube, sie haben schon den, der die Erde beherrscht. Sie dürfen die anderen nicht kriegeln! Du solltest sie sofort verfolgen und sicherstellen, dass sie ihre Beute nicht in ihre verfluchte Heimat bringen, oder alles wird verloren sein.

*Lebe wohl,
Hadrin*

Sonst gab es nichts Bemerkenswertes, aber allein die Tatsache, dass sie prompt auf eine erste Spur zu den rätselhaften Kristallen gestoßen waren, war ja schon bemerkenswert genug. Und mit der interessanten Karte des Ork-Bosses Torgoch gab es zahlreiche Hinweise, dass hier im Tal des Yetzins noch weitere Relikte der Vergangenheit auf einen Besuch der Abenteurer warteten.

Oben auf dem Turm

Nach einem ungestörten Nachtlager beim Wasserfall (die Höhlenmenschen wagten keinen Überfall und hatten viel zu viel mit ihren eigenen Verwundeten und Toten zu schaffen) zogen die Freunde weiter flussabwärts.

Unterwegs kam ihnen ein Handelszug des Halblings "Brandywein" entgegen, der sich über den lebenden Beweis freute, dass die Pass-Höhe tatsächlich schon schneefrei war. Sonst passierte an diesem Tag nichts.

Beim Nachtlager beschlossen die Freunde, den "Turm" zu besuchen, den Torgoch in der Nähe des Flusses eingezeichnet hatte.

Die Freunde fanden eine Furt über den Yetzin und erreichten so am Nachmittag des folgenden Tages eine Turmruine, die sich auf einer Waldlichtung auf einem kleinen Felsen erhob.

Im Erdgeschoß wohnte Mama Bär mit ihren beiden verspielten Jungen - kein Problem für Borthor-Bartl und Sirena, die die Familie mit sanften Dudelsack-Klängen (kaum vorstellbar, gelle - naja, muss wohl Magie sein) und Schlafzaubern ausschaltete.

Die morschen Türen des Turms stellten natürlich kein Hindernis für die Freunde dar; das eiserne Fallgitter dagegen schon, das ihnen den Zugang in die oberen Stockwerke zunächst verwehrte. Hier setzte Kerloas erstmals seinen Riesentrunk ein und hämmerte mit einem handlichen Felsbrocken solange auf das Gitter ein, bis es endlich nachgab.

Diese Taktik sollte er in den folgenden Dungeons noch öfters anwenden - Kerloas, der nackte Riesenzwerg, Bezwinger der Fallgitter und versperrten Türen. Die Freunde gewöhnten sich an dieses Schauspiel.

Natürlich weckte der Lärm die Bärenfamilie - zum Glück vertrieb er sie auch.

Der Turm stand seit vielen Jahrzehnten leer, hatte aber einst Torgochs Orks als Wohnquartier gedient. Die Freunde fanden wieder zwei seiner Notiz-Zettel:

Ork-Schnipsel Nummer 4:

Den ganzn Winter nuch kana Winzis, und bald könna ma weiter zieng. I und mei Juwel ham scho an langa Wech zsamma gmocht. Sulltn ham kumma und den Priestern kräfti ans drauf gem. Dann is Torgoch der Boss von alle. I und mei Juwel machn alle ferti. Ka Problem, bloß zum Steinkreis wie Zoglub secht, vielleicht gibt's durt a gute Wor, aber dey Priester sind tot. Kanna is niemals net stark genuch, um mi nu aufzuhalt'n!

Ork-Schnipsel Nummer 5:

Bis etzat san nuch kana Winzis kumma, um an Turm zum stürma, ober i waß, dey wern kumma. Bin schu an Monat do, also müssns amol kumma. Wenns kumma, wern mir ober besser aufpassn als die Menschla, dey

vrher do worn. Ihrn Boss ham mer net gfunna, der muss wechgrannt sein. Wenn dey Winzis net kumma, genga mer im Frühjojr weita. Bis dohin konni i mi mit meim Juwel rumtüfteln.

Torgoch, Kriegsboss des Blutaxt-Bundes.

Schließlich standen die Freunde wieder vor einer verschlossenen Tür - diesmal die, die auf den Wehrgang auf dem Dach der Ruine führte.

Nun wollten auch die beiden Halblinge mal zeigen, was in ihnen steckte. Sie hatten vorher eine Pfeife mit einer "Spezialmischung aus dem Tabakladen in Corrinis" geteilt und kicherten und alberten seither ständig herum, sehr zum Leidwesen der "Großen". GreiffInn öffnete also mit seinem magischen Türknauf die Tür, ließ Borthor-Bartl und Flusswind auf den Wehrgang und entfernte den Knauf wieder!

Die beiden standen nun allein auf dem Dach, das von einem Schwarm riesiger Krähen bewohnt wurde. Überall hatten sie ihre Nester gebaut, und wütend griffen sie nun im Sturzflug die beiden Eindringlinge an, denen dank GreiffInns „lustigem“ Einfall der Fluchtweg versperrt war.

Die Schnäbel waren hart und spitz, und Flusswind fuchtelte wild mit seinem Schwert herum, während Borthor-Bartl zu seinem Dudelsack griff und ein *Lied des Grauens* anstimmte, das auch sofort wirkte - Flusswind rannte voller Panik den Wehrgang entlang! Der Halbbling wechselte daraufhin die Melodie und schickte ihm ein *Lied der Ruhe* hinterher, worauf sich der Krieger ins nächste riesige Krähenest legte und zur bevorzugten Zielscheibe der unbeeindruckten Krähen wurde. Ernüchtert zog der Barde nun seinen Dolch und kam seinem starken Freund zu Hilfe. Keine leichte Aufgabe bei den zahlreichen Schnabelhieben!

Mir hatte mittlerweile aufgegeben, auf magische Weise durch die wieder verschlossene Tür hindurchzuschauen, und GreiffInn war endlich bereit, seinen Knauf erneut einzusetzen.

Ein wilder Kampf mit den aufgebrauchten Krähen begann. Eine Freitreppe führte in das oberste Turmzimmer, endete dort aber wieder vor einer verschlossenen Tür. Während die Gefährten mit den Krähen kämpften, eilten Versaria und Kerloas zu dieser Türe, und der Zwerg begann, sie mit seinem Kriegshammer zu bearbeiten. Flusswind, immer noch unter den Folgen des grausigen Lieds leidend, flüchtete sich inzwischen ans äußerste Ende des Wehrgangs.

Mir ging ihm hinterher, um ihn zu trösten, und entdeckte dabei in einem Krähenest eine juwelenbesetzte alte Schriftrollenhülle. Noch war aber keine Zeit, den Inhalt zu untersuchen. Erst musste Sirena mit (schnellen) *Feuerkugeln* auf die Krähenschwärme schießen und Borthor-Bartl mit seiner Schleuder eine Krähe nach der anderen vom Himmel holen, bis sie sich mehr Respekt verschafft hatten. Endlich war auch der Weg ins Turmzimmer frei, und die Freunde konnten aufatmen und ihre Wunden versorgen.

Mirs Fund enthielt Ork-Schnipsel Nummer 6:

Hallo Torgoch.

Dey andern Priester san anständi aufbracht genga di. Is wohl net recht, wos dey dreim, ober i konn der net offn helfn oder dey nogln mi. Dey Götter sulltn sie nogln dofür, dos der net helfn wulln.

Wenn du amol a magische Rausforderung brauchst, geh zum Stakreis. Und so kimmst nei.

Geh um die Sta Nord, Ost, Süd, West und numol Nord. Mach des Zeichen, des i dir zeicht hob, wenn des dust. Dann kimmst die Flamm. Du hältst a Flamma und kimmst nei. Sullte ka Problem sei. Flamme kimmst und du kimmst nei. Soch fei kam, dass i dir des verzählt hob. Und schau, das du die richtigen Götter verehrn dust.

Zoglub

Die weitere Suche in der Turmruine brachte keine neuen Funde. [Leider übersahen die Freunde das geheime Versteck, in dem sich - neben dem Skelett des einstigen Turmherren - durchaus ein paar wertvolle Sächelchen befunden hatten.]

Nach einer ruhigen Nacht legten die Abenteurer einen Tag Jagdpause ein, erlegten ein Wildschwein und kehrten zur Furt zurück. Ihr nächstes Ziel waren die auf Torgochs Karte eingezeichneten "Steine und Basis" weiter flussabwärts.

Unterwegs im Tal (1)

Am nächsten Abend stießen die Freunde auf ein Zigeunerlager und wurden freundlich zum Essen und Trinken eingeladen. Glutäugige blutjunge Schönheiten brachten das Blut der männlichen Besucher mit ihren aufreizenden Tänzen in Wallung, und besonders Flusswind geriet in Fahrt und begann heftig mit einer gewissen Kaya zu flirten. Er verabredete sich mit ihr sogar zu einem heimlichen mitternächtlichen Stelldichein und war bitter enttäuscht, als er plötzlich von den "überraschten" Brüdern des Mädchens entdeckt wurde und Kaya nun frech behauptete, der fremde böse Mann hätte sie verführen und ihr Gewalt antun wollen.

So eine falsche Schlange! Natürlich gab es nun ein großes Geschrei, viele dramatische Gesten und Getue, doch man spürte deutlich den Willen der Zigeuner, die Sache nach Zahlung eines anständigen "Schmerzens-geldes" wieder zu vergessen. Das wiederum fanden die Freunde gar nicht witzig - die Gastfreundschaft sollte man nicht für miese Spielchen opfern. Letztlich verließen sie grollend, von Beschimpfungen der Zigeuner begleitet, deren Lager und übernachteten an einer abseits gelegenen Stelle.

Tags darauf stießen die Freunde hinter einer Biegung des Weges auf einen querliegenden Baumstamm. Dahinter erhoben sich einige mit Armbrüsten bewaffnete Banditen und forderten sie auf, sich zu ergeben und Hab und Gut auszuliefern. Zu beiden Seiten des Weges hatten sich hinter den Bäumen offensichtlich weitere Halunken versteckt, deren Tarnung allerdings nicht optimal war, weil sie immer wieder von Hustenanfällen geplagt wurden.

Natürlich ergaben sich die Freunde nicht, sondern begannen erst ein Wortgefecht (und Versaria Beau zeigte den Banditen ihre knappsitzende Unterwäsche aus Leoparden-fell, ein Anblick, der zu zahllosen Pfiffen aus dem Unterholz führte).

Sirena nutzte die Pause, um ihren Stein der Macht anzuwenden. Sie schleuderte dem Anführer eine *Feuerkugel* entgegen, die diesen auf der Stelle tötete - zu Sirenas Bedauern brannte dabei ihr Stein der Macht aus.

Die Banditen gaben daraufhin sofort Fersengeld und sprangen hustend und keuchend zwischen den Bäumen davon. Die Freunde ließen sie laufen - auch die zwei (durch die *Feuerkugel*) verwundeten Räuber, mit denen sie beim Verhör Mitleid bekommen hatten - die armen Kerle waren aus dem Offa-Gebirge hierhergezogen, weil es dort dank besserer Kontrollen immer schwerer geworden wäre, harmlose Reisende auszurauben, und sie sich im Pengannion-Massiv bessere Chancen ausgerechnet hätten. Natürlich ermahnten die Freunde

vorher die Kerle, sich ihr Brot lieber auf anständige Weise zu verdienen (z.B. als Abenteurer im Streit gegen das Böse).

Die folgenden beiden Tage irrten die Freunde am Ufer des Yetzins entlang. Die Karte des Orks war einfach zu ungenau!

Schließlich bauten sie ein Floß, setzten zum anderen Ufer über und marschierten aufs Geradewohl Richtung Nordosten in den Wald. Auf einer Lichtung kamen ihnen fünf Elfen entgegen. Ihr Anführer, Erimeifin, konnte sich noch an die Orktruppe erinnern, die hier vor über hundert Jahren sehr erfolgreich Jagd auf Zwerge gemacht hatte. Er kannte auch einen Steinkreis nicht weit von hier, der einst ein Heiligtum des finsternen Drais gewesen war, und wies ihnen den Weg dorthin.

Als er hörte, dass die Freunde beabsichtigten, diese Kultstätte zu betreten, um das Böse dort für immer zu besiegen (ein kühner Spruch), schenkte er ihnen Lembas zur Stärkung und konnte ihnen folgende Information geben:

"Ich weiß noch, als das letzte Mal die Orks zum Steinkreis kamen. Es waren nur wenige, aber ihr Anführer war etwas besonderes. Seine Augen glühten rot wie glimmendes Holz. Ich werde sie niemals vergessen. Ich lag mit ein paar Bogenschützen auf der Lauer, als unsere Waldläufer sie angriffen. Wir hatten die vierfache Übermacht, und doch überlebten am Schluss nur drei von uns. Der rotäugige Ork hatte einen seltsam geformten Kristall, der so wie seine Augen glühten. Flüssiges Feuer ließ er vom Himmel auf uns herniederregnen, und wir mussten fliehen und die Orks vorbeilassen.

Aus der Entfernung folgt ich ihnen. Sie zogen zum Steinkreis, und dort vollführte ihr Anführer ein seltsames Ritual. Er umkreiste die Steine einmalig vollständig im Uhrzeigersinn, mit seinem rechten Unterarm senkrecht vor sich ausgestreckt, und seine linke Hand stützte seinen rechten Ellbogen. Ich konnte nicht sehen, was dann geschah, denn eine der Wachen entdeckte mich und ich musste fliehen."

Im Steinkreis

Am Abend erreichten die Freunde die alten Steine - eine Allee von Megalithen führte vom Ufer des Yetzins auf einen unbewaldeten Hügel, auf dem ein Kreis aus weiteren 7 Steinkolosse einen Altarblock umgab. Eine merkwürdige Totenstille umgab den Ort - nur Borthor-Bartls Dolch Bar-Ethel begann, unruhig vor sich hinzubrummen (ein Zeichen, dass es hier Untote geben musste).

Den Steinkreis hatten einst Druiden auf einer starken Linienkreuzung errichtet. Später übernahm der Drais-Kult diese Stätte, und Drais-Priester waren es auch, die die Orks des Blutaxt-Bundes in ihrem Kampf unterstützten. An dieser Stätte wurden Gefangene der Orks dem Drais geopfert, aber auch Orks selbst zur Sühne begangener Untaten. Schließlich wurden auch im Dienste Drais Verstorbene hier ehrenvoll bestattet - die gesamte Hügel war eine einzige Totenstätte. Alle Toten waren zu einer einzigen Aufgabe verpflichtet worden - dieses Heiligtum vor Entweihung zu schützen.

Die Freunde schlugen erstmal in einigem Abstand von der unheimlichen Lichtung ihr Nachtlager auf, und Mir blieb zur Bewachung von Pony und Hund dort zurück.

Nun begann ein schier endloses Rätselraten - wo war der Zugang in die eigentliche Kultstätte? Borthor-Bartl riss der Geduldsfaden - er wagte als erster, den Steinkreis selbst einfach ohne Ritual zu betreten.

Und schon gab es Action! Überall aus dem Hügel standen die Skelettkrieger auf, um ihren Dienst als Wächter zu erfüllen. Ein schreckliches Gemetzel begann.

So viele Untote die Freunde auch niederschlugen, es kamen immer mehr wieder nach. Nach vielen Kampfbrüdern sahen sie schließlich ein, dass sie fliehen und ihre Wunden versorgen mussten. Zum Glück wurden sie von den Wächtern des Hügels nicht verfolgt - und zum Glück verschwanden diese bis zum nächsten Morgen, so dass der Weg frei für den nächsten Versuch war.

Kerloas hatte allerdings die Nase voll von weiteren Prügeleien mit Untoten - er leistete Mir Gesellschaft im Lager.

Die anderen versuchten nun stundenlang, das richtige Ritual zu finden - wenn über dem Altarstein eine Flamme erscheinen würde, würden sie wissen, dass sie richtig geraten hätten! Leider fehlte den Freunden der ausdrückliche Hinweis, dass man bei Ausführung der Steinkreisumrundung eine Fackel bei sich tragen musste - die Notiz des Orks war da unklar gewesen, und der Elf hatte das auch nicht extra erwähnt.

So dauerte es viele Stunden, bis endlich Versaria den erlösenden Einfall hatte [am Spieltisch im schönen Dörzbach nach Stunden Spielzeit voller Grübelei gegen 3:00 morgens].

Es war also schon Abend, als die Flamme über dem Altar brannte - und GreiffInn sprang als erster mutig hinein und verschwand.

Der Rest folgte ihm - und befand sich nun in der alten Kultstätte, die einen zerstörten Eindruck machte.

Kein Wunder - als Torgoch versucht hatte, in seiner Wahnvorstellung Drais selbst zu bezwingen (er war tatsächlich so verrückt geworden), um dann direkt gegen die Großen Orks zu marschieren (kein Wunder, dass mehr und mehr Orks unterwegs desertiert waren), hatte der finstere Gott persönlich zugeschlagen, um es den Lästerern zu zeigen, wer hier die Macht hatte.

Die Erforschung der Räume war dank GreiffInns magischem Türknauf ein Kinderspiel. Borthor-Bartl und Flusswind streckten in bewährter Manier die wenigen untoten Orkwächter nieder, die hier ihren Wachdienst versahen.

Endlich standen die Freunde im Altarraum - dort saß auf einem Thron, der von einem Ring rötlicher Flammen umgeben wurde, die vertrocknete Leiche eines Orkkriegers. Alle vermuteten (richtig), dass dies Torgoch war. Ein zweiter Flammenring umgab einen Holzpfeiler, auf dem ein rot glühender Kristall lag. Alle vermuteten (richtig), dass dies einer der legendären Kristalle des Schicksals war. Und weiterhin vermuteten alle (richtig), dass nun der Showdown bevorstand [4:30 morgens in Dörzbach].

Während die beiden Halblinge begannen, das Rätsel des Flammenrings um den Kristall zu lösen, suchte Sirena den Raum nach Geheimgängen ab - und fand die Schatzkammer der Kultstätte (immerhin 1400 GS und eine magische Axt).

GreiffInn gelang es, den Flammenkreis zu unterbrechen und den Kristall zu packen. In diesem Moment verging auch der zweite Flammenkreis um den Thron Torgochs in einer heftigen Explosion, und zum Entsetzen der Freunde stand der Ork mit bösem Lachen von seinem Thron auf, während aus dem Nichts ein heftiger Sturmwind durch das Heiligtum zu wirbeln begann.

Borthor-Bartl und Flusswind eilten mit gezückten Waffen auf den Ork zu, der seinerseits einen ersten Zauber wirkte: er versuchte, auf magische Weise (*Macht über Unbelebtes*)

GreiffInn den Kristall aus der Hand zu reißen, doch er hatte den Halbling unterschätzt, der den Kristall fest in seinen Grabschhändchen festhielt.

Mit Kristall wäre Torgoch eine tödliche Gefahr für die Freunde gewesen; ohne Kristall war er zwar immer noch ein ernster Gegner, aber Borthor-Bartl und vor allem Flusswind waren ihm letztlich überlegen und streckten ihn nieder.

Sie hatten den ersten Kristall geborgen! Der Ausgang aus der Kultstätte - ein weiterer Flammentransmitter - war schnell gefunden, und erleichtert kehrten sie zum Lager der Freunde zurück. Eine Ruhepause hatten jetzt alle nötig [5:30 morgens in Dörzbach].

Unterwegs im Tal (2)

Am nächsten Morgen betrachteten die Freunde nochmal den roten Kristall, ehe ihn Borthor-Bartl sicher im Rucksack verstaute. Wie sollte es nun weitergehen? Gerade wollte sich Ratlosigkeit breitmachen, da kam Mir vom Austreten zurück - er hatte am Ufer des Yetzins einen merkwürdigen Stab entdeckt, der aus dem Boden ragte.

Unter dem Stab war ein Sattel orkischer Bauart vergraben, in dessen Taschen die Freunde einen bronzenen Suppenteller und zwei aufgeweichte Schriften fanden.

Der Teller trug auf der Unterseite folgende Inschrift:

VON ROGNI SOHN DES MORDIN SOHN DES VAGNIR SOHN DES BROGAR VON DER FESTUNG KARAK-KADRIN IM JAHRE ZWEITAUSEND SIEBENHUNDERT UND ZWEIUNDVIERZIG NACH ERRICHTUNG DVARHEIMS BEI DER GROMBIN AUS UNSEREM CLAN DABEI WAR. DIESER TELLER, MIT EIGENEN HÄNDEN GEFERTIGT, IST DEM HERRLICHEN SCHREIN IN KADAR-HELGDAD GEWDIMET, ZU EHREN VON LISHADI, DER BEWAHRERIN, UND VON TORKIN, DEM HERRN DER SCHMIEDE, ZUM DANK FÜR DAS ENDE DER LEHRZEIT.

Und die Schriften waren zwei weitere Ork-Schnipsel.

Ork-Schnipsel Nummer 7:

Torgoch spinnt mit seim Sta rum und is rot isser im Finstern und labert vom Priester umbringen, wenn er ham kimmt. Drum ham ihn unsre Jungs verlassen. Dey Götter werns ihm heimzohln!! Und all seine Freind a! Drum samma davo und ham uns sein Stob gliha – vui Glück dem, der wo ihn find. Labert vo an andern Sta in am Winzi-Loch hinter die Berch, und dass er alle kriechn werd. Mir hom sein Plon auf am Teller nogmolt, der wo hier is. Mir genga ham und schießn auf Torgoch und sein Sta!! Mir sogn dey Götter, des wor Torgoch und net mir und mir hamman eh verlassen.

Roglud, Kriegsboss der Blutaxt-Lianz und seine Jungs.

Tatsächlich war auf dem Teller die Skizze der Drei-Gipfel-Berge und die Angabe „*Schlitz in die Berche – do is a Winzi-Schrein*“.

Ork-Schnipsel Nummer 8:

Juwel hat im Winzi-Schrein gschiena weil nuch ans in der Näh wor. Hätts domols scho spanna könnna. Muss nuchmol hiegeh, ober dey Jungs haun olla ab. Wird dena nuch leid tu, wenn i ham kimm und den Priestern ans drauf geb, denn sie wern die Nächstn sei. Muss zruck zwengs dem andern Sta. Muss dey Juwelen ham – und ka Scheißer kann mir wos du!

TORGOCH, Boss der Blutaxt-Allianz und Boss der Welt!

Nun stand der nächste Schritt fest: zurück nach Norden, und dann nach Osten zu den "Drei-Gipfel-Bergen", um den Zwergenhort zu suchen.

Die Freunde waren gerade einen Tag unterwegs, da kam ihnen eine vertraute Gestalt entgegen - Zargos war ihnen nun doch gefolgt. Der Elf hatte unterwegs den Halblingstreck getroffen und dort erfahren, dass seine Freunde weiter nach Süden waren. Er hatte auch die Zigeuner gesehen, die nach Norden gezogen waren - als er sich hier nach seinen Freunden erkundigt hatte, war er zunächst auf feindseliges Schweigen gestoßen, und ein paar Kerle hatten nur nach mehrfacher Ermahnung des Chefs ihr Messer wieder weggesteckt.

Das war an diesem Tag die erfreuliche Begegnung gewesen - die unerfreuliche war der Angriff von einigen Harpien, die die Freunde mit gezielten Kotangriffen verschmutzten.

Am nächsten Tag gerieten die Freunde in den nächsten Hinterhalt, dessen Muster ihnen gleich vertraut vorkam (Wegbiegung, dahinter quergelegter Baumstamm). Siehe da, es waren auch die gleichen Banditen! Diese hatten kaum die Freunde gesehen, als sie sich schon schnell aus dem Staub machten. Pah - diese Amateure! Die Abenteurer konnten nur die Köpfe schütteln.

Tags darauf verabschiedeten sich die Freunde in Höhe des schon erforschten Turms von GreiffInn und Versaria, die nach Llachnet zurückkehren wollten, um die Vorräte aufzufrischen. Man wollte sich wieder hier am Weg treffen. Die beiden zogen also nach Norden, während die anderen nach Osten abbogen, den Yetzin an der Furt überquerten und nun Richtung "Drei-Gipfel" unterwegs waren.

In der Wildnis versuchte eine albische Schweinsspinne, die Abenteurer in ihren Netzen zu fangen, schlummerte aber dank Zargos Magie ein, wurde auf Sirenas Vorschlag geschlachtet und - verspeist! Mahlzeit.

Im Oger-Heim

Zwei Tage später wurde die Suche von Erfolg gekrönt, denn die Freunde fanden eine behauene Treppe, die sie um eine Felsnase herum in ein nördlich führendes trockenes Seitental direkt unterhalb des Drei-Gipfel-Massivs brachte. Von einem letzten Geröllbrocken aus sah man in etwa 200m Entfernung ein kleines grasbewachsenes Plateau vor der 50m hohen steilen Felswand, in die ein großes Portal führte, vor dem zwei Oger Wache standen.

Die Zwerge hatten diesen Hort weitgehend geräumt, als sie vom drohenden Angriff der Orks erfahren hatten. Die Macht des hier befindlichen Kristalls hatten sie genutzt, um die untere Ebene ihres Heiligtums zu versiegeln und mit einem mächtigen Erdelementarwesen als Wächter zu versehen. Tatsächlich fanden die Orks dann nur die verlassen oberen Räume und zogen alsbald von diesem langweiligen Ort wieder ab.

Der Schrein stand nach dem Raubzug der Orks lange Zeit leer. Dann war der chryseische Erdelementarbeschwörer Korschnas hierher gekommen und hatte sich häuslich eingerichtet, um ein Lebenselixier zu brauen. Doch dann hatten ein paar Oger auch diesen Schrein entdeckt und Korschnas mitten in seinem Experiment getötet.

Unter diesen Ogern war ein außergewöhnlich intelligenter Bursche namens Rotzox, der sogar - höchst ungewöhnlich - etwas von Zauberei verstand. Aber noch mehr verstand er davon, wie man den Glauben seiner Mitogern vorteilhaft nutzen konnte. Er bestimmte diesen gemütlichen Zwergenschrein zu einem heiligen Ort der Kraft - ein Gedanke, der den anderen Ogern zunächst völlig fremd erschien. Wieso sollten sie einem anderen Oger Futter geben, das ihnen selbst gut schmeckte? Wozu etwas "opfern"?

Der Zufall kam Rotzox zu Hilfe, als er tatsächlich einen Freund (Kotzox "Pferdebeißer") überreden konnte, dem heiligen Ort der Kraft und seinem Priester (also ihm, Rotzox) ein nahrhaftes Opfer darzubringen. Kurz darauf

besiegte Kotzox mehrere eigentlich überlegene Rivalen in absolut überzeugender Manier - diese wurden schnell auch zu gläubigen Verehrern des "Kraftorts". Und Rotzox war der anerkannte Hüter des Heiligtums und fand schnell ein paar willige Diener.

Die Freunde banden ihre Pferde unterhalb der Felstreppe an und hofften, dass kein hungriger Oger vorbeikommen und sie fressen würde. Dann näherten sie sich vorsichtig wieder dem Höhleneingang. Sirena gelang es, beide Oger magisch einschlafen zu lassen, doch als sich nun Kerloas mutig dem Eingang näherte, fingen plötzlich die beiden mit Zwergengesichtern versehenen Steinpfosten an, ihn mit lauter Stimme auf Zwergisch als Besucher des Schreins von Kadar-Helgad zu begrüßen. Natürlich wachten die beiden Oger sofort wieder auf und gaben mit dem Alarmhorn ein Zeichen.

Der Kampf begann. Flusswind wie immer vorne dabei. Zargos schleuderte Blitze. Sirena lähmte den ersten Oger. Flusswind wollte gerade den zweiten attackieren, der Kerloas bedrängte, da erhielt er einen bösen Nackentreffer und ging bewusstlos zu Boden.

In diesem Moment erschienen vier weitere Oger! Borthor-Bartl schleuderte eine "Gasgranate" in den Höhleneingang, die zum Glück die "neuen Oger" lähmte. Sirena hatte inzwischen Oger Nummer 2 im Visier, der gerade Flusswind in die Fleischkammer schleifen wollte, und lähmte ihn nun auch. Kerloas rettete seinen Freund mit einem kräftigen Heiltrank.

Hinten im Höhleneingang, der von gelähmten Ogern praktisch verstopft war, waren zwei weitere Oger erschienen, die nachsehen wollten, was draußen los war. Borthor-Bartl hatte aufgepasst und lähmte sie mit seiner zweiten (und letzten) Gasgranate. In kurzer Zeit hatten die Freunde also immerhin sieben Oger überwältigt - es ging halt nichts über eine gute technische Ausrüstung. Die sieben Oger wurden getötet.

Die Freunde wagten sich nun in den Oger-Schrein hinein. Sie zwängten sich durch einen besonders engen Gang in eine Höhle voller Kobolde, und Zargos und Kerloas mussten erst zwei töten und Sirena sich mit einer *Feuerkugel* Respekt verschaffen, bis die schier wahnsinnigen Kerle davon abließen, sie anzugreifen.

Der Kampfärm lockte einen weiteren Oger (Hartsack) herbei, der aber nicht durch den schmalen Zugang der Koboldhöhle passte. Er merkte aber, dass etwas nicht stimmte, ging zum Eingang, fand die getöteten Wachen und alarmierte Rotzox, um eine Falle vorzubereiten.

Sirena hatte sich mittlerweile in Trance versenkt, um neue Kräfte zu sammeln - die Freunde bewachten sie.

Sobald Sirena wieder bei Kräften war, setzten die Freunde die Erforschung fort und stießen bald darauf auf einen Gang, der von einem Vorhang verschlossen war. Sie fürchteten bereits eine Falle und schoben deshalb vorsichtig eine Holzbank durch den Vorhang - und plötzlich wurde diese von der anderen Seite reingezogen!

Mit einem mutigen "kann doch nicht so schlimm sein" riss Flusswind den Vorhang zur Seite und wurde prompt von den Fäusten Hartsacks begrüßt, der nur darauf gewartet hatte (hihihi). Außer ihm standen hinter dem Vorhang zwei weitere Oger - ein kleiner pickliger Typ und Rotzox, der Zauberoger!

Der folgende Kampf war kurz, aber schmerzhaft. Nach zwei Fausthieben des Ogers ging Flusswind [mit 0 LP] zu Boden, und ehe Sirena noch Hartsack lähmen konnte, zog dieser den

leckeren Braten in eine Hallenecke (außer Sichtweite der Heilerin). Das war mal viel gutes Futter!

Verzweifelt versuchten die übrigen Freunde, die Oger fertigzumachen. Borthor-Bartl warf seine Säuregranate - daneben. Mir hinderte (mit *Macht über Unbelebtes* und einer Feder) Rotzox am Zaubern, weil er den Oger an der Nase kitzelte. Zargos versuchte (wieder einmal), sein *Elfenfeuer* einzusetzen, aber vergeblich, wie fast immer. Und Kerloas? Der Zwerg hielt sich aus allen Kämpfen heraus und achtete sorgfältig auf einen freien Fluchtweg - nein, er wollte nicht in diesem Ogerschrein sterben! Feigheit oder seelisches Trauma? Die Freunde plädierten (später) für ersteres. Dann gelang Sirena, Rotzox mit einem *Schmerzen*-Zauber zu belegen, und Mir klaute ihm im selben Augenblick (mit *Macht über Unbelebtes*) seinen Schädelstab. Rotzox war empfindlich geschwächt worden!

Nun mischte sich wieder Hartsack ins Kampfgetümmel - der Oger hatte mit sich gerungen, ob er erst Flusswind anknabbern sollte oder seinem Chef zu Hilfe eilen, und schließlich hatte die Pflicht gesiegt. Aber sein Einsatz kam zu spät - Sirena war nun in Fahrt und schläfernte ihn sofort ein. Rotzox wollte sich gerade mit einer magischen *Faust des Todes* an Mir rächen, aber in der Aufregung misslang ihm sein Zauber. Und ehe er noch Hartsack wecken konnte, schläfernte ihn Sirena nun auch noch ein.

Der picklige Jungoger ("Grottox") wollte nun die beiden anderen wecken - und wieder gelang Sirenas Schlafzauber. Die Heilerin hatte doch tatsächlich alle drei Oger überwältigt! Sie hatte nun eine Ruhepause dringend nötig. Die Oger wurden getötet, und Flusswind wurde - erneut - gerettet. Der Krieger beschloss, sich nie wieder mit einem Oger anzulegen.

Zehn tote Oger! Auf was hatten sie sich da eingelassen? Hatten die Götter des Schicksals [= der Spielleiter] noch einen Funken Verstand? Die Freunde waren sprachlos - sowohl über die Stärke ihrer Gegner als auch ihre eigene Kampfkraft. Sie hofften, dass keine weiteren Oger auftauchen würden, und legten eine längere Ruhepause ein. Tatsächlich blieben sie ungestört.

Bei der weiteren Untersuchung des Schreins stießen die Freunde auf eine Karte. Und sie entdeckten einen ersten Zugang in die unten liegenden Räume des Schreins, die etwa ½ m hoch mit braunem dünnflüssigen Schlamm bedeckt waren (war das der "kak mud", der auf der Karte genannt wurde?).

Nachdem eine stundenlange Beobachtung keine Änderung des "Schlammpegels" ergab, wagten Kerloas, Flusswind und Borthor-Bartl auf dessen Schultern eine erste Schlammtour, die aber nach wenigen Metern vor einem verschlossenen magieausstrahlenden Portal endete.

Die Nargawans in Kerloas Stirnreif rieten ihm, "den richtigen Weg zu suchen". Borthor-Bartl kam auf die Idee, den roten Kristall auszupacken - siehe da, dieser strahlte leuchtend rot. Aha! Leider half das den Freunden auch nicht weiter, sie mussten hier wieder umkehren.

Gab es noch einen zweiten Zugang in die untere Etage? Ja, da war noch ein steiler Schacht, der in der Koboldhöhle begonnen hatte. Borthor-Bartl sah ein, dass er hier seinen braven Hund nicht mitnehmen konnte, und brachte ihn zu den Pferden. Der Oger-schrein wirkte wirklich wie ausgestorben - Kunststück!

Nun kletterten die Freunde also alle runter in die schlammgefüllten unteren Räume. Sie hatten kaum begonnen, das Dungeon weiter zu erforschen, als sie von zahlreichen Tentakeln

angegriffen worden, die plötzlich aus dem Schlamm aufragten. Sie konnten das "unsichtbare Schlammvieh" abwehren. Gut so.

Dann tappten sie in eine Falle: ein Fallgitter krachte herab und traf Zargos schwer, aber auch hier gab es Hilfe. Und Kerloas als Riese zerstörte wieder einmal ein Fallgitter. Weiter so.

Schließlich gelangten sie in die etwas höher gelegene und dadurch schlammfreie Bibliothek des Zwergenschreins. Hier fanden sie weitere interessante Informationen, die die Zwerge beim Auszug zufällig vergessen hatten:

*Geht acht, oh Mächte des Steins und des Stahls,
und verwehrt mir nicht den Zutritt.
Hier bin ich, ein wahrer Sohn Torkins,
der als erster die unterirdischen Gänge schuf.
Ich bin frei von Schimpf, Feigheit oder Verrat.
Meine Seele ist frei von Schuld.
Ich habe alles Erforderliche getan,
also macht den Weg frei
und haltet mich nicht länger auf.*

...JENE, die eine Unterredung mit unserem HERRN suchen, müssen ihm zuerst ein Opfer bringen. EIN Körper muss so gegeben werden, dass sein Blut herabfällt und die Lippen unseres HERRN benetzt, dabei die Mitte der Plinthe und ihre Oberkanten rot färbend. DAS rote Lebensopfer muss die Augen, die in Bodennähe wachen, blenden, damit unser HERR von seinem Mahl nicht abgelenkt werde.

DANN muss man die singenden Wächter dreimal schlagen, um den neuen Einlass anzukündigen. WENN das getan ist, wird unser HERR bereit sein, Gäste zu empfangen und ihr Begehren zu beantworten. DOCH will es das Gebot der Gastfreundschaft, dass Zutritt nur gewährt wird, wenn der Antrag gestellt wurde. SO nenne die bestimmten Worte, und die Steine werden hören und antworten. DARAUF wird das Opfer angenommen, und der Weg wird frei sein.

EIN paar Hinweise, die man beachten sollte: FORDERE nicht mehr als was gegeben wurde. UND berühre nichts, damit du nicht berührt wirst, denn es heißt, was unser HERR empfängt, wird er mit der Zeit zehnfach und mehr zurückgeben. DOCH wenn du dich vergehst und fliehst, sollst du verflucht sein. ALLE Antlitze werden sich voller Hass jenen zuwenden, die so verschwinden wollen, und sie sollen verbrannt und auf ewig von diesem Ort verbannt werden. UND sei besonders auf der Hut, sollte unser HERR in der oktagonalen Halle beschimpft werden...

Borthor-Bartl war entsetzt, denn er hatte beim Waten durch den Schlamm seine Gürtelschnalle verloren - in diesem Schlamm gab es metallfressende "Würmer", na Mahlzeit.

Sein Gejammer wurde beendet, als plötzlich das Licht flackerte und die Luft schimmerte und flimmerte und GreiffInn und Versaria Beau wieder bei den Freunden auftauchten! Die beiden hatten gerade eben auf dem Weg nach Llachnet kurz nach der Passhöhe eine kleine Rast eingelegt, als plötzlich ein in Roben gehüllter alter Zwerg mit schmerzverzerrtem Gesicht aufgetaucht war, umgeben von einem bläulichen Schimmern - sie hätten nur „Knazkrazbarzerak-zerok“ verstanden ["die Prophezeiung"], dann Blitze, Licht aus - und jetzt waren sie hier (und hatten zum Glück ihre Ausrüstung komplett dabei).

Die Neuankömmlinge wurden schnell auf den neuesten Stand gebracht, und dann ging es wieder hinein in den Schlamm. Immer wieder mussten sich die Freunde gegen diese dummen Tentakel zur Wehr setzen.

Schließlich kamen die Freunde in einen Raum, in dessen Mitte sich auf einem Podest ein zylindrischer Eisenkäfig befand, dessen oberes Ende in einem Schacht an der Decke des Raums mündete.

Da das Ausgangsportal sich nicht öffnen ließ, musste man sich wohl etwas einfallen lassen. Ein langes Rätseln begann - immerhin hatte man ja schon vielsagende Hinweise auf "richtiges" Verhalten gefunden. Kerloas schüttelte (zu Recht) verständnislos den Kopf - so blutrünstige Kulte zur Verehrung der Erdgötter hatte er bisher nicht gekannt (dieser Schrein ist vermutlich auch in *Midgard* ein echtes Unikum).

Nun gut, wenn es Blut sein sollte, in Ordnung, Blut war ja vorhanden. Die Freunde kletterten also zurück in das obere Stockwerk und füllten den Gitterkäfig von oben mit Ogerblut und -leichteilen (3 Köpfe, je 6 Arme und Beine). Eine widerliche Arbeit, die keinem gefiel. Dann wieder runter ins Untergeschoß. Zig Experimente später war alles soweit, und Kerloas öffnete das Portal in den nächsten Raum des Zwergenheiligtums.

Ehe die Freunde diesen Raum aber betreten konnten, flackerte das Licht erneut, gab es erneut bläuliche Blitze - und Swan NiDarneck erschien reichlich verwirrt, die der seltsame Zwerg direkt in Llachnet "abgeholt" hatte. Gemeinsam ging es weiter.

Der übernächste Raum war achteckig, schlammgefüllt wie die vorherigen Räume auch, mit einer Steinsäule etwas außerhalb seines Zentrums, die etwa 1m über den Schlamm ragte. Kaum hatten Flusswind, Borthor-Bartl, Kerloas und Swan dieses Oktagon betreten, griff sie plötzlich ein wahres Meer von Tentakeln an. Sirena und GreiffInn wollten es zunächst gar nicht wahrhaben, mussten es aber doch einsehen - und ein verzweifelter Kampf begann.

Kerloas nahm eine Schwebepille und flog erst an die Decke des Oktagon, und dann von dort auf die Säule! Damit löste er eine Falle der Zwerge aus, die Türen zum Vorraum schlossen sich, und seine übrigen Freunde saßen darin fest. Im Oktagon materialisierte nun ein Steingolem (er glich Jung-Siegfried). Sobald er stofflich erschienen war, stellte das Tentakelwesen kurzzeitig seine Angriffe ein, um danach wütend diesen Golem zu attackieren!

Doch der Golem war stärker - wenige Runden später hatte er die Tentakel abgeschlagen und verfolgte nun die Freunde, die durch die einzige Tür des Oktagon nach draußen flohen - der Golem verfolgte sie aber nicht! Flusswind, Borthor-Bartl, Kerloas und Swan waren also in Sicherheit - wie aber erging es dem Rest?

Der Rest war in heller Aufruhr! Seit Kerloas die Falle ausgelöst hatte, waren sie in einem Raum eingesperrt, in dem sie erst von zahlreichen Tentakeln attackiert worden waren, und in dem nun an den Wänden angebrachte Feuerspeier (fast) den gesamten Raum mit *Feuerregen* überzogen. Versaria und GreiffInn waren jedoch die einzigen, die schwere Brandverletzungen erlitten - die anderen hatten schützende Amulette bei sich. Mir geriet in totale Panik! Aber immer noch war Rauskommen nicht möglich! Zum Glück konnten ihre Gefährten sie befreien (diese mussten dafür erneut Ogerblut opfern).

Nach einer langen Ruhepause wagten es die Freunde mit vereinten Kräften, das Oktagon erneut zu betreten. Da vor der Steinsäule der Boden sehr abschüssig war, ließ sich Mir auf den bewährten Schultern von Flusswind hintragen, und er konnte die Rune *Dinge verbergen* auf der Oberfläche des Steins entziffern. Kerloas befragte die Säule nach dem Kristall, und sie antwortete mit "hier drin". Zargos bannte - mit einiger Mühe - das Siegel. Die Steinsäule barst entzwei und der Kristall schwirrte durch die Luft, geradewegs auf ihn zu!

Sie hatten den zweiten Kristall gefunden! Erleichtert kehrten sie zu ihren Pferden zurück.

Zargos und Sirena bemerkten endlich das feine mentale Wispern der Kristalle und fingen an, sich gründlicher mit den Steinen zu beschäftigen (es gab da so etwas wie ein mentales "Log-In").

Bei der gleichen Pause erschien plötzlich wieder diese geisterhafte Zwergen-Erscheinung mitten unter ihnen! Sie forderte sie auf, so schnell wie möglich ins Kloster Schauerhorst zu kommen, *"sie dürfen den Kristall der Luft nicht bekommen, und sie kommen, sie kommen, sie kommen..."*.

Kloster Schauerhorst? GreiffInn und Versaria wussten Bescheid, denn sie hatten bei ihrer Rückkehr nach Llachnet auf der Passhöhe den umgestürzten Wegweiser gesehen, der beim ersten Mal wohl noch von Schnee bedeckt gewesen war.

Unterwegs im Tal (3)

Also brachen die Freunde eben wieder auf, zurück nach Westen. Ein paar Tage später wurden sie von Kobolden und Wölfen angegriffen (die Kobolde hatten die Wölfe als Reittiere benutzt), aber die Gefährten waren den Angreifern überlegen und konnten sich problemlos wehren. Die Kobolde wurden getötet.

Mehr Glück hatten - schon wieder die gleichen - Banditen, die ihre Baumstamm-Nummer erneut auf der Pass-Straße versuchen wollten: die Freunde ließen die alten Bekannten entkommen, ohne ihnen ein Haar gekrümmt zu haben.

Als sie die Passhöhe erreicht hatten, war diesmal gut der Serpentinweg ins östlich gelegene Kloster zu erkennen. Am Nachmittag erreichten sie das auf einer Felsnadel gelegene Gebäude, das man nur über eine schmale Brücke betreten konnte.

Oben im Kloster

Vor etwa 100 Jahren war der Zwerg Yazeran nach Schauerhorst geflohen, das damals noch eine einsame Einsiedelei gewesen war, und hatte dank seiner Kenntnisse die Eremiten dazu gebracht, hier mit Hilfe der Zwerge eine Festung zu errichten. Der Bau dauerte 50 Jahre. Seither befand sich hier ein Thurion-Kloster, in dem die wenigen Mönche in ihrer Bücherei alles Wissenswerte über Schmiedekunst sammelten, aber auch über Menschenführung, Zeitmanagement und Lebensplanung. Vor allem albische Fürstensöhne verbrachten hier gelegentlich im Sommer ein paar Wochen, um sich weiterzubilden.

Yazeran war noch während der Bauarbeiten verstorben. Er hatte den Kristall des Schicksals, dessen Hüter er war, in einer bleiverkleideten Kugel versteckt, die eine Zeitlang als Mastspitze einer Fahnenstange gedient hatte, bis die Stange eines Tages durch eine neue ersetzt worden war. Nun lag der Kristall in einer Rumpelkammer im Felsenkeller des Klosters. Yazeran war von seiner Aufgabe so besessen, dass er auch nach seinem Tod noch als Geist im Kloster herumspukte. Auch in der Zukunft dürfte der Kristall nicht in die Hände der Orks fallen!

Yazeran hatte eine Vision der Zukunft erhalten und auf dem Sterbebett folgende Prophezeiung gemacht:

*Neun Helfer des Schicksals
werden vom Pass herauf kommen,
und es wird eine Zeit großer Not sein;
weder im Buch noch im Federkiel,
aber dennoch in Schauerhorst,
wird zu finden sein,
was die Retter brauchen.
Die ältesten aller Feinde*

*werden zwischen den Gipfeln erscheinen,
und ihre Herzen werden
nach dem Schatz da drin gelüsten.
Mögen die Retter das Verborgene rechtzeitig finden,
sonst werden die Feinde sicherlich gewinnen.*

*Aus den Sümpfen Erainns, noch keine Weise Frau,
doch heilkundig wie selten eine Zweite.*

*Eine verspielte Katze, eine liebreizende Musikantin,
aber mit tödlichen Krallen für ihre Feinde.*

*Eine Streiterin gegen die Finsternis, im Dienste Xans,
sie bringt den Hoffnungsfunken zum Leuchten.*

*Klein und haarig, und Raucher noch dazu,
doch ein Meister der Töne,
mit dem Herz am rechten Fleck.*

*Und noch ein Pelzfuß, voller List und Tücke,
ein blitzgescheites Kerlchen, flink und geschickt.*

*Ein Schüler der arkanen Künste, noch unerfahren,
aber wissbegierig und ein Kenner alter Sprachen.*

*Spitzohrig, scharfzüngig, auf Weiber versessen,
ein arger Herumtreiber,
aber selten gab es eine schärfer gebiffte Klinge
und einen schnelleren Tod für die Feinde.*

*Ein Mann aus fremden Steppen,
muskelbeladen zwar, doch immer müde,
in den kurzen Zeiten aber, da er wach,
ein echter Recke und gewiefter Rätselknacker.*

*Und endlich, vom Volk der Berge,
ein wackerer Streiter, Vertreter meines Volks,
seine Stirn von Weisheit umgeben,
er kennt den wahren Wert der Dinge.*

Yazeran hatte also das Kommen der Freunde vorhergesehen - und nicht nur das. Er war auch die blauschimmernde Gestalt gewesen, die die Abenteurer nach und nach vollzählig im Oger-Schrein zusammenteleportiert hatte, und er war es auch, der sie hinterher nach Schauerhorst gerufen hatte.

Hier im Kloster hatte er eine Schnitzeljagd für die Auserwählten Helfer vorbereitet, sechs-eckige Schriftstücke, die zusammengesetzt einen Hinweis enthielten, wo der Kristall versteckt war.

Nun ja, auch Zwerge werden eben im Alter etwas wunderlich.

Kein Wunder also, dass die Freunde, kaum hatten sie die schmale Brücke überquert und das Felsentor des Klosters erreicht, von Johann, dem Klosterschüler, der gerade Wache hielt, freudig wie alte Bekannte begrüßt und sogleich zu Abt Gregor geführt wurden.

Dieser Tattergreis hieß die Retter des Klosters umständlich willkommen und erklärte ihnen, er hätte erst heute morgen vom Geist Yazerans den Hinweis auf ein Schriftstück erhalten, das er ihnen nun aushändigte, zusammen mit dem ersten sechseckigen "Schnitzel".

Gregor wunderte sich zwar, was genau die Freunde eigentlich hier im Kloster tun wollten, und vor was sie das Kloster retten sollten (und da ging es den Freunden kaum anders), aber da

sie ja absolut sicher die richtigen Helfer waren (Yazeran hatte sogar Kleidung und Aussehen vorhergesagt), hatten sie selbstverständlich freie Hand bei ihren Untersuchungen.

Die Schnitzeljagd konnte beginnen.

Am gleichen Tag entdeckten die Abenteurer zwei weitere Schnitzel - einer war hinter einem hohlen Stein in der Außenfassade der Bibliothek versteckt, ein anderer im hohlen Griff eines alten Bihänders, der zur Dekoration an der Wand der Klosterschmiede hing. Klaus, der Schmied, war ein netter Mann und großer Hundefan - Borthor-Bartl und er hatten sich viel zu erzählen. Außerdem entdeckten die Freunde im Boden der Thurion-Kapelle eine lose Steinplatte - das war der Zugang zum Grab Yazerans.

Am nächsten Tag rückten die Mönche drei weitere Schnitzel raus (nach intensiver Belagerung durch die Freunde), und Kerloas und GreiffInn fanden im Klosterbrunnen den siebten Schnitzel.

Unterdessen gab "Narbi", der einarmige Chef der Klosterwache, Alarm - aus den östlichen Bergen schien ein großer Haufen Orks Richtung Kloster zu marschieren! Narbi war aber zuversichtlich - die Festung hoch oben auf der Felsnadel war eine sichere Bastion, Wasser und Lebensmittel reichlich vorhanden, Schätze gab es praktisch nicht, was sollten die Orks also hier wollen, außer blutige Nasen?

Die Freunde beeilten sich dennoch bei ihrer Suche, denn sie fürchteten zurecht, dass die Orks (irgendwie) scharf auf den Kristall waren, den sie selbst auch suchten.

Die Kombination der Schnitzel ergab den Hinweis: *"Schau an der Spitze des längsten Flaggenmastes nach!"* Nach einiger Suche auf den Türmen des Klosters bemerkten sie, dass der längste Mast eine ausgebesserte Spitze hatte. Zum Glück wussten die Mönche, wo sich die alte Mastspitze befand - und endlich fanden die Freunde im Keller den klar durchscheinenden nächsten Kristall.

Doch so ruhig, wie das hier steht, verlief ihre Suche freilich nicht. Die Orks näherten sich nämlich mit rasender Geschwindigkeit dem Kloster - es waren Hunderte (!) von ihnen, in Begleitung von Dutzenden von Kobolden.

Schon gegen Mittag schlugen die "dunklen Horden" ihr Lager am Fuß der Felsnadel auf und begannen, in Windeseile ein erstes Katapult zusammenzubauen. Narbi war nun doch etwas beunruhigt, und die Mönche riefen eine außerordentliche Versammlung ein (*"Erster Tagesordnungspunkt: Protokoll der letzten Sitzung - wer hat hierzu noch Anmerkungen?"*). Ergebnis der einstündigen Beratung: Sonderkomitees zur Erarbeitung beschlussfähiger Vorlagen - und Entsendung eines Freiwilligen als Unterhändler.

Tatsächlich wurde eine der Klosterwachen an einem Korb in die Tiefe hinuntergelassen. Unten angekommen, wurde er von den Orks in Empfang genommen und erschlagen, während einige Kobolde das Seil ergriffen, um daran hochzuklettern. Es musste gekappt werden.

Später war das erste Katapult notdürftig fertiggestellt, und schon mit dem ersten Schuss landete eine Kugel aus Lumpen und Fell im Klosterhof. Darin eingewickelt war ein Gnom, der den Flug schwer verletzt überlebt hatte. Er krächzte immer wieder den gleichen Satz, den er wohl auswendig gelernt hatte: *"Räckt dän Kräställ räs ädr är wärdät ällä stärbn!"* Sie packten ihn schließlich gefesselt und geknebelt in einen Abstellraum.

Narbi ließ nun Barrikaden bauen und Öl kochen - es wurde ernst. Borthor-Bartl stellte sich - ganz wie einst der Pfeifer von Daongeddh - auf die Burgzinnen und ließ ein kräftiges *Lied des Grauens* auf seinem Dudelsack erschallen - mit durchschlagendem Erfolg!

Die Orks und Kobolde ließen alles stehen und liegen und rannten in die Büsche unterhalb der Felsnadel. Das verschaffte den Freunden Zeit bei ihrer Suche. Allerdings kehrten die Orks nach einiger Zeit - und heftigen Diskussionen, ja sogar vereinzelt Schlägereien - wieder in ihr Lager zurück. Borthor-Bartl ließ daraufhin erneut den Dudelsack erschallen und vertrieb sie erneut, wenn auch nicht mehr so viele wie beim ersten Mal.

Die anderen Freunde waren mit dem Kristall mittlerweile zum Grab Yazerans geeilt, weil sie sich vom Geist des Zwergen Hilfe versprochen. Sie drangen in die unterirdische Grabkammer vor, aber statt einem hilfreichen Geist erwartete sie dort am Sarg Yazerans ein Wächter in Gestalt eines Steinfalken, mit dem sich GreiffInn herumschlagen musste.

Der Falke wurde zerstört, und ehe der Halbling und Kerloas die Gruft wieder verließen, nahm sich jeder von ihnen ein paar Klunker aus Yazerans Sarg mit. Die beiden waren der Meinung, man hätte nun alles gefunden, was man brauchen würde, und fingen an, im Brunnenschacht nach einem zweiten Ausgang aus dem Kloster zu suchen. Yazerans Geist tauchte nun doch auf und warnte die beiden Grabräuber, dass sie nie wieder Gold anfassen dürften, wenn sie ehrlos Schauerhorst im Stich lassen würden. Das gab den beiden neuen Schwung, sich Gedanken über die Rettung des Klosters zu machen.

Es wurde nun wirklich brenzlich. Eine Gruppe besonders kräftiger Orks war auf der anderen Seite der Brücke angekommen, ein Zauberer (der Anführer) schickte eine Kugel der *Auflösung* gegen das Eingangsportal - und schon wollten die Orks hinterherstürmen, da tauchte auch auf dieser Seite der schreckliche kleine Dudelsackpfeifer auf und vertrieb die Angreifer erneut. Borthor-Bartl war hinterher aber mit seinen Kräften am Ende.

Im Lager der Orks entbrannte eine wilde Auseinandersetzung. Was, mit verstopften Ohren kämpfen!? Das Tageslicht war schon doof genug, nein, taub wollten sie nicht angreifen - außerdem glaubten sie ihrem Boss auch nicht (mehr), dass das wirklich helfen würde. Der ganze Plan war doof - so ein langer Marsch durch die Berge, bloß, um dann so ein doofes Kloster mit doofen Dudelsackspielern zu belagern. Kein Spaß, fürwahr. Das Kloster sah auch nicht so aus, als gäbe es hier riesige Keller voller Bier und Wein und Schnaps - es sah vielmehr recht trostlos aus, gar nicht so, wie ihr doofer Boss das immer versprochen hatte. Dann sollte er doch seinen Sch...kristall allein rausholen.

Der Anführer musste schon viel Überzeugungsarbeit leisten. Zum Glück hatte er noch einen Trumpf im Ärmel - er zauberte nun einen gewaltigen Sturmriesen herbei, der die Orks ins Kloster tragen sollte.

Der Zauber gelang - dummerweise hatte der Boss aber in seinem Zelt gezaubert, das nun vom Sturm zerfetzt wurde, und dummerweise hatte er den Zauber nicht ganz hingekriegt, so dass der Riese plötzlich zerplatzte und in viele viele Luftwirbel zerfiel, die sich allmählich zu Wolken verdichteten.

Die Freunde beobachteten von oben fasziniert dieses Schauspiel - mit zunehmender Panik, als sie merkten, dass die Orks nun begannen, sich auf diese Wolken zu setzen und gemütlich nach oben zu schweben!

Sirena und Zargos rannten auf den nächsten Turm und beschossen die ersten Orks mit Feuerkugeln und Pfeilen. Vorher sahen sie noch, wie sich der Ork-Boss mit einer Handvoll

Begleiter zum Fuß der Felsnadel begeben hatte, und Zargos brannte ihm sogar ein paar magische Blitze auf sein Fell, ehe die Gruppe aus seinem Blickfeld verschwand. Die beiden konnten aber nicht verhindern, dass nun die ersten Orks mit ihren Wolkentaxis im Klosterhof landeten.

Flusswind, Mir, Versaria und Swan eilten in die Wachstube des Klosters zu Borthor-Bartl, um den Barden zu wecken, der ein Nickerchen eingelegt hatte, um wieder etwas zu Kräften zu kommen.

Plötzlich zuckte bläuliches Licht auf - nun erschien Yazerans Geist also doch! Und allen schien es so, als würde die Zeit stillstehen - Yazeran forderte Swan auf, ihm den Kristall der Luft zu geben: *"Ihr da! Hübsche Retter seid ihr mir. Ich habe auch einen Ruf zu verlieren, also strengt euch mal ein bisschen an. Was soll denn die Nachwelt von meiner Prophezeiung denken? Dieser Auftritt kostet mich wieder eine Menge Astralpunkte, das kann ich euch flüstern! Da werde ich nicht alle halten können - aber sei's drum, mit Schwund muss man rechnen! - Also, gib mir den Luftstein mal rüber, und schau nicht so langsam! So eine Zeitlupe ist keine Kleinigkeit, müsst ihr wissen, nicht mal für einen so starken Zwergengeist wie mich!"*

Kaum hatte der halb-stoffliche Geist den Kristall, leuchtete seine Gestalt weiß auf, die Zeit lief wieder normal weiter, und er flog durch die Mauern des Klosters den Wolken-Orks entgegen. Zargos und Sirena rief er noch zu: *"Verschwindet lieber vom Turm - hier könnt ihr euch leicht einen Zug holen, hehehe!"*

Bei der Wachstube waren mittlerweile die ersten drei Orks angelangt und der Kampf mit den Freunden begann. Narbi und zwei weitere Wachen kamen hinzu. In der Wachstube zuckte plötzlich erneut blaues Licht auf - diesmal allerdings um Swan, die plötzlich verschwand. GreiffInn im Keller des Klosters ging es genauso. Das hatte Yazeran wohl mit Schwund gemeint. Die beiden wurden nach Llachnet zurückversetzt (Swan direkt - GreiffInn musste erst von der Passhöhe absteigen und kam halb verhungert und schlecht gelaunt ein paar Tage später dort an). Dafür wurde nun Tharwing aus Llachnet direkt ins Kloster teleportiert - rätselhafte Wirbel der Magie!

Versaria informierte den verwirrten Elfen schnell (so gut es dessen Verstand halt begreifen konnte) über den Stand der Dinge. Schon wollten die ersten Orks in die Wachstube eindringen - aha, das verstand Tharwing sofort! Zusammen mit Mir verteidigten die beiden Zauberer mit ihren Magierstäben hartnäckig die Tür, bis Verstärkung eintraf.

In den Lüften gab es heftige Wirbel - Yazeran flog zwischen den Wolkenreitern umher und brachte sie total durcheinander. Von nun an war der Luftangriff praktisch vollkommen lahmgelegt. Manche Wolken stiegen schnell in den Himmel, andere begannen wie wild zu kreiseln, manche wurden plötzlich zu massiven Steinen und fielen schnell zu Boden - andere lösten sich einfach in Nichts auf, sehr zum Leidwesen der darauf sitzenden Orks. Nein, die unten am Fuß der Burg auf Lufttaxis wartenden Orks hatten nach diesen Erlebnissen keine Lust mehr, diesen Fahrstuhl zur Hölle zu betreten, sondern endgültig die Schnauze voll. Bloß weg hier!

Doch noch hatten die Freunde nicht gewonnen - eine Elitetruppe von 18 Orks stürmte mit verstopften Ohren über die Brücke, und Kerloas mit zwei Jungwachen waren die einzigen Posten hinter dem verbarrikadierten Eingang, um sie aufzuhalten! Narbi und die Freunde eilten zu Hilfe.

Endlich war es soweit - auch diese Angreifer wurden in die Flucht geschlagen. Den Orks und Kobolden am Fuß des Klosters reichte es - sie begannen, ihre Sachen zusammenzupacken und abzuziehen.

War das schon der Sieg? Wo waren Yazeran und der Kristall? Und wo war der Ork-Boss geblieben?

Eine Viertelstunde später vernahm Borthor-Bartl als erster ein entferntes regelmäßiges Brummen, das irgendwo aus dem Felsfundament des Klosters zu kommen schien. Es wurde immer lauter, und die Freunde postierten sich schließlich in dem Kellergang des Klosters, in dem das Brummen am lautesten zu hören war. Und tatsächlich - kurz darauf verschwand dort die Seitenwand, und vier Kobolde traten heraus, die zusammen eine wurstförmige Kreatur mit großer Trichteröffnung trugen. Dieses Wesen war offensichtlich in der Lage gewesen, mit lautem Brummen den Felsen in Staub zu verwandeln. Beim Anblick der bewaffneten Freunde ließen die Kobolde ihre "Wurst" fallen, die daraufhin einfach verschwand.

Die nachfolgenden Orks verschwanden nicht so einfach - der Boss hatte tatsächlich eine Methode gewusst, wie man in das unbezwinglich scheinende Kloster eindringen konnte. Dumm war, dass er das nicht heimlich probiert hatte, denn nun standen sie wieder den Verteidigern gegenüber und mussten eben doch kämpfen. Der Boss selbst hielt sich im Hintergrund und trank erst ein paar stärkende Kraftmittel, ehe er es wagte, in den Kampf einzugreifen. Da war es allerdings schon fast zu spät - die letzten Orks gaben gerade Fersengeld und flüchteten den neu geschaffenen Felsgang hinab, an ihrem Chef vorbei.

Diese Feiglinge! Der Boss war aus anderem Holz geschnitzt. Ein weiterer Trank machte ihn unsichtbar, und so lauerte er mit gezückter Klinge auf die Verfolger seiner Orks. Die Verfolger waren aber auch nicht dumm - Borthor-Bartl schluckte erstmal einen Trank, der ihm erlaubte, Unsichtbares wahrzunehmen! Die Halblinge haben eben manchmal die tollsten Einfälle.

Zu seiner Überraschung half ihm dieser Trank tatsächlich, sah er doch, wo der Ork-Boss auf sie lauerte. Er gab Tharwing den entscheidenden Hinweis, der schon eine *Feuerkugel* vorbereitet hatte, um sie den flüchtenden Orks - wenn auch viel zu langsam - hinterherzuschicken. Nun ließ er sie an genau der richtigen Stelle explodieren! Damit hatte der Ork-Boss nun wirklich nicht gerechnet - seine (wieder sichtbare) verschmorte Leiche lag nun dampfend im Gang.

Das war nun wirklich der Sieg - die geschlagenen dunklen Horden zogen vom Kloster ab.

Freilich veranstalteten die Mönche einen Dankgottesdienst, und natürlich waren sie alle sehr sehr dankbar für ihre Rettung. Bei diesem Gottesdienst tauchte plötzlich Yazerans Geist wieder auf - in einer Hand hielt er den Kristall der Luft, in der anderen ein Buch. Beides wollte er mit einer Verneigung den Abenteurern überreichen, aber er hatte sich wohl zu viel vorgenommen, denn das Buch ging in Flammen auf, und er selbst wurde durchscheinend und verging. Zu Boden fielen: der Kristall (zum Glück!) und eine letzte Seite aus dem Tagebuch Yazerans – mit einer Kartenskizze und dem folgenden Text:

...Grünhäute könnten sie kriegen. Es kann tatsächlich nicht mehr viele Tage dauern, denn Kadar-Helgad muss sicherlich gefallen sein, und sie können nicht weit von Kadar-Gravning sein.

Als ich mich vor dem Weitemarsch gerade noch einmal zum Schlafen hinlegen wollte, bemerkte ich eine komische Sache. Mein Transportgut hatte zu leuchten begonnen, als ob es einen seiner Verwandten in der Nähe

spürte. Mein erster Gedanke war, dass ein Angriff der Grünhäute bevorstehen könnte, aber die Wachen versicherten mir, dass sie sie nicht gesichtet hatten.

Könnte ein weiterer Kristall in Kadar-Gravning ruhen? Feuer und Wasser sind beide verschwunden, aber wir wissen, dass die Orcs einen haben. Hadrin verpflichtete mich, niemanden wissen zu lassen, dass ich den Kristall der Luft bei mir trage, deshalb konnte ich die Wahrheit nicht herausfinden. Mit Sicherheit schienen die Zwerge von Kadar-Gravning nichts von einem solchen Artefakt in ihrer Mitte zu wissen.

Ich wünschte, Hadrin wäre hier, um mich zu beraten. Sollte ich meinem eigenen Auftrag treu bleiben und einen Kristall retten, oder mein Wissen teilen und riskieren, dass alle vier in die falschen...

Unterwegs im Tal (4)

Damit war der Weiterweg klar. Am Oberlauf des Yetzin musste es wohl einen Zwergenhort geben, den sie nun auch untersuchen wollten. Zunächst legten sie aber ein paar Pausentage im Kloster ein, und Zargos widmete sich der mentalen Erforschung des FEUER-Steins, Sirena des LUFT-Steins, und Tharwing des ERDE-Steins. Es war gar nicht so einfach - immer wieder verwandelte der mentale Dialog den mentalen Cursor in eine mentale Sanduhr!

Schließlich brachen sie aber wirklich auf, folgten dem Oberlauf des Yetzin und erreichten von Süden her einen von Ost nach West verlaufenden Bergkamm. Die schmale nördlich führende Schlucht, der sie bisher gefolgt waren, endete in einem Talkessel. Viele von Moos und Flechten überwucherte behauene Steinquader zeigten, dass hier einst Lebewesen gehaust hatten - in der zerklüfteten Bergflanke war außerdem ein Tor zu erkennen, sicherlich der Eingang zu einem Zwergenhort.

Kerloas erfuhr von den Nargawans in seinem Stirnreif plötzlich, dass hier einst das Reich Hargrims Eisenhands gewesen war, eines Superzwergekönigs, der einst gegen eine Übermacht feindlicher Orks so tapfer gekämpft hatte, dass die Sieger den Toten (und wenigen Überlebenden) die Feste überlassen hatten, die ihre einstige Behausung in ein großes Grabmal umgewandelt hätten. Ein heiliger Ort also!

Das Blut der Zwerge

Der Eingang des Horts war von einem halben Dutzend bewaffneter Zwerge bewacht, die Kerloas, der freundlich gefragt hatte, ob er sich hier mal umschauchen dürfte, grob anraunzten, er möge hier verschwinden, Unbefugte hätten keinen Zutritt! Kerloas fand, er als Zwerg hätte durchaus das Recht, wenigstens einen freundlichen Willkommensgruß zu hören, doch der Hauptmann der Wache fand, er als Zwerg hätte höchstens die Pflicht, bewaffnete Strolche wie ihn für immer aus dem Verkehr zu ziehen, und er sollte sich mit seiner Bande von Herumtreibern gefälligst fortschicken, bevor er ungemütlich würde. Vielleicht wären sie ja sogar feige Mendri-Schweine, die hier rumspionieren wollten?

Obwohl ihm die letzten Worte nichts sagten, stieg Kerloas die Zornesröte ins Gesicht, er griff zur Streitaxt und - warf sie sofort weg: sechs auf ihn gerichtete gespannte Armbrüste hatten ihn schnell überzeugt. Der Hauptmann ließ ihn entwaffnen und festnehmen.

Die Freunde hatten diese Szene vom Lager aus beobachtet. Borthor-Bartl eilte in Begleitung seines Wolfhunds hinterher, um Kerloas zu Hilfe zu kommen. Der Hauptmann ließ ihn ebenfalls verhaften.

Na bitte - die beiden hatten also den schnellsten Weg gefunden, den Hort zu betreten. Sie wurden beide in den gleichen dunklen Raum gesperrt und konnten sich kurz beraten, ehe sie zum Verhör abgeholt wurden.

Ein Zwerg namens Brogar befragte die beiden Gefangenen. Kerloas Gelaber vom heiligen Erdvater ließ für ihn nur einen Schluss zu - der Typ war verrückt, glaubte, er könnte einfach alte Zwergenheiligtümer besuchen, noch dazu mit einer schwer bewaffneten Bande von Strolchen und Glücksrittern. Nun, Brogar wollte Gnade vor Recht gelten lassen. Er wollte sich nicht mit dem Blut des eigenen Volks besudeln, also ließ er die vermeintlichen Grabräuber ohne Waffen und Gepäck hinauswerfen.

Ein folgenschwerer Irrtum, wie sich gleich zeigen würde.

Borthor-Bartl sah beim Hinausgehen in einer Ecke den Kadaver seines geliebten Hundes liegen - die Zwerge hatten das Tier einfach niedergestreckt, als es nicht gleich gehorchen wollte. Das sollten sie büßen! Der Halbling war rasend vor Wut.

Also waren wieder alle im Lager versammelt - fast alle, denn Versaria war nun auch, blaue Funken sprühend, verschwunden. Auch sie musste von der Passhöhe allein den Weg nach Llachnet zurück-gehen, aber sie schaffte es und kam wohlbehalten an.

Was nun? Die Freunde waren ratlos. Natürlich brannten Borthor-Bartl und Kerloas darauf, in den Hort einzudringen und ihr Hab und Gut wiederzubeschaffen, aber wie sollten sie vorgehen? Brogar hatte verlangt, dass sie ihr Lager - direkt vor den Augen der Zwerge - abbrechen und von dannen ziehen würden, aber das passte den Abenteurern überhaupt nicht. Nein, sie wollten hierbleiben, basta. Sirena mahnte die anderen zur Besonnenheit - vielleicht könnte man die Felsspalten in der Dunkelheit nach einem Nebeneingang absuchen, um so an den Wachen vorbei in den Hort zu gelangen!?

Die Freunde warteten also ab, bis die Dunkelheit hereinbrach. Brogar konnte seine Soldaten beruhigen, die gern das Lager mit Gewalt geräumt hatten. Was wollten sie denn? Eine bessere Alarmglocke für das Eintreffen der Krieger Mendris als diese Herumtreiber konnte es doch gar nicht geben!

In der Dämmerung stimmten sich Zargos und Sirena mit *Zwiesprache* aufeinander ein, ehe sie aufbrechen wollten, einen geheimen Nebeneingang in den Hort zu suchen. Kurz bevor es so weit war, überprüfte Zargos noch einmal den mentalen Zugriff auf seinen FEUER-Kristall - und hatte plötzlich Zugriff auf einen Spruch "großer Macht". Nun war er nicht mehr zu bremsen - die Macht des Kristalls wollte er unbedingt kennenlernen! Und schon hatte er ein Feuelementarwesen beschworen, das nur auf seine Befehle wartete! Klasse!! Er war bereit, den Hort, ganz Alba, ja, die gesamte Welt zu erobern!!!

Zargos befahl dem Feuerwesen, die Zwerge in jenem Hort da drüben zu vernichten. Und schon eilte das Feuerwesen auf das Portal zu! Ehe die Zwerge noch die Tür richtig schließen konnten, war das Wesen schon durchgeschlüpft - die Freunde hofften, es würde alle Gegner beseitigen. Für sie gab es auch kein Halten mehr, sie rannten einfach auf das Hauptportal zu, in der Hoffnung, nur noch auf wenig Gegenwehr zu stoßen und dann in Ruhe nach dem letzten Kristall suchen zu können.

Das nun verschlossene Tor stellte sie aber vor das erste unerwartete Hindernis. Wie sollten sie da durchkommen? Tharwing wusste Rat, denn auch er hatte nun Kontakt mit seinem ERDE-

Kristall bekommen und konnte ein Erdelementarwesen beschwören, dem er befahl, das Portal aufzustemmen. Das schaffte das Wesen tatsächlich - und schon standen die Freunde in der Eingangshalle des Horts.

Hier lagen allerdings nicht lauter verkohlte Zwergenleichen, wie sie ursprünglich wohl gehofft hatten, sondern sie stießen auf zahlreiche bewaffnete Zwergenkrieger (gut, manche waren etwa angesengt, aber das war alles). Die wollten natürlich nicht glauben, dass alles nur ein Versehen war - und die Freunde wagten es nicht, jetzt ihre Waffen wegzuwerfen, um ihre friedlichen Absichten zu zeigen. Selbst Kerloas kannte keine Skrupel, obwohl ihm selbst bei seiner Gefangennahme kein Haar gekrümmt worden war. Er meinte nur, dass diese Zwerge eben "keine richtigen Zwerge" wären, sonst würden sie nicht ihren Hort mit Waffengewalt verteidigen. Kein gutes Argument - Kerloas stand wohl noch unter Schock wegen des Verlustes seiner gesamten Ausrüstung.

Wie auch immer - die Würfel waren gefallen. Die Abenteurer versuchten es diesmal auf die harte und blutige Tour - und tatsächlich wurde in den folgenden Stunden viel Zwergenblut vergossen.

Die im Hort anwesenden Zwerge hatten bereits einen langen Marsch hinter sich, denn sie waren aus dem fernen Corran-Gebirge hierhergekommen, um nach der legendären Krone Hargrim Eisenhands zu suchen. Bei den corranischen Zwergen war nämlich ein Streit über die königliche Nachfolge ausgebrochen - war Mendri tatsächlich der rechtmäßige Erbe, wie er immer behauptete, oder hatte er nur dadurch den Thron gewonnen, dass er eigenhändig seinen Vater, den bisherigen König, getötet hatte, wie verschiedene Gerüchte behaupteten? Streng genommen gab es keinerlei Beweis für den Vorwurf des Vatemords, und die Mehrzahl der Zwerge hielt auch nichts von diesem Gerede, sondern war mit Mendri durchaus zufrieden.

Eine relativ kleine Schar unzufriedener Anhänger (mit Mitgliedern wichtiger, aber in der Rangfolge nach ihrer Einschätzung bisher zu wenig berücksichtigter Familien) nannten sich "Royalisten" und traten für eine "saubere Monarchie in starken und unbesudelten Händen" ein. Dank ihres Einflusses in den Corran-Bergen sorgten die Royalisten dafür, dass König Mendris Stellung immer mit einem Fragezeichen versehen wurde, oder man von ihm als den "sogenannten König Mendri" sprach.

Und nun hatte ein corranischer Geschichtsforscher Hinweise auf die Lage des Zwergenorts gefunden, in dem sich das Grab des legendären Zwergenkriegers Hargrim Eisenhand befinden sollte! Es lag zwar weit ab im fernen Pengannion-Massiv, aber was bedeutete schon ein Marsch im Vergleich zu der Aussicht, die berühmte Krone wiederzuerlangen!? Wer diese Krone besitzen würde, hätte zumindest ein moralisches Faustpfand, ein göttliches Zeichen der Vorsehung - ja, ein Recht darauf, selbst König zu sein. So dachten sich das zumindest die Royalisten - Mendri hielt weit weniger davon, musste aber auch daran interessiert sein, dass die Krone nicht in deren Hände fiel, um nicht noch mehr Unruhe im Zwergenreich zu schüren.

Die gut organisierten Royalisten hatten als erstes eine Expedition (etwa 100 Zwerge!) zusammengestellt und waren in den fernen Nordosten aufgebrochen. Sie wussten, dass ihnen Mendris Leute, vielleicht sogar der "sogenannte König" selbst, folgen würden, und beeilten sich sehr, im Hort die Krone Hargrims zu finden. Andererseits durften sie keinen Fehler machen - die Krone durfte nur unter höchstem Respekt für die Ruhe der hier bestatteten Zwergenkönige geborgen werden, nicht einmal der leiseste Hauch von Gräber-schändung durfte laut werden, wenn Mendris Leute hier einträfen. Außerdem war den Royalisten völlig klar, dass der gesamte Komplex von findigen Zwergen angelegt worden war und bestimmt von Fallen gegen Unbefugte nur so wimmelte - sie mussten also, bei aller Eile, sehr behutsam vorgehen.

Seit einer guten Woche hatten die Royalisten nun den Hort untersucht und bereits eine gute Vorstellung, wo sich die Grabkammer Hargrims befinden musste. Allerdings konnten sich die Wissenschaftler und Ingenieure der Expedition noch nicht über das weitere Vorgehen verständigen: es fehlten noch letzte Einzelheiten, gesicherte Erkenntnisse - und der Segen der Priester, die auch ein Wörtchen mitzureden hatten. Immerhin hatten die Soldaten etwas zu tun - sie bewachten sowohl den nördlich gelegenen Hintereingang des Horts, durch den sie selbst den Hort erreicht hatten, als auch den südlich gelegenen bequemer zu erreichenden Haupteingang - hier erwarteten sie Mendris Leute und wollten sie solange aufhalten, bis sie die Krone gefunden hatten.

Und hier waren nun die Freunde eingedrungen. Natürlich kämpften die Soldaten der Zwerge, wie sie es gelernt hatten, aber da es ihnen nie gelang, einen passenden Hinterhalt vorzubereiten, genügte ihnen auch eine dreifache Überlegenheit nicht. Sie mussten Raum für Raum den Feinden überlassen und die Zivilpersonen (Handwerker, Wissenschaftler, usw.) evakuieren. Als auch ihre Elitekämpfer, von der Magie zweier Zwergenpriester unterstützt, von den Feinden getötet wurden, ordnete Cranneg, der Leiter der Royalisten-Expedition, den sofortigen Rückzug und die Räumung des Horts an - und die Zwerge flohen durch den Hinterausgang in die Berge.

Die blutverschmierten Abenteurer hatten nun plötzlich Zeit, ungestört den ausgedehnten Hort zu erforschen. Sie liefen zwar in verschiedene Fallen, konnten sich aber mit Geschick oder Gewalt (notfalls war es eben Kerloas mit seiner Riesen-Nummer) wieder befreien.

Eine große unterirdische Höhle, deren Boden etwa ½m hoch unter Wasser stand ("die Seehalle"), war offensichtlich die zentrale Grabkammer - hier warteten viele gut verborgene Königsgräber in den Seitenwänden auf unvorsichtige Plünderer, um sie zu vernichten. Die Royalisten hatten hier allerlei Berechnungen und Konstruktionen angestellt, um Hargrims Grab aus der Fülle der Möglichkeiten herauszufinden. Die Gefährten konnten damit freilich nichts anfangen.

Viel interessanter war für sie der nebenan und tiefer gelegene Tempelraum, bei dessen Betreten Zwergenkrieger materialisierten, um sie zu vertreiben. Das war wieder nach dem Geschmack der Freunde, und sie fingen gerade an, auszuprobieren, wie sie den Spukgestalten entgehen könnten, als sie aus der Seehalle ein "Platsch" hörten. Zargos machte sich unsichtbar und rannte die Treppen hoch, gefolgt von Borthor-Bartl.

Die Royalisten hatten nach einer Nacht und einem halben Tag in den Bergen wieder etwas Mut bekommen. Nein, so einfach vor einer Bande von Erdvater-Kultisten abzuhaufen, das konnten sie zu Hause niemand klarmachen! Während die Zivilisten und die bereits verwundeten Krieger weiter nach Südwesten ziehen sollten, wollten die fähigsten Kämpfer und Zauberer versuchen, doch noch, praktisch im Handstreich, die Krone zu bergen, auch wenn dabei der geforderte Respekt vor den Toten etwas zu kurz kommen würde.

Und nun war also Cranneg mit seiner "Rambo-Einheit" zurück in der Seehalle - und einer seiner Leute war über ein Gerüst gestolpert und ins Wasser gefallen. Der vorwitzige Zwerg wurde kurze Zeit später von einer Eliteeinheit zurückgeschickt. Offensichtlich waren diese Einheiten beauftragt worden, alle Seitengänge der Seehalle zu kontrollieren und zu bewachen, während die Grabexperten ein Gerüst in der Seehalle zusammenbauten, um das erste Grab zu öffnen (ein Irrtum - wie sich später zeigen sollte, hatten sie aufs falsche Grab getippt).

Während im Tempelraum Kerloas entdeckte, dass man an den geisterhaften Kriegern schnell genug vorbei zur nächsten Tür des Tempelraums spurten konnte, näherte sich dem Gang, von dem aus Zargos (unsichtbar) und Borthor-Bartl (getarnt) die Seehalle beobachteten, eine Zwergeneinheit. Zargos schlug überraschend zu - und natürlich wurde so Alarm ausgelöst: sie hatten nun die volle Aufmerksamkeit der Cranneg-Truppe.

Elf und Halbling flohen die Treppe hinab - und Sirena stellte geschickt eine *Dschungelwand* zwischen sie und die Verfolger. Sie hatten genügend Zeit gewonnen, durch den Tempelraum zu fliehen und die Tür hinter sich zuzunageln.

So wussten sie aber nicht, was dahinter los war! Also bohrte Tharwing ein Guckloch hinein, und Zargos konnte beobachten, dass ihre Verfolger nicht den Tempelraum betraten, sondern einfach dessen Türe wieder verschlossen.

Dieser Raum diente zur Vorbereitung der Toten auf das Jenseits und war absolut heilig - Crannegs Leute wagten nicht, ohne anständige Reinigungszeremonie hier einzutreten.

Beim weiteren Erforschen der Nachbarräume entdeckten die Freunde ihrerseits das Reinigungsritual und alle vollzogen es.

Da sie nicht verfolgt wurden, kehrten sie schließlich in den Tempelraum zurück. Diesmal griffen keine Spukgestalten an - die Reinigung hatte also geholfen! Kaum hatte sich jedoch Kerloas dem großen Altarblock in der Mitte genähert, sprangen vier Wächterdämonen aus dem Boden, und ein harter Kampf begann!

Hinterher mussten die Freunde eine Ruhepause in einem Nebenraum einlegen.

Crannegs Leute kannten den Hort und hatten an allen Zugängen zur Seehalle Kampfeinheiten und Zauberer postiert, die einfach dafür sorgen sollten, dass Crannegs Team dort ungestört Hargrims Krone bergen konnte.

Als die Freunde sich wieder besser fühlten, forschten sie weiter nach neuen Gängen - und fanden eine Geheimtür, die Borthor-Bartl öffnete. Dahinter lag ein leerer Raum - und sechs Armbrustschützen mit ihren Waffen im Anschlag! Der Halbling taumelte schwer verwundet zurück, und seine Freunde stürmten an ihm vorbei, um auch diese Zwergeneinheit niederzumachen.

Ein ungewöhnlich harter Kampf begann - die Zwerge waren wirklich Elitesoldaten. Zu allem Unglück tauchten im Hintergrund aus einer Tür zwei Zwergen-Priester auf, die donnernde Blitze auf die Kämpfer niederprasseln ließen. Sirena hatte gerade mal Ladehemmung bei ihren Schlafzaubern - es wurde äußerst brenzlich!

Dunkle Verzweiflung umgab die Freunde, als Zargos durch einen plötzlichen Herztreffer tot zusammenbrach. Keiner konnte ihm zu Hilfe eilen, der Elf lag regungslos da - war er schon unterwegs zu den Wäldern und Wiesen seiner Vorväter? Und würde auf sie ein besseres Schicksal warten? Dieser Kampf würde wohl ihr letzter sein.

Schon suchten die Freunde nach passenden letzten Abschiedsworten, da zuckten plötzlich grelle Blitze um Zargos Körper, und der Raum wurde von einem grünlichen Licht erhellt, das von Zargos Handfläche ausging. Die gezackte Rune dort strahlte mit einem Mal gleißend auf - und ein riesiger geflügelter Dämon erschien an der Seite des Elfs, der mit lauter (Zauber-)Stimme "*Mama? Mama?! Mama!!*" rief. Curk' Ro'unuuk war zurückgekehrt, das "Dämonenbaby", das Zargos bei der Fahrt nach Bekal-Burudos "ausgebrütet" hatte!

Natürlich hatte alle Kämpfer bei diesem Anblick innegehalten. Als der Dämon begriff, wer die Gegner seiner Mama waren, kostete es ihn nur ein Schnippen mit seinen Klauen, um die Elite-Einheit in rauchende Asche zu verwandeln. Dieser Anblick reichte auch den Priestern, die sich eben mit Krafttränken gestärkt und zur Tür hineingespäht hatten, um den nächsten Angriff vorzubereiten.

Sie flohen panisch zu Cranneg zurück, und ihr Bericht war so überzeugend, dass alle Royalisten nun endgültig die Lust verloren, sich mit diesen finsternen Dämonenanbetern des dunklen Erdvater-Kults anzulegen. Sie flohen erneut und diesmal endgültig.

Zargos Geist selbst trieb bereits am Rand dieser Welt, als er die Stimme seines Babys vernahm. Er legte ein Versprechen ab und - kehrte in seinen Körper zurück! Doch ehe er - zur Freude seiner Freunde - wieder die Augen aufschlug, verglühte das Elfenschwert "Gurthrauk" vor ihren Augen zu einem Häuflein Asche, und der Dämon verschwand. Er war nun quitt mit seiner Mama.

So war Zargos "Tod" eigentlich ein echter Glücksfall für die Abenteurer, denn nun konnten sie wieder in Ruhe durch den Hort laufen. Versaria hatte plötzlich den Einfall, hinter einer ganz bestimmten Wendeltreppenstufe nach einem Geheimfach zu suchen (sie hatte den versteckten Hinweis auf einem Notizzettel entdeckt) - und dort fanden die Freunde wirklich eine Schriftrolle, die den dritten Teil eines Rituals zur Totenbestattung enthielt. Die anderen beiden Teile hatten sie auch schon gefunden - jetzt war also Kerloas an der Reihe, im Tempelraum seinen großen Auftritt als Totenbestatter zu vollführen.

Gesagt, getan. Die Freunde waren allerdings etwas überrascht, als die dort befindlichen Steinstatuen plötzlich lebendig wurden und Tharwing (er stand gerade in der Nähe) packten, um ihn zu bestatten! Zu seinem Glück war das Ritual für das Opfer nicht tödlich (denn das war ja normalerweise schon tot), sondern hatte mehr zeremoniellen Charakter, Sitzen auf dem Thron des Lebens, Sitzen auf dem Thron des Todes, dazwischen Reinigung durch Feuer (das aber Tharwing äußerlich nichts an tat, ihn nur geistig veränderte [In runter, Ko rauf]).

Schließlich trugen die Steinstatuen den Thorn mit Tharwing in die Seehalle, und da kein neues Grab vorbereitet war, warteten sie vor dem zentralen Hauptgrab, also vor Hargrims Grab, auf weitere Anweisungen.

Auf diese Weise hatten die Freunde also recht einfach das geheime Grab Hargrims entdeckt. Tharwing bemerkte nun Zauberrunen auf der glatten Steinwand, löste das Rätsel - und der Zugang zur Grabkammer tat sich auf.

Eine weibliche Zwergenstimme wies in sanftem Ton daraufhin, das nun für die folgenden zwei Stunden alle Sicherheitsvorrichtungen in der heiligen Grabkammer außer Kraft wären. Die Freunde beeilten sich auch so. Sie hatten keine Lust, sich mit den Zwergenkriegern anzulegen, die als Steinstatuen den gläsernen Sarg Hargrims bewachten!

Vorsichtig öffneten sie den Glasdeckel, und Kerloas packte sich den gesuchten grünen Kristall des Wassers. Natürlich belebten sich jetzt die Zwergenkrieger, also nicht wie raus! Alle spurteten zur Tür zurück, Sirena flog sogar dank ihres Kristalls. Die sonstigen Grabbeigaben - auch die Krone! - ließen sie unangetastet.

Die Zwerge hatten den Kristall natürlich dort aufbewahrt, wo der edelste und am besten geschützte Ort des Horts war, also im Grab Hargrims.

Sie hatten jetzt genug und wollten nur noch nach Hause. Insgeheim rechneten sie mit einem gewaltigen Showdown - sie hatten jetzt alle vier Kristalle gefunden, kümmerte das denn keinen?

Am Haupteingang gab es eine Überraschung - Mendris Leute waren nämlich (200 Mann stark) angekommen. Die ersten Patrouillen untersuchten gerade die vorne liegenden Räume des Horts. Unbemerkt zogen sich die Abenteurer zurück und dachten mit Wehmut an ihre Ponys, auf denen sich die wenigen bisher gefundenen Schätze (z.B. eine Kiste mit 1400 GS)

befunden hatten. So ein Mist! Aber mit einer ganzen Armee wollten sie sich lieber doch nicht anlegen.

Sie flohen also durch den Hintereingang und kehrten schließlich zurück auf den Hauptweg, um nach Llachnet zu wandern. Zargos erprobte unterwegs seinen Feuer-Kristall - und verbrannte seine magische Robe!

Hier endet also im Frühjahr 2398 nL im Pengannion-Gebirge unsere Geschichte, begleitet von tiefen Seufzern und lautem Wehklagen.

Kein Gold!

Keine Ehre!

Vier seltsame Kristalle und Blut an den Händen - die Zukunft sah düster aus.