

A.48 Das Grauen vom Alten Schloss

Michael Häberle, SüdCon Exklusiv Edition Nr. 5, 2011

Copyright © 2015 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate (Copyright by DDD-Verlag, Würzburg)..

Von Wefford nach Beornanburgh

Ehe sich die Freunde in Wefford von ihrem Gastgeber Garrik MacBeorn endgültig verabschiedeten, um zurück zum Kloster Prioressen zu reiten, erhielt Borthor-Bartl noch ein Geschenk von Iri – als Dank für die Beseitigung des weißen „Stinkvogels“, der sich tatsächlich in den letzten Tagen nicht mehr in ihrem Sumpf hatte blicken lassen.

Das Geschenk war ein kleiner elastischer Zehenwärmer (für eine einzige Zehe) aus Irrlicht-Locken und Silberfäden; er funktionierte nur, wenn der Träger barfuß lief. Dann würden ihm die Füße selbst in der größten Kälte nicht abfrieren – und der Träger würde ein Kribbeln spüren, bevor er seinen Fuß auf trügerischen Sumpfboden setzen würde, der ihn verschlingen könnte.

In Prioressen hatte Erzabt Cleremond keine neuen Erkenntnisse seines Herrn, des träumenden Gottes Vraidos, empfangen, aber seine Bemerkung, dass der wundersame Glücksvogel, dessen Errettung die Königsfreunde gerade berichtet hatten, über die Gabe der Vorhersehung verfügen würde und sich bei seinen Helfern höchstwahrscheinlich mit einer hilfreichen Bemerkung bedankt hätte, brachte die Abenteurer ins Grübeln – und dann fiel es ihnen wieder ein. Caladius hatte gesagt: „Tidford ist wichtig!“

Auf dem Weg in die am Tuarisc liegende westalbische Handelsstadt legten die Freunde in der Hauptstadt Beornanburgh eine Pause ein und ließen sich im Gästehaus des Königshofs verwöhnen.

Da der Herbst schon begonnen hatte, wurden sie hinsichtlich ihrer in diesem Jahr 2405 nL bereits geleisteten Heldentaten zum Wohl Albas und des Königs befragt, und da sie tatsächlich eine ganze Reihe eindrucksvoller Leistungen vorweisen konnten (u.a. die Vernichtung oder Vertreibung gefährlicher Fabelwesen sowie die Befreiung eines legendären Glücksvogels [der den König leider noch nicht besucht hatte]), stand der Auszahlung ihrer „Freundesprämie“ Anfang nächsten Jahres derzeit nichts im Wege.

Gern hätten die Freunde die Ruhepause in der Hauptstadt auch für ihre Weiterbildung genutzt, aber die Königsfreunde merkten, dass Samiels Fluch ihnen derartige Schmerzen verursachte, dass daran nicht zu denken war. Als sie sich deshalb umhörten, ob in Tidford gerade irgendetwas los wäre, ernteten sie einen respektvollen Blick ihres Kammerdieners („ihr Königsfreunde seid ja immer so was von unmittelbar am Pulse Albas“), der offenkundig mehr wusste, als man von einem Diener erwartet hätte.

Der Mann vertraute ihnen an, dass vor kurzem ein vertrauliches Hilfesuch beim Geheimdienst eingetroffen wäre. Bruder Relrod, der Tidforder Oberpriester, bräuchte die Hilfe einer kleinen Gruppe von Spezialisten, die ohne Aufsehen ein mutmaßliches Problem beseitigen würden, das man von offizieller Seite vermutlich schon viel zu lange ignoriert hätte. Es ginge darum, das verfluchte Alte Schloss bei Tidford von den mutmaßlichen Finsterlingen zu befreien, die dort ihr mutmaßliches Unwesen treiben würden – und zwar ohne Verunsicherung der gern und schnell zu allerlei Mutmaßungen neigenden Bevölkerung.

Das war also wie maßgeschneidert für die Königsfreunde!

Der Diener informierte die Königsfreunde (wobei ihn die Anwesenheit von Swan offensichtlich nicht störte), dass es am Königshof hinter den Kulissen Gerede gegeben hätte, dass bei den Königsfreunden (und engen Vertrauten) zwar ein Elf dabei wäre, und zwei Halblinge (ok, die zählten sowieso nur wie eine Person), aber seit dem Verschwinden von Kerloas kein Zwerg mehr vertreten wäre, also kein Vertreter der MacAblach, wodurch insofern eine Diskriminierung dieses Volkes stattfinden würde, die bestimmt unabsichtlich, aber eben doch unangenehm wäre, weil damit billige Scherze möglich würden, in der Art von: „bei euch Zwergen reicht’s halt nicht zum Königsfreund“. Man würde die Königsfreunde deshalb demnächst „bitten“, im Sinn des Königs zu handeln und einen Jungzwerg zu ihrem Begleiter zu machen, der immerhin ein Mitglied der adligen Thurgonzauts wäre und tatsächlich als tapferer Krieger bereits einige Lebenserfahrung gesammelt hätte, zuletzt in den Küstenstaaten und in den Sümpfen bei Byrne, soweit die geheimdienstlichen Quellen stimmen würden. Der König würde von ihnen erwarten, diesen Zwerg gut zu behandeln und bei ihren Einsätzen darauf aufzupassen, dass ihm nichts Schlimmes widerfahren würde.

Bei einem reichhaltigen Abendessen im Gästehaus des Palasts, zu dem die Krone neben den Königsfreunden und ihren engen Vertrauten auch eine Anzahl anderer „Helden“ eingeladen hatte, die sich in diesem Jahr um Alba verdient gemacht hatten, hielt unter anderem der königliche Schatzmeister eine kurze Ansprache, in der er sich bei den Königsfreunden für ihren diesjährigen Einsatz zum Wohl der Krone bedankte. Die guten Wünsche für die Zukunft verband der Redner mit der Bitte, bei ihren künftigen Unternehmungen auch einen Vertreter der MacAblach an ihrer Seite zu haben („also einen Quotenzwerg“, murmelte ein Diener in Hörweite von Zargos), und niemand könnte dafür (zumindest derzeit) wohl geeigneter sein als der tapfere Thurgon Svartuluz Thurgonzaut, nicht wahr?

Neben der Ordenskriegerin des Xans, Swan NiDarneck, erhob sich ein Zwerg, kletterte auf seinen Stuhl und verneigte sich vor allen Zuhörern, ehe er mit roten Wangen, die größtenteils von seinem struppigen Bart verdeckt wurden, wieder Platz nahm. Diese ganze Veranstaltung war nicht nach seinem Geschmack – erstens hatten ihm die Kleidervorschriften nicht gestattet, bei diesem Abendessen in seiner geliebten Vollrüstung zu erscheinen, zweitens hatte man ihm ein heißes Wannenbad verordnet, „um ihn präsentabel zu machen“ – und er roch jetzt merkwürdig fremd nach Seife und Duftölen, was er überhaupt nicht leiden konnte. Ach, hätte er doch seine Zwergenfreunde nur nicht aus den Augen verloren! Die bevorstehende Heimkehr ins Zwergenreich, den langen ereignisreichen Ausflug in die Küstenstaaten und das sumpfige Abenteuer in Drearendoune [E.14] hatten sie in Beornanburgh einfach kräftig feiern und mit einigen Lokalrunden D-Dew würzen müssen – und ausgerechnet er, Thurgon, hatte dabei mal wieder nicht durchgehalten! Zu dumm – und jetzt war er also bei diesen Fremden gelandet.

Die Königsfreunde stellten schnell fest, dass der Zwerg ein eher schweigsamer Typ war, der nichts weiter wollte, als seine Aufgabe als Krieger bei ihrer „Truppe“ zu erledigen. Weder er noch sie wussten, dass Thurgon auf lange Zeit ihr Begleiter werden würde, sofern die Götter ihm kein noch schlimmeres Schicksal zgedacht hatten.

Tidford

Im Herbst ritten die Gefährten mit Thurgon also „in eigener Sache“ nach Tidford - allerdings ohne GreiffInn, der Borthor-Bartls Hundewelpen zu einem Hundezüchter ins Halfdal brachte, damit er dort fachkundig aufgezogen und dressiert werden konnte. Der Barde war in der letzten Zeit von Albträumen geplagt worden, bei denen der kleine Moravoder von einem Rudel schwarzer Hunde oder Wölfe zerfetzt worden war, und wollte lieber auf Nummer Sicher gehen. Vorsichtshalber gab GreiffInn die schwarze Rinde der Leichenbuche an Aleunam weiter. Er wollte später auch nach Tidford kommen; sein Ring der Zwiesprache würde ihm dabei sicher helfen.

Am 7. Tag des Drachenmonds kamen die Abenteurer in der Stadt an; natürlich galt das übliche Waffengesetz nicht für die Königsfreunde und deren Gefährten, für die sie persönlich bürgten. Das Quartier im vornehmen „Schwarzen Falken“ bezahlte natürlich die Krone – und am Abend besuchten die Gefährten den Priester Relrod im Tempel der Dheis Albi.

Der freundliche Mann kam sofort zur Sache und gab zunächst offen zu, dass die Ernennung der Königsfreunde und ihre Taten für Alba seine Hoffnung geweckt hätten, dass sich endlich jemand um das düstere Geheimnis kümmern könnte, das das Alte Schloss im Süden Tidfords umgab. Der Laird Elrohir MacConuilh, auf dessen Gebiet sich die Ruine befand, hätte nach wie vor kein Interesse an dem unheimlichen Spukgebäude, aber natürlich würde auch er eine kirchliche Initiative zur Beseitigung finsterner Orte, die eventuell zu einer Brutstätte des Bösen werden könnten, begrüßen. Selbstverständlich niemals offiziell – sollte etwas schiefgehen, dann hätte weder der Fürst noch die Kirche von diesem Unternehmen gewusst bzw. den Königsfreunden ganz entschieden davon abgeraten, das Böse zu wecken, das dort vielleicht hausen würde.

Relrod bat die Freunde um striktes Stillschweigen gegenüber Jedermann – ein Gebot, das sie bei ihren weitgehend fruchtlosen Ermittlungen in der Stadt fortlaufend brachen. Besonders der geschwätzige Halbling tat sich dabei hervor, seinen Gegenübern wichtigtuertisch von ihrer großen Aufgabe im Kampf gegen die Finsternis zu erzählen, um ihnen auf diese Weise hilfreiche Informationen zu entlocken.

Aber worum ging es Relrod überhaupt? Er erzählte seinen Gästen Folgendes:

Das Alte Schloss bildet einen ständigen Grund zur Besorgnis. Vor über 160 Jahren, als das Schloss noch Stammburg des Clans Rochall war, mussten die Einwohner in der sogenannten „Nacht des Grauens“ überstürzt fliehen, und seitdem konnte niemand mehr dorthin zurückkehren. Wovor diese Menschen genau flohen, weiß heute niemand mehr. Fest steht, dass seitdem nur die Wenigsten, die sich noch in die Nähe der Ruine wagten, lebend zurückkamen. Das Gebiet wird deswegen streng gemieden. Wir glauben fest daran, dass nur die zwischen dem Schloss und Tidford am Waldesrand gelegene Heilige Eiche der Göttin Vana uns bisher beschützt hat. Nur durch dieses Heiligtum wurde das Böse aus dem Schloss eingedämmt und konnte die Stadt nie erreichen. Unsere Priester haben schon zur Zeit jener Katastrophe Prophezeiungen und Zeichen erhalten, wonach jenes Böse nicht von Tidfords Priesterschaft zu überwinden sei, sondern dass demaleinst auf andere Weise für Abhilfe gesorgt werde. Als fünfzig Jahre später das Clangebiet an die Conuilhs fiel, haben diese das Rätsel des Alten Schlosses einfach auf sich beruhen lassen.

Relrod erwartete, dass die Königsfreunde alle finsternen Artefakte bei der Kirche abliefern würde. Eine besondere Belohnung war aufgrund der besonderen Umstände natürlich unnötig. Der Priester hatte natürlich selbst schon recherchiert und versorgt seine Helfer mit den folgenden Informationen:

- Das Alte Schloss ist seit über 150 Jahren ein verfluchter Ort. Ursprünglich war es der Sitz des Lairds Duncan MacRochall gewesen, der 2244 nL verstorben ist.
- Nach Duncans Tod war der Clan-Vorsitz auf Duncans Sohn Halcair übergegangen, der seine Macht sehr willkürlich (miss-)braucht hatte; er soll z.B. angeblich für den Tod des alten Burggeistlichen Martan gesorgt und Geschäfte mit zwielichtigen Dunkelzwerge gemacht haben. Sein alter Hofzauberer Dargan MacRochall war gefürchtet und verhasst gewesen.
- Halcair hatte die Götter missachtet und war ein schlechter Mensch gewesen. Seine Verderbnis hatte schließlich in der Nacht des Grauens (2253 nL) ein heftiges Erdbeben ausgelöst, das das Schloss zerstört und alle Bewohner in den Stadtpalast der MacRochalls getrieben hatte.
- Ein Jahr später, also 2254 nL, hatte Seanrod MacRochall die Führung des Clans übernommen und Halcair für immer vom Grund der MacRochalls verbannt; Seanrod hatte bereits vorher den Widerstand gegen den grausamen und ungerechten Laird organisiert gehabt.

- Das Schloss war die folgenden Jahrzehnte hindurch eine unbewohnte Ruine geblieben; Seanrod war es nicht gelungen, sich aus den Grund-Streitigkeiten mit den Wealdans und Conuilhs herauszuhalten, und so wurden die beiden kleinen Clans schließlich (2302 nL) von den Conuilhs geschluckt. Ihre Reste setzten jetzt ihre Fehde als konkurrierende Händler in der nur dem albischen König unterstehenden Stadt Tidford fort; an einen Wiederaufbau der alten verfluchten Ruine wollte sowieso niemand denken. Die Conuilhs hatten dafür jedenfalls weder Bedarf noch Mittel noch Interesse.
- Der chryseische Kapitän eines Flusskahns namens Delios Regamon hatte sich 2401 nL mit seiner tollkühnen Besatzung in das Alte Schloss gewagt und war zusammen mit seinem Maat Brean als einziger Überlebender von diesem Ausflug zurückgekehrt. Während Brean seither völlig plemplem war und allein und zurückgezogen im alten Fischerdorf unterhalb der Schlossruine wohnte, war Delios vollkommen stumm und völlig insichgekehrt geblieben. Er wohnte mit seiner Familie in Tidford und arbeitete seither als Tagelöhner in der Stadt.

Noch am gleichen Abend besuchten die Gefährten die Familie Regamon. Delios Frau (Ebrin) bat die Fremden, ihren armen Mann nicht mit den vergangenen Geschichten zu belästigen, aber die Königsfreunde ließen sich natürlich nicht so einfach abwimmeln. Schließlich versprach Ebrin, ihren Mann schonend darauf vorzubereiten, dass eine fähige Heilerin (Sirena) morgen versuchen würde, ihm zu helfen, obwohl sie keine Hoffnung hatte, dass es für ihren Mann eine Lösung gab. Aleunam fand heraus, dass der „stumme“ Delios im Schlaf redete, aber sie wusste mit diesem Hinweis nicht wirklich etwas anzufangen.

Am nächsten Tag probierte Sirena dann vergeblich eine *Allheilung* an Delios – er leistete „irgendwie“ erheblichen Widerstand gegen jede Anwendung von Magie, sehr seltsam! Hier kamen sie offenbar nicht weiter.

Swan erging es ebenso, die sich erneut im Tempel nach Informationen über das Alte Schloss umgesehen hatte.

Die übrigen Gefährten hatten sich vormittags mit Seanrod d. Jüngeren unterhalten, dem derzeitigen Clanführer der MacRochalls. Außer einem Schluck Uisge und einem zweiten Frühstück hatten die Königsfreunde dabei ein paar zusätzliche Dinge erfahren:

- Eorcan, der erste Sohn des alten Barons Duncan, verstarb in jungen Jahren auf einer Auslandsreise.
- Halcair, sein zweiter Sohn, sollte ursprünglich Gelehrter werden. Nach dem Tod seines Bruders und Vaters wurde er 2245 nL Baron und Herr des Alten Schlosses.
- Halcair blieb unverheiratet. Seine despotische Herrschaft führte zu einer Widerstandsbewegung unter Leitung von Seanrod MacRochall d. Älteren.
- Bruder Martan, der Hofgeistliche der Burg, war der Erzieher Eorcans. In den späten Jahren Duncans ging Martans Einfluss zurück; unter Halcair war er völlig isoliert. Martan konnte den Hofzauberer Dargan nicht leiden – und umgekehrt.
- Dargan galt als sehr fähig und war Duncans geschätzter Berater. Später übernahm er Halcairs Erziehung.
- Später verschlechterte sich das Verhältnis zwischen Halcair und Dargan sehr. Dargan war angeblich ein schlechter Berater geworden.
- Halcairs „Hexer“ Dargan soll schließlich die „Nacht des Grauens“ verschuldet haben und dabei selbst in die Hölle gefahren sein. Weder über Halcairs noch über Dargans Tod gibt es sichere Auskünfte.

Die Freunde spazierten zum außerhalb der Stadt gelegenen Vraidos-Kloster und erzählten auch dort von ihrer geheimen Mission, bekamen aber auch hier keine wertvollen Hinweise.

Auf zum Alten Schloss (endlich)!

Am nächsten Tag (9. Drache) marschierten die Freunde zu Fuß zum etwa 10 km entfernten Alten Schloss – oder genauer: zu dem verlassenen Fischerdorf unterhalb der auf einem Hügel gelegenen Ruine.

Unterwegs kamen sie an dem alten Waldfriedhof vorbei und sahen, dass man dort etwa ein Dutzend alte Gräber geöffnet hatte - vor Jahren, Monaten oder auch erst kürzlich!

Da es bereits dämmerte, wollten die Gefährten hier aber nicht verweilen, sondern liefen weiter zu den verfallenen Hütten der verlassenen Fischersiedlung. Eine einzige Hütte nahe des Flusses machte einen halbwegs bewohnbaren Eindruck – und wurde offenbar tatsächlich bewohnt, auch wenn sie im Augenblick leerstand. Die Feuerstelle war warm, die Essensreste (Fisch) waren frisch, und ein paar armselige Werkzeuge und Lumpen lagen hier auch noch nicht lange herum.

Die Freunde schlugen in den überwucherten Trümmern einer benachbarten Hütte ihr Nachtlager auf.

In den frühen Morgenstunden des 10. Drachen kamen aus der Dunkelheit des Dorfs nahezu lautlos zwei schwarze Wölfe am Lager der Abenteurer vorbei. Sie starrten die beiden Wachen an (Borthor-Bartl und Thurgon), und diese starrten zurück. Als sich weitere Wölfe hinzugesellten, alarmierten die beiden ihre schlafenden Freunde – und die Wölfe machten alle gleichzeitig kehrt und liefen zurück in die Schatten der zerstörten Hütten.

Während sich ihre Freunde noch über die Ruhestörung beschwerten, liefen die beiden Wächter ein Stück den Wölfen hinterher und sahen im Mondschein, dass sich insgesamt sieben große Tiere bei einer in Lederlumpen gekleideten Frau mit langen blonden Haaren versammelt hatten und ihr nun folgten, als diese sich mit schnellen Schritten in Richtung des Weges aufmachte, der vom Dorf hinauf zum Alten Schloss führte. Von einer Verfolgung sahen sie aus gesundheitlichen Gründen lieber ab; Borthor-Bartls „Hallo, blonde Dame?“ blieb unbeantwortet.

Bis zur Morgendämmerung passierte nichts weiter. Zargos fand Spuren der Wölfe, die offenkundig zusammen mit der Frau oberhalb der alten Felsenkeller des Dorfs aus dem Wald herausgekommen waren. Vielleicht war das ja eine dieser geheimnisvollen Tiermeisterinnen gewesen?

Sirena wollte sich den Friedhof nochmal bei Tageslicht ansehen. Die Freunde gingen also dorthin und bemerkten nun mindestens zwei Dutzend weitere Löcher, an denen man die Toten (oder was sonst?) aus dem Boden gebuddelt hatte. Aha! Im Schloss lauerten also ca. 36 Zombies auf sie, war ihre kühle Schlussfolgerung.

Wieder zurück im Dorf, sahen sie, dass sich ein in eine alte dunkle Robe gekleideter Mann an den Angel-Leinen zu schaffen machte, die an einem in den Fluss ragenden Steg befestigt waren. Als sie hinzutraten, begrüßte er sie freundlich und bejahte die Frage, ob er vielleicht der Maat Brean wäre. Klar, das war er, und einer müsste hier ja die Fische fangen, sonst würde es keiner machen, und das wäre doch nicht in Ordnung, oder?

Auf die Frage, wo er die Nacht verbracht hätte, deutete Brean auf die Hütte, die die Gefährten schon am Vorabend inspiziert hatten, und als sie argwöhnisch meinten, dass das nicht

stimmen könnte, weil sie dort gestern niemanden gesehen hätten, meinte Brean achselzuckend, dass sie vielleicht nur nicht richtig hingeschaut hätten, das könnte jedem mal passieren.

Zargos wollte es jetzt wissen und prüfte die Aura Breans – sie war finster! Der Elf rief seinen Freunden zu, dass der komische Geselle eine finstere Aura besitzen würde – und dieser richtete sich auf, schnippte mit den Fingern und war spurlos verschwunden!

Ehe die Gefährten nun zum Alten Schloss hinaufstürmten, um den Bösewicht zu stellen, der sich bestimmt dorthin versetzt hatte, überprüften sie die in den Sandstein gegrabenen Felsenkeller des Dorfs. Eine der vermoderten Kellertüren war tatsächlich aus Eisen und früher nur äußerlich mit Holzbrettern verkleidet gewesen. Zargos konnte seinen Freunden die zahlreichen Spuren zeigen, die von dieser Tür ausgingen oder an ihr endeten.

Hinter der Tür führte eine Steintreppe hinab in einen leeren Felsenkeller, dessen eine Wand seltsam glatt geformt war. Hier war mit gelber Phosphorkreide ein kreisförmiger Pfeil um einen Fackelhalter gezeichnet worden, und auf der glatten Wand prangte der Umriss des Abdrucks einer großen linken Hand.

Deutlicher ging's ja wohl kaum. Die Gefährten öffneten diese Ungeheim-Tür und hatten einen 2m breiten und 2m hohen Felstunnel entdeckt, der schnurgerade in den Keller des Bergfrieds des Alten Schlosses führte.

Ganz so einfach kamen sie freilich nicht ins Schloss, denn ihnen kamen im Gang sechs Zombies entgegen; ihnen folgte in einem gewissen Sicherheitsabstand der Maat Brean und zauberte nun eine *Feuerkugel* herbei, als der erste Schlagabtausch mit seinen Zombies begann. Sirena konterte erst mit einer *Dschungelwand* – und als diese zu brennen und giftige Dämpfe zu verbreiten begann, stellte sie eine *Eiswand* zwecks Abdichtung in den Tunnel. Dagegen half auch die *Steinkugel* Breans nicht!



Unterdessen töteten Zargos, Borthor-Bartl und Flusswind vier Zombies, doch um die beiden restlichen konnten sie sich nicht mehr kümmern, weil Sirena sie eindringlich bat, schnellstmöglich den Tunnel zu verlassen, damit sie hier nicht von beiden Seiten eingesperrt werden könnten. Die Freunde zogen sich also zum Ausgang zurück, wurden aber weder verfolgt noch versperrte ihnen jemand den Fluchtweg.

Daraufhin gingen sie nach einer kleinen Pause selbst wieder zurück in den Tunnel und kamen an den toten Zombies vorbei zu seinem Ende, einer Tür, hinter der eine Kammer war, in der schon 9 Zombies auf sie warteten!

Sirena und Zargos bereiteten zwei *Feuerkugeln* vor, Thurgon hielt die Tür zu, bis alles soweit war, und dann riss er plötzlich die Tür auf. Ein überraschter Zombie stürzte in den Gang und die beiden Feuerkugeln bewegten sich ins Innere der Kammer, in der sich sämtliche Zombies im Halbkreis um die Tür versammelt hatten. Thurgon warf die Tür zu – KAWUMM! Die Hälfte der Untoten war allerdings noch nicht völlig vernichtet worden. Einen Zombie erledigten die Freunde sogleich per Hand; die anderen drei flohen die Treppe zum Bergfried hinauf.

Im Bergfried

Die Gefährten hatten den Keller des Bergfrieds erreicht. Die Zauberkundigen merkten nun bei jeder Anwendung von Magie, dass es hier irgendwie seltsam zuging und man seinen Zauber aufgrund empyreischer Störungen verpatzen konnte, wenn man sich nicht besonders gut konzentrierte.

Hier gab es eine Abzweigung: entweder eine Treppe hinauf in den Bergfried, oder ein Gang zu einer ausgelösten und mit Brettern abgedeckten Fallgrube vor einer verbarrikierten Tür. Die Freunde entschieden sich für die Treppe, um die drei Zombies zu verfolgen, und kurze Zeit später konnten sie die Untoten in einem Lagerraum von ihrem Dasein befreien.



Danach durchkämmten sie systematisch die weiteren Stockwerke des Bergfrieds.

Einer der Räume war einst ein Gebetsraum zur Verehrung der Dheis Albi gewesen; allerdings stand auf dem Altar jetzt das Bildnis des Vampirdämonenfürsten Lyakon und eine silberne Schale mit einem zentralen Dorn, in der sich etwas geronnenes Blut befand. Auf einem Schreibpult lag ein Tagebuch.

Diesem Tagebuch konnte man entnehmen, dass der Schreiber höchst unzufrieden mit der Gesamtsituation war. Zunächst das Missgeschick mit dem kostbaren, äußerst mühevoll veredelten Blut der sieben Jungfrauen, für dessen Chaos-Staub die gierigen Dunkelzwerge ein wahres Vermögen verlangt hatten! Ausgerechnet unter den kalten Augen seines Mentors hatte das Experiment wahrlich ungeahnte Kräfte freigesetzt, statt diese Energien im gewünschten Sa-Magan-Elixier zu bündeln! Dann der Schock, als er überlebt hatte, aber dann merken musste,

dass ihn sein Sohn Halcair erschlagen würde – was er schließlich auch getan hatte! Der Rettungsring hatte ja offenbar funktioniert – aber nun waren mehr als 150 Jahre vergangen, alle Zeitgenossen fort, und er, Dargan MacRochall, Hofzauberer von Baron Duncan und nicht nur geistiger Vater von dessen Nachfolger, war gefangen im Körper eines Primitivlings! Klar, mit Geduld und Zeit würde er sich schon wieder eine Existenz schaffen können – aber die Hilfe seines Mentors wäre zumindest vorerst tabu. Würde er sich bei dem blicken lassen, gäbe es bestimmt Ärger mit dessen Grobianen, denn der Herr war schon damals extrem scharf auf das Elixier gewesen, und das Warten hatte ihm bestimmt nicht gut getan! Doch diesen Stoff hatten bestimmt die anderen in ihre Obhut gebracht, und die waren verdammt gefährlich. Da hieß es erstmal, Kräfte sammeln und ruhig bleiben!

Während sich die Gefährten noch im Gebetsraum umsahen, vernahmten sie schwere Schläge aus einem oberen Stockwerk. Sie eilten zwei Stockwerke höher und kamen in die spärlich eingerichtete Schlafkammer des Bergfrieds. Hier hatte jemand mit einem eisernen Schürhaken den Rost aus dem Rahmen einer Eisentür geschlagen und sie geöffnet. Sie führte ins Freie, d.h. sie mündete ohne Treppe oder Leiter in 6m Höhe des Bergfrieds. Ein zusammengeknottetes Bettlaken war am Türknäuf befestigt.

Borthor-Bartl war der vorderste Abenteurer, rannte zur Tür und spähte hinaus. Tatsächlich sprang Brean gerade hinab in den Schloßhof; rechts von ihm beobachteten zwei Dunkelwölfe das Geschehen, ohne einzugreifen. Da Brean in die Deckung einer Ruine spurtete, war an Beschuss nicht zu denken – deshalb ließ sich der Halbling ebenfalls an dem Laken hinunter und rannte dem Mann hinterher. Aleunam folgte ihm, Zargos etwas später ebenfalls.

Die anderen Gefährten beobachteten das Geschehen von oben. Brean versuchte offenbar, durch das zerstörte Gebäude hindurch auf die Außenseite des Schlosses zu flüchten und dann den Hügel hinabzulaufen. Thurgon und Swan beschossen Brean, wenn auch mit geringem Erfolg. Sirena und Flusswind warteten ab.

Da Brean merkte, dass er auf offener Fläche mit Fernwaffen und Zauberei bekämpft werden konnte, und nur zwei (ok, eigentlich nur anderthalb) Verfolger hinter sich sah (Zargos kam erst verspätet hinzu), stellte er sich Aleunam und Borthor-Bartl an der Außenmauer eines Eckturms zum Kampf.



Sein Totenkopfdolch führte ihm die geraubte Lebensenergie seiner Opfer zu, was den Kampf ein wenig in die Länge zog und dazu führte, dass die Freunde nach und nach zum Kampfplatz dazukamen und mit Zauberei ins Geschehen eingreifen konnten. Während Sirena einen *Heranholen*-Zauber gewaltig verpatzte und dadurch Brean (für alle sehr überraschend) ein magischer Dolch aus dem Rucksack der Heilerin in die freie Hand flog, entriß ihm Zargos mit einem zweiten erfolgreichen *Heranholen*-Zauber dessen dolchartigen Thaumagral, was daraufhin das Ende des Zombiemeisters einläutete.

Borthor-Bartl versetzte Brean den finalen Todeshieb – und schnitt ihm sogleich den Finger mit dem schlichten Bronzering ab, in dem einen Augenblick zuvor ein silberner Lichtpunkt eine Leuchtschnecke gedreht hatte. Der Halbling verwahrte die grausige Trophäe in seinem magischen Holzkästlein.

Thurgon erzählte seinen Freunden, dass er dummerweise beim Hinabklettern an dem Bettlaken abgerutscht und zu Boden gescheppert war. Ihm selbst war wenig passiert, dank seiner Vollrüstung, aber die Wölfe hatte er schlagartig verjagt. Als er den großen Tieren neugierig nachschauen wollte, hatte er die blonde Frau gesehen, die ihn mit eindeutigen Handbewegungen aufgefordert hatte, umzukehren und zu verschwinden – was der Zwerg auch getan hatte.

Die Gefährten beschlossen, erstmal die Leiche des Zombiemeisters in eine der offenen Gruben im Waldfriedhof zu legen. Danach gingen sie in den Felsenkeller, um eine Pause der Meditation einzulegen.

Anschließend nutzen sie den „Geheimtunnel“ erneut, um sich im Bergfried noch einmal genauer umzuschauen. Den Bettlaken-Strick entfernten sie vorsichtshalber. In dem Stockwerk über dem Schlafzimmer befand sich ein Wohnzimmer, in dem ein seltsamer Wandspiegel ständig graue Wolkenschleier zeigte. Die Freunde verhüllten ihn. Außerdem fanden sie hier in einem Kästchen eine mit altertümlicher schöner Handschrift beschriftete Phiole mit Tropfenspender: „*Blut des Meisters für den Diener – Lyakon hilf!*“ Borthor-Bartl steckte sie ein.

Vom Dach des Bergfrieds, auf dem sich zwei verrostete Ballistae auf Schienen befanden, konnten die Gefährten den ganzen Schlosshof überblicken. Sie sahen einige Dunkelwölfe, die sich ihren Pelz in der nachmittäglichen Herbstsonne wärmten – und die blonde Frau, die offensichtlich in einer großen Bresche der Palastruine einen bequemen Sitzplatz hatte und sich dort ebenfalls ausruhte.

In einem Kellergeschoss des Bergfrieds hatte sich einst die Folterkammer des Schlosses befunden; hier gab es drei Kerkerzellen, die mit eisernen Türen verschlossen waren. Und tatsächlich gab es auch einen völlig verdreckten (und nur mit einem Lendenschurz bekleideten) Gefangenen, der hier mit einer Kopfwunde und völlig entkräftet auf dem kalten Felsboden lag; außer einem Eimer Wasser hatte man ihm seit seiner Gefangennahme (vor ein paar Tagen?) nichts gegeben.

Natürlich befreiten die Gefährten den jungen Mann (Mitte 20) und gaben ihm Essen und Trinken. Er stand offensichtlich noch immer unter Schock, umarmte ständig seinen Oberkörper, als ob er sich selbst Halt geben wollte, und berichtete stockend, dass er ein chryseischer Tagelöhner namens Lenox wäre. Er war von Corrinis aus den Tuarisc nordwärts gewandert, auf der Suche nach Arbeit, und hatte sich in den Wäldern ein wenig verlaufen, so dass es bereits dunkel geworden war, als er am Rand eines Sumpfes gestanden hatte. Ein alter

Friedhof hatte sich dort gleich in der Nähe befunden, und es war ihm so gewesen, als ob er dort Leute gesehen hätte. Als er hingelaufen war, um sie um Hilfe zu bitten, hatte er einen Schlag auf den Schädel erhalten und war in dieser Zelle erwacht.

Die Gefährten nahmen Lenox mit. Freilich misstrauten sie seiner Geschichte ein wenig, und Borthor-Bartl sprach Lenox auch direkt darauf an, wieso ein Tagelöhner Hände mit so wenig Schwielen und Kratzer haben könnte. Er gab zu Antwort, dass er sich freilich lieber die leichten Aufgaben aussuchen würde – harte körperliche Arbeit wäre nichts für ihn.

Harte körperliche Arbeit? Das war das Stichwort für die nächste Aufgabe. Unter Thurgons Anleitung und mit vereinten Kräften entfernten die Freunde die Blockade vor der verkeilten Tür, vor der sich die mit Brettern abgedeckte Fallgrube befand. Borthor-Bartl stärkte die Anwesenden mit einem *Lied der Tapferkeit*, und dann ging es hinein in den unerforschten Kellerbereich.

Hier warteten schon zwei extrem kräftige Fleischkolosse, echte Super-Zombies, auf ihre Besucher. Die Untoten stürzten auf die Gefährten zu und versperrten Thurgon den Fluchtweg. Ihre Fausthiebe waren unter Umständen schon beim ersten Treffer tödlich! Nicht nur der Zwerg bekam es mit der Angst zu tun.



Doch dann glückte Zargos ein *Flammenkreis*, und er konnte einen der beiden Kolosse ein Stück zurückdrängen, so dass Thurgon nicht mehr in der Klemme steckte. Jetzt versuchten Sirena und Zargos, ihre Freunde mit *Flammenkreisen* zu schützen, verpatzten aber beide ihre Zauber und fürchteten schon, dass ihre Gruppe von den Super-Zombies zerquetscht werden würde – da glückte Swan eine *Goldene Bannsphäre* ganz besonders gut! Sie zwang die beiden Kolosse durch die Hintertür ihrer Kammer in die nächste ausgedehnte Felsenhöhle, und die Gefährten waren zumindest vorübergehend in Sicherheit.

Zargos warf – im Schutz der Bannsphäre – einen Blick in diese Höhle. Auf der halblichten Seite führte ein Felstunnel hinaus, der vollständig von einem blauen Licht erfüllt war, das die typische Farbe einer Bannsphäre besaß, aber die Form eines Spinnennetzes hatte, in dessen dunkelblauen „Streben“ grelle Lichtpunkte auf und ab liefen. Auf der halblinken Seite umgab eine kreisförmige Rinne eine 3m durchmessende Bodenmulde. Darüber waren an der Höhlendecke gleichförmig über der Rinne 7 spinnwebenüberzogene Eisenhaken befestigt. Im Zentrum der Mulde befand sich eine erstklassig geformte Steinfigur, die einen alten Mann in

vornehmer Kleidung darstellte: er war barfuß, hatte Hosenbeine und Ärmel hochgekrempt und war in die Hocke gegangen. Mit einer Hand stützte er sich am Boden ab, die andere hatte er an seinem Mund und schleckte sich mit einer langen Zunge seinen krallenförmigen Zeigefinger ab, während er Zargos mit einem höhnischen Blick musterte.

Die Gefährten beschossen die beiden Superzombies zunächst aus ihrer Bannsphäre heraus ein wenig, aber den Fleischkolossen machten ihre Treffer offenbar fast nichts aus, und die Freunde stellten den Beschuss wieder ein. In die „Höhle Lyakons“ wollten sie lieber nicht eindringen, jedenfalls jetzt noch nicht. Sie kehrten um und verbarrikadierten die Tür wieder. Dann legten sie eine Meditationspause im Keller des Bergfrieds ein – und Lenox bat darum, sich auf den Weg nach Tidford machen zu dürfen. Da der Tagelöhner sowieso keine Hilfe und eigentlich nur im Weg war, hatten die Freunde nichts dagegen. Sie zeigten ihm den „Geheimtunnel“, der in den Felsenkeller des verlassenen Fischerdorfes führte – und Lenox bat um eine Lichtquelle. Nun ja, die konnte er sich wirklich selbst besorgen – Material dafür gab es schließlich im Bergfried.

Lenox machte sich an die Arbeit – und während der Pause der Gefährten kam er aus dem Bergfried zurück mit einer schönen Pechfackel. Jetzt brauchte er nur noch Feuer, um sein Licht zu entzünden – und dann verabschiedete er sich und lief durch den Tunnel hinaus ins Freie.

Nach ihrer Pause gingen die Gefährten wieder im Bergfried hoch. Sirena wollte sich jetzt mit *Wahrsehen* mit dem seltsamen Wandspiegel befassen, und ihre Gefährten blieben bei ihr, bis auf Borthor-Bartl, der vom Dach aus in den Schlosshof spähen wollte.

Sirena erblickte in dem Wandspiegel in den grauen Wolkenschlieren drei Gesichter, die ständig ineinander zerfließen – es waren die Gesichter von Lyakon, Samiel und YenLen!

Borthor-Bartl blieb fast der Atem stehen, als er in den Schlosshof hinabblickte: dort stand Lenox und unterhielt sich mit der blonden Frau! Er deutete auf den Bergfried, und die Frau klopfte dem jungen Mann anerkennend auf den Rücken! Dann verschwand Lenox in der Ruine des Palastes. Verdammnis – dieser junge Kerl hatte doch tatsächlich seine Retter angelogen!

Als seine Freunde zum Halbling hinaufstiegen, konnte er ihnen nicht nur diese Beobachtung schildern, sondern auch, dass kurze Zeit später vier Männer zu der blonden Frau ins Freie getreten und ein paar Worte mit ihr gewechselt hatten, ehe sich alle in die Palastruine zurückgezogen hatten. Zwei dieser Männer hatten schwarze, zwei hatten graue Kutten getragen, die alle auf dem Rücken mit einem silbernen Spinnennetz bestickt gewesen waren.

Sirena äußerte den Verdacht, dass es hier unter dem Schloss eine Kultstätte der YenLen geben könnte, die bekanntlich eine der drei finsternen Gottheiten war, die vor allem in KanThaiPan und Umgebung verehrt wurden.

Nachdem die Gefährten nun der Ansicht waren, dass die blonde Frau zur finsternen Seite der Macht gehörte, wollten sie etwas gegen sie und ihre Wölfe unternehmen. Thurgon und Swan feuerten einige Pfeile auf die Wölfe ab, die daraufhin Deckung in den Ruinen suchten. Borthor-Bartl fiel ein, dass er auf dem Bergfried den klassischen „Dudelsackpfeifer“ abgeben könnte, und er stimmte ein „Lied des Grauens“ an, um die Wölfe und sonstige Zuhörer in die Flucht zu schlagen. Tatsächlich konnte er genau einen Wolf beobachten, der durch das gut

erhaltenen Torhaus des Schlosses hinaus in den Hangwald flüchtete. Er stellte sein Spiel wieder ein.

Alle ärgerten sich, dass sie Lenox freigelassen hatten. Zargos mahnte seine Gefährten zur Vorsicht. Sie schlossen und verriegelten deshalb die Eisentür im 2. Stock des Bergfrieds, und sie liefen hinab in den Keller, um auch den drehbaren Fackelhalter der „Geheimtür“ zum Felstunnel mit zwei Brettern zu verkeilen, um sich vor Angriffen zu schützen. Tatsächlich hatten sie diese Arbeit kaum beendet, als bereits die Wirksamkeit ihrer Maßnahme von der anderen Seite her geprüft wurde – und ihre Verkeilung hielt stand.

Ihre nächste Aufgabe war die Vernichtung der beiden Fleischkolosse. Sie beseitigen also ihre eigenen Barrikaden und gingen, von Flammenkreisen geschützt, gegen die Super-Zombies vor. Diesmal war es praktisch ein Kinderspiel für die Freunde, denn Sirenas Lähmzauber funktionierten tadellos, und die beiden Untoten wurden im Nu vernichtet.

Der Weg in die „Höhle Lyakons“ war jetzt frei. Doch kaum hatten sie die Höhle betreten, wurde allen schwarz vor Augen.

Durch Traum und Zeit

Borthor-Bartl, Thurgon, Swan und Flusswind vernahmen eine Stimme in ihrem Kopf: „Vorspiel“. Und sie hörten eine Unterhaltung zwischen drei Stimmen:

F = flüsternd und heiser

B = brummender Bass

K = klar und hell

K: ...kann uns allen gefährlich werden, versteht ihr jetzt? Dieser Stoff bedeutet reines Chaos und bedroht unsere schöne Ordnung. Dein Schmunzeln würde dir bald vergehen, mein Junge! Du hättest schneller ausgeträumt, als du vielleicht glaubst!

B: Genau, hör auf den Chef, du Narr! Oder willst du meinen Hammer kosten?

F: Beruhigt euch wieder, ich bin doch auf eurer Seite. Aber glaubt ihr denn wirklich, so ein bisschen Staub könnte uns schaden?

B: Chef, soll ich ihm eine verpassen? Würde er zu mir gehören, hätte er ja schon längst eine gefangen! Aber irgendwie ist er ja Euer Mann.

K: Also nochmal. Menschen besitzen manchmal den grenzenlosen Ehrgeiz, ihr Schicksal selbst zu bestimmen, und finstere Gestalten nutzen dieses Streben für ihre eigenen Pläne. Wie Lyakon an den Staub gekommen ist, weiß vermutlich nur der Alte Kauz, und dass der nicht begeistert darüber ist, wisst ihr ja. Hätte der Diener des Bluttrinkers seine Kräfte nicht überschätzt, wäre es ihm vielleicht gelungen, den Staub mit freier Lebenskraft, also mit reinem Sa, zu vermischen – und dann, liebe Kollegen, hätte das Chaos einen Weg in unsere Existenz gefunden und sein zerstörerisches Werk beginnen können!

F: Wenn Lokian aber gescheitert ist, warum...

B: Lyakon! Pennst du schon wieder?

F: Wenn Lyakon erfolglos war, wozu die ganze Aufregung?

B: Chef? Darf ich? Nein?

K: Was passiert ist, ist schlimm genug. Die Kräfte des Chaos haben für eine unberechenbare Suspension gesorgt, deren Existenz allein schon eine Frechheit darstellt. Aber sie stellt auch eine große Verlockung dar,

sicher nicht nur für Lyakon, sondern auch für andere höchst unangenehme Mächte. Ich sage nur: Janla! Schon deshalb muss das Zeug weg! Lasst uns also den Plan in die Tat umsetzen.

F: Den Plan? <WUMM> Aua! Ah, ok, DEN Plan, verstehe. Hey, Kleiner, ich war gerade in Gedanken, so ein Gefühl kennst du wohl nicht, gell? <WUMM> Aua! Und Spaß auch nicht, gell? Na schön, Leute, Gartenparty und Schnickschnack, wie besprochen. Und ich weiß meinen Text, ehrlich!

K: Das will ich hoffen!

B: Spaß? Was meinst du denn damit?

Die Gefährten konnten jetzt alle wieder sehen. Sie befanden sich in einer von dämmrigem Licht erhellten Kammer, aus der zwei Doppeltüren herausführten, wobei sich aber nur eine öffnen ließ. Sie hatten allesamt nur Sport-Trikots an und keinerlei Ausrüstungsgegenstände (bis auf den Zehenwärmer des Halblings) bei sich. Auf den Rücken der Trikots von Thurgon / Flusswind und Swan / Borthor-Bartl stand in albischer Sprache „Zornal / Xan / Vraidos liebt dich“.

Den Abenteurern schwante nichts Gutes. Irgendwie waren sie jetzt in eine „Teststrecke“ geraten, oh weh!

Durch ein holzgetäfeltes Studierzimmer mit vier Doppeltüren (auch hier ließ sich nur eine davon öffnen) gelangten die Freunde in einen kurzen Gang. Hier hörten alle die flüsternde heisere Stimme.

F: ...wenn sie kommen, nehmt ihr eure Plätze ein – und denkt an die Sprüche! Keine Patzer, sonst kriege ich Ärger mit dem Kurzen, und mit dem Chef natürlich auch. Kann ich echt nicht brauchen. Wenn sie schlau sind, verteilen sie sich, also konzentriert euch auf eure Aufgabe, klar?

Der Gang führte in eine Tempelhalle, deren Decke im Zentrum zerstört war. Am gewitterschwarzen Himmel zuckten die Blitze und grollte der Donner.

F: Das ist die Halle der Glaubensprüfung, deren Errichtung mit einer Zweidrittel-Mehrheit bei einer Gegenstimme und keinen Enthaltungen beschlossen wurde. Leider, wie ich mir anzumerken erlaube. Bringt die Sache also hinter euch, ok? Ihr seht hier sieben Schreine, sieben Allegorien und sieben Opfertagen. Bringt sie in die richtige Ordnung und lasst euch dabei nicht verwirren. Auf geht's! Doch Obacht: was liegt, das liegt!

Die Aufgabe der Kandidaten bestand also darin, den sieben unterschiedlichen Schreinen sieben Statuetten und sieben Opfertagen zuzuordnen. Zum Glück hatten die Gefährten mit Swan eine Ordenskriegerin Xans bei sich; dank ihrer Hilfe schafften sie immerhin vier von sieben Richtigen!

Anschließend öffneten sich zwei Ausgangstüren.

Eine führte in eine große Halle, die hinter einer langen Fensterfront eine liebliche Gartenlandschaft zeigte, in der sich eine Gesellschaft vornehm gekleideter maskierter Menschen zu amüsieren schien, obwohl ein Blick durch die verglaste Tür zeigte, dass der Garten dahinter menschenleer war. Die Tür ließ sich nicht öffnen – das hatten sich die Freunde schon gedacht.

Sie gingen deshalb zurück in die Tempelhalle und gingen durch die andere Tür, die auf einen Innenhof führte, der von einem überdachten Gang umgeben war, und in dessen Mitte ein Springbrunnen stand.

B: Ähem – sammelt und reinigt euch, Leute, ich meine, so will es dieser bescheuerte Text, und dem Chef gefällt's, aber deshalb hat das verträumte Jüngelchen noch lange nicht zu grinsen, und ich werde schon noch

erfahren, warum ich der sein soll, der's am meisten nötig hat. Egal – ich wiederhole: sammeln und reinigen. Das eine erscheint mir ebenso weltfremd wie das andere, aber von mir ist dieser Schmarrn nicht, verstanden?

Die Gefährten entkleideten sich und stellten sich unter die Springbrunnen-Dusche, die eine angenehm erfrischende Wirkung zeigte, sonst aber nichts.

Nach einigen sinnlosen Experimenten meinte Aleunam, dass hier wohl nur ein Gebet helfen würde – und plötzlich vernahmten alle Gefährten ein Stimmengewirr in ihren Köpfen, aus denen hin und wieder die einzelnen Redner für den ein oder anderen deutlich vernehmbar waren. Nur Sirena und Zargos verstanden nichts.

Swan: Komm in mein dunkles Gemach und sei meine Braut! Heißt es nicht, nur wer Finsternis kostet, weiß den Geschmack der Sonne zu schätzen? Hör nicht auf das Gerede der anderen! Dies ist der einzig richtige Weg, um allen zu helfen!

Borthor-Bartl: Klein an Gestalt, doch freilich der Gescheiteste! Wähle den Weg der List, oh Köstlicher, und höre nicht auf deine Begleiter, die dich der Eitelkeit schmähen. Ihnen fehlt die Klugheit und der Mut, die scheinbar falsche Richtung zu wählen!

Thurgon: Geht's noch? Blöder wohl kaum! Für diesen Deppen brauch' ich einen neuen Hammer, scheint mir! Keine Ahnung, was er mit dem Schmarrn bezwecken will. Am besten, du hörst nicht auf deine Begleiter und beseitigst das Hindernis mit roher Gewalt!

Flusswind: Schließe die Ohren und schließe die Augen, mein braver Krieger! Lass dich nicht vom Gerede verwirren! Nutze lieber die Zeit für eine Ruhepause – du brauchst deinen Schlaf!

Aleunam: Spielchen! Hahaha, lustig! Doch die schönste Party geht zu Ende, und der Kater danach ebenso. Irgendwann ist alles aus. Du kannst auch gleich die Augen schließen, dann ist es schneller vorbei.

Die Gefährten versuchten daraufhin, die gläserne Gartentür mit Gewalt aufzudrücken – und im nächsten Moment saßen sie alle auf einer Tribüne, von der aus sie den Garten überschauen konnten.

Von links kam eine Kapelle aus 12 roten Teufeln über die Wiese marschiert, angeführt von einem verteufelt gut aussehenden Kapellmeister in grünem Jagdgewand.

Von links oben stakte langsam ein maskierter Seefahrer, der wie Brean aussah, auf einem kleinen Boot den Bach entlang. Er schaute aufmerksam zu, was der Feuerwerker machte.

Auf dem Platz rechts oben bereitete nämlich ein Feuerwerker eine Vorführung vor. Eine Rakete zischte ihm schon aus Versehen los und auf die Zuschauer zu, stieg dann aber in den Himmel und verpuffte.

Von rechts schritt eine Hofdame über die Wiese. Sie entfernte dabei einige Spinnweben von ihrem Gewand und warf dem Ritter eine Kusshand zu.

Von links schritt nämlich ein Ritter über die Wiese. Er winkte der Hofdame zu und hatte nur Augen für sie.

Von oben kam ein Frauenversther aus dem Gebüsch und bewegte sich zum Hof. Er musterte abwechselnd die Hofdame und den Ritter, die ihn beide missachteten.

Der Hausherr hockte am Brunnen und wartete auf das Feuerwerk. Er ignorierte den Hofnarren.

Der Hofnarr hüpfte um den Hausherrn herum. Vergeblich.

Auf dem Hof blieb die Kapelle stehen. Der Kapellmeister wandte sich an die Zuschauer und meinte: „Auf, auf, zum Tanz, ihr Hündchen mein, steckt euren Schwanz nicht sonstwo rein!“ Tusch – und die Kapelle trat auf die Wiese nach rechts und spielte zu einem flotten Tanz mit lautstarker Inbrunst auf.

Der Seefahrer band sein Boot fest und half dem Feuerwerker. Ihre Knallfrösche und Raketen zischten vor allem in die kleine Gruppe der Tanzenden.
Die Hofdame tanzte mit dem Ritter.

Der Frauenverstehrer hatte bei den Tänzern keine Chance; er bewunderte jetzt (als einziger) die Gauklereien des Hofnarren. Der Hausherr beklatschte das Feuerwerk.

Der Kapellmeister dirigierte.

Weil die Abenteurer nichts unternahmen, gab es am Ende des Lieds einen „Time Warp“ – und die Aufführung begann von vorne.

Offensichtlich mussten die Gefährten etwas unternehmen. Sie entschlossen sich also, aufzustehen und zu der Gartengesellschaft zu gehen.

F: *Auf der Party gibt's keinen Smalltalk – je mehr ihr aufschnappen könnt, umso besser. Von mir habt ihr das aber nicht gehört – sowas kann einem ja nur im Traum einfallen!*

Zu der Teufelskapelle, die nach Meinung der Abenteurer von niemand anderem als Samiel selbst dirigiert wurde, wollte niemand hingehen.

Sirena und Flusswind versuchten Hofdame und Ritter mit einem Tänzchen auf sich aufmerksam zu machen. Nach zwei vergeblichen (und kraftraubenden) Versuchen gelang es ihnen beim dritten Mal.

Der Ritter sagt zu Sirena: *„Meine liebe Meggan ist nicht fürs Vana-Kloster geschaffen, das weiß ich wohl. Aber sind ihre Spinnereien besser für sie? Das glaub' ich kaum!“* Anschließend nimmt er seine Maske ab – und darunter kommt das Gesicht eines gütig lächelnden Weißbarts mit weißen Augenbrauen zum Vorschein (das typische Abbild von Vraidos). Und diese Gestalt sagt: *„Lass dich nicht von Habgier quälen, lauf lieber schnell davon!“*

Die Hofdame sagt zu Flusswind: *„Mein lieber Gardwain beschützt mich schon seit meiner Lehrzeit in Corrinis. Damals zum Leidwesen von Arachnea Morphon, aber die tröstet sich jetzt mit ihrem neuen unheilträchtigen Projekt!“* Anschließend nimmt sie ihre Maske ab – und darunter kommt das Gesicht von Vraidos zum Vorschein. Und diese Gestalt sagt: *„Keine Zeit kannst du ihm stehlen, er dir aber schon!“*

Swan und Thurgon gelang es, mit lustigen Sprüngen den Seefahrer und den Feuerwerker von ihren Züdeleien abzulenken.

Der Feuerwerker sagt: *„Brean, mein Freund, was wär ich nur ohne dich? Tot durch die Hand meines Sohns, jawohl! Zumindest fast, dank der schmerzhaften Güte des Dunklen Blutherrn. Sein Preis ist hoch – und die Bezahlung riskant.“* Anschließend nimmt er seine Maske ab – und darunter kommt das Gesicht von Vraidos zum Vorschein. Und diese Gestalt sagt zu Thurgon: *„Ohne die dritte den Meister zu stören, denn nur sie ist sein Begehren!“*

Der Seefahrer sagt: *„Einer muss die Klappe halten, und der andere hat nicht nur seine Seele verloren. Kein Grund zur Freude, Dargan, hab' ich recht?“* Während der schusslige Feuerwerker verwirrt nickt, nimmt der Seefahrer seine Maske ab – und darunter kommt ein gesichtsloses Nichts zum Vorschein. Und diese Gestalt sagt zu Swan: *„Doch hüte dich ganz versehentlich.“*

Die Gruppe aus Frauenverstehrer, Hofnarr und Hausherr ließ sich sofort von den neuen Partygästen ablenken.

Der Frauenverstehrer sagt zu Aleunam: *„Wer sich auf Reisen in ferne Länder begibt, kann dort ins Unglück stürzen. Wohl demjenigen, dem ein wahrer Bruder den Rücken freihält.“* Danach nimmt er seine Maske ab – und

darunter kommt das Gesicht von Vraidos zum Vorschein. Und diese Gestalt sagt: „*Du willst zum Alten Kauze, sprich? So einfach wird das aber nicht.*“

Der Hofnarr sagt zu Borthor-Bartl: „*Der Gottesfürchtige sollte auf seinen Geistlichen hören. Wenn der falsche Sohn von einem boshafte Erzieher verdorben wird, dann wenden sich die himmlischen Herrscher ab!*“ Danach nimmt er seine Maske ab – und darunter kommt das Gesicht von Vraidos zum Vorschein. Und diese Gestalt sagt: „*Von der Schwinge des Glücks, und vom Todesgewächs ein Stück.*“

Der Hausherr sagt zu Zargos: „*Wer auf die falschen Ratgeber gehört hat, der verdient seinen Sturz. Mein armer Sohn hat noch immer keine Ruhe gefunden.*“ Danach nimmt er seine Maske ab – und darunter kommt das Gesicht von Vraidos zum Vorschein. Und diese Gestalt sagt: „*Nämlich drei Gaben solltest du haben.*“

Anschließend leerte sich der Garten augenblicklich. In der Glastür des Gartens konnten sich die Gefährten eine Bewegtbildschau mit 7 kurzen Filmen anschauen.

In einer großen Felshöhle liegt Geröll an einer Wand. Darunter befindet sich eine Steinplatte im Boden.

Hinter einem großen weißen Porzellan-Gong ist an der Wand eine unvollendete Mosaikarbeit, die eine Frau mit Spinnenkörper zeigen wird. Hinter dem Gong führen ein paar Stufen nach unten und enden blind an der Steinwand.

In einer großen Felshöhle, in die von rechts her bläuliches Licht scheint, liegt Geröll an einer Wand. Darunter befindet sich eine Steinplatte im Boden.

In einem staubbedeckten Raum stehen fünf geschnitzte Götterstatuen im Halbkreis um einen Betschemel herum; hier liegen eine Kerze, ein Hemd und ein altes Brot.

Sieben menschengroße alte Lederkäfige hängen kreisförmig an einem silbernen Spinnennetz, das an der Decke einer Felshöhle aufgespannt ist. In ihrer Mitte hängt ein Tonkessel, aus dessen Boden ab und zu ein magnesiumartig funkelnder Tropfen hinab in ein schwarzes Loch unter dem Kessel fällt, während gleichzeitig ein derartiger Tropfen aus dem schwarzen Loch in die Höhe steigt und im Kessel verschwindet.

In einem fensterlosen Gebetsraum steht auf dem Altar das Bildnis des Lyakon und eine Silberschale; daneben liegt auf einem Schreibpult ein Tagebuch.

Eine grinsende Gestalt winkt die Betrachter grinsend zu sich heran.



Kaum hatten die Freunde diese Filme betrachtet, wurden alle in das Studierzimmer mit den vier Doppeltüren versetzt. Diesmal waren alle Türen geschlossen und zeigten verschiedene Bilder. Die Gefährten entschieden sich für einen Edelmann, der ein Langschwert in der Hand hielt und vor dem Strahlenkranz der Sonnenscheibe stand – und kaum hatten sie ihn berührt, erwachten sie wieder mit ihrer gewohnten Ausrüstung und Bekleidung.

Zurück im Alten Schloss

Die Gefährten befanden sich im Schlosshof, zwischen den Trümmern einer Xan-Statue. Es war später Nachmittag – offensichtlich war im „Traum“ keine Zeit vergangen.

Kaum hatten sich die Freunde aufgerappelt, kamen schon die Dunkelwölfe auf sie zu. Sie hasteten gerade noch in die Trümmer eines Rundturms, dann begann an dessen Zugängen der Kampf gegen die Tiere.



Die blonde „Tiermeisterin“ entpuppte sich als Werwölfin, denn sie war an der Mauer der Turmruine hochgeklettert und überraschend ins Innere des Turms gesprungen. Aber ihr Einsatz erwies sich schnell als tödlich – für sie. Drei Wölfe entkamen schließlich, die anderen vier waren von den Gefährten ebenso getötet worden wie die Werwölfin.

Swan hatte dummerweise eine Fleischwunde am linken Bein abgekommen und konnte ab jetzt nur noch humpeln. Sirena versuchte eine *Allheilung* und verursachte versehentlich eine schwere Verwundung, die der Ordenskriegerin fast das Leben gekostet hätte.

Die Freunde beschlossen, sich erstmal in den Bergfried zurückzuziehen. Dummerweise hatten sie selbst dessen Zugänge verschlossen und standen jetzt auf der Außenseite! Aber Zargos und Sirene konnten ja *fliegen*, und das taten sie nun auch. Sie flogen auf das Dach des Bergfrieds, öffneten dann die Außentür erneut und warfen ihren Gefährten den bewährten Bettlaken-Strick zu, um sie hochzuseilen.

Danach legten alle eine Ruhepause im ehemaligen Schlafzimmer des Bergfrieds ein. Die Tür wurde selbstverständlich wieder verriegelt.

Während Swan und Thurgon Wache hielten (um Mitternacht herum), spürten sie plötzlich die Erde zittern, sahen die Mauern wackeln, fühlten die Schwerkraft schwinden, hörten die Schreie der Schlossbewohner, rochen den Rauch – und an zufälligen Stellen entzündete sich die Luft wirklich und sorgte für Brandwunden bei den Abenteurern!

Am Morgen des 11. Drachen ging es weiter.

Die Freunde stiegen erneut hinab in den Keller und betraten wieder die „Höhle Lyakons“. Diesmal lösten sich die „Spinnweben“ von den 7 Eisenhaken und schwebten auf sie herab,

wobei sie die durchsichtige Gestalt schöner junger Frauen mit langen schwarzen Haaren annahmen. Richtig stofflich wurden nur ihre scharfen Krallen, mit denen sie die 7 Abenteurer attackierten.

Als eine der schwebenden Frauengestalten Sirena eine blutende Fleischwunde zugefügt hatte, stellte sie ihren Angriff ein und schleckte erst selbst ein wenig Blut von ihren Krallen, ehe sie der Statue Lyakons etwas von dem roten Saft in deren geöffneten Mund tröpfeln ließ.

Plötzlich stand die Zeit still – und die Freunde hörten in ihren Köpfen Frauenstimmen, die sie aufforderten, das Elixier ihrem Meister zu bringen, damit er es trinken könnte. Das klang nicht nach einem Wunsch, sondern nach einem Befehl – aber die Gefährten ignorierten das. Die Stimmen versprachen ihnen, dass der Meister bereit wäre, sie reich zu belohnen, nämlich mit zauberischer Macht und Beistand gegen fiese Dämonenfürsten – aber die Gefährten wollten keinen Handel mit Lyakon abschließen.

Daraufhin ging der Kampf wieder weiter. Borthor-Bartl fiel nach einem Kopfhieb bewusstlos um und wäre von den Frauengestalten zerfetzt worden, wenn sich seine Freunde nicht schützend über ihn gestellt hätten. Ihnen gelang es, eine der Frauen zu vernichten (oder zu vertreiben, denn sie verschwand nach einem Treffer mit einer magischen Waffe spurlos), aber es stand immer noch sechs zu sechs, wobei dummerweise die Zauberkundigen genauso wie die Kampffexperten ständig attackiert wurden.

Schließlich packten die Freunde den bewusstlosen Halbling und schleppten ihn aus der „Höhle Lyakons“ hinaus – die Frauengestalten verfolgten sie glücklicherweise nicht.

Im Keller des Bergfrieds kam Borthor-Bartl wieder zu sich. Die Freunde entfernten den Keil vor der „Geheimtür“ zum Tunnel, der ins Fischerdorf führte, und machten sich auf den Weg zu dem Felsenkeller am anderen Ende. Es war 10:00 morgens.

GreiffInn greift ein

An diesem Morgen war GreiffInn mit seinem Pony von Tidford aus zum Alten Schloss geritten. Bruder Relrod hatte den Halbling am Vorabend über seinen „Auftrag“ an die Königsfreunde informiert, und er eilte jetzt seinen Gefährten zu Hilfe.

Auf dem Sattel des Wegs zum verlassenen Fischerdorf setzte sich GreiffInn dank seines Ohrings der Zwiesprache mit seinen Freunden in Verbindung, die gerade zwei Drittel des Felsentunnels zurückgelegt hatten (und zwar langsam, da Swan nur mit Hilfe eines Stocks vorwärtshumpeln konnte). Borthor-Bartl informierte ihn über die Gesamtsituation.

GreiffInn band sein Pony an eine der verfallenden Dorfhütten an und näherte sich aufmerksam dem Eingang zu jenem Felsenkeller, von dem aus der markierte „Geheimtunnel“ direkt in ein Untergeschoss des Bergfrieds führte – also jener Tunnel, in dem seine Freunde gerade dem Ausgang zustrebten.

Dort stand in der offenen Tür einer der Kultisten Wache – ausgerechnet Lenox, der jetzt die graue Robe der YenLen-Novizen trug. Als Lenox den Halbling erblickte, der aus dem Fischerdorf in seine Richtung spazierte, warnte er zunächst seine Kollegen im Inneren des Felsenkellers.

Hier hatte Meggan, die Anführerin der Kultisten, nämlich einen Wachtposten stationiert, bestehend aus zwei YenLen-Priestern und zwei Novizen sowie einem kräftigen Wächterdämon, der beidhändigen Kampf mit Langschwert und Faust beherrschte.

Und das war so gekommen.

Lenox war ein Novize der YenLen-Kultisten gewesen. Dank der Hilfe der Abenteurer hatte er den Felstunnel „entdeckt“, dessen Existenz vollkommen neu für alle Kultisten war. Er eilte durch ihn hindurch und vom Dorf hinauf ins Alte Schloss, um an den Wölfen vorbei zu rennen und kurz der Werwölfin Alea von seiner Flucht zu berichten. Eine Gruppe kampftüchtiger und zauberkundiger Glücksritter wäre auf Schatzsuche in den Bergfried eingedrungen; von der Existenz der Kultisten wüssten sie aber nichts. Alea hatte das auch schon gemerkt, und sie würde ihre Nase weiterhin offenhalten. Vielleicht würden diese Schnüffler einfach wieder abziehen? Hier oben im Schlosshof wäre jedenfalls alles ok – ihr Rudel und sie wären auf der Hut.

Lenox lief hinab in die Kellerräume der Kultisten und löste dort den Alarm aus. Meggan und ihr „schwarzer Ritter“ Gardwain stellten insgesamt acht Priester als Wachtposten in den beiden Treppenzugängen auf, die vom Schlosshof hinab zu ihren Räumen führten. Jeder Wachtposten bekam einen kampfstarken Dämon zugewiesen..

Der Wachtposten auf Aleas Seite kam kurz zu der durchgeknallten Werwölfin hoch (sie war ein permanentes Sicherheitsrisiko für den Kult, aber Meggan mochte ihre Brutalität) und schärfte ihr ein, dass sie beim geringsten Zeichen einer feindlichen Annäherung ihre Wölfe aktivieren und sie selbst den nächsten Wachtposten informieren sollte, ohne zu versuchen, persönlich am Dämon vorbeizufließen, weil er ihr das nicht erlauben würde, klar? Alea tat so, als ob sie sich daran halten würde, aber sie ließ sich von diesen Kuttendeppen selbstverständlich nichts vorschreiben. Als später ihr Rudel schmerzvolle Schreie ausstieß, sprang Alea in die Turmruine, um die Schnüffler, die ihre Lieblinge verletzen wollten, von innen anzugreifen; sie wurde ein Opfer der dort befindlichen Zauberer (Zargos und Sirena).

Meggan hatte unterdessen den alten Zwergentunnel geöffnet, der zu einem alten Wachturm führte, dessen Ruine im Osten des Alten Schlosses gut verborgen im Wald stand. Von dort aus eilte sie mit ihren Helfern (Lenox war auch dabei) zum Felsenkeller des Dorfs und hinein in den Tunnel. Hätte sich eine Gelegenheit ergeben, hätte sie die Schnüffler am liebsten sofort beseitigt. Doch dummerweise war die „Geheimtür“ des Tunnels am anderen Ende verkeilt worden! Jetzt befürchtete Meggan, in eine Sackgasse gelockt worden zu sein, und ihre Truppe zog sich schnell wieder zum Felsenkeller am Eingang des Tunnels zurück.

Nachdem Lenox seiner Chefin die Superzombies geschildert hatte, die den Abenteurern schwer zu schaffen gemacht hatten, beschloss Meggan, dass den Kultisten aus dem blau gesperrten Bereich der Untoten keine besondere Gefahr drohen würde. Sie installierte allerdings hier im Felsenkeller einen dritten Wachtposten, der die Schnüffler aufhalten sollte; Lenox müsste die anderen Wachtposten alarmieren, und dann würden sie alle gemeinsam diese Glücksritter ausmerzen. Meggan überschätzte die Kampf- und Zauberkünste ihrer Leute dabei freilich gewaltig...

Meggan und Gardwain kehrten über den Wachturm zurück in ihre Kultstätte. Meggan begab sich ins Zentrum des Netzes, versenkte sich in eine blutige Trance und rief YenLens Spinnen herbei.

Im Felsenkeller hatte der Wachtposten die „steinerne Geheimtür“ weit geöffnet und mit Steinbrocken verkeilt. Während einer der Novizen oben Wache hielt, warteten die anderen drei Kultisten unten beim Ausgang des Tunnels – mit gemischten Gefühlen, denn sie konnten hier – außerhalb ihrer Kultstätte – nur mit Anstrengung zaubern. Der Dämon lehnte dagegen entspannt an der Wand und wartete einfach darauf, dass etwas passieren würde.

Als GreiffInn sah, dass ihn die Wache bemerkt hatte, fiel ihm verspätet sein Tarnmantel ein, den er sich jetzt überstreifte, ehe er sich vorsichtig der Tür zum Felsenkeller näherte. Dort traten jetzt zwei Robenträger ins Freie – Lenox und ein zweiter Novize. Die beiden hielten vergeblich Ausschau nach dem Halbling, entdeckten aber das Pony. Der andere Novize lief nun dorthin, um sich nach dem unerwarteten Besucher des verlassenen Fischerdorfs umzusehen.

GreiffInn überlegte gerade schon, wie er Lenox am besten meucheln könnte, als er hörte, wie sich eine Stimme aus dem Felsenkeller erkundigte, was da draußen los wäre. Es gab also noch

weitere Gegner in diesem Keller! GreiffInn informierte über seinen Zwiesprache-Ohring seine Freunde über die Situation.

Kampf gegen den ersten Wachtposten

GreiffInns Freunde waren mittlerweile im Felstunnel weiter vorwärtsgegangen und waren dank seines „Anrufs“ nicht überrascht, als ihnen plötzlich ein kräftiger Dämon entgegenkam, gefolgt von zwei zaubernden Robenträgern, die kleine „Spinnenbälle“ auf ihre Gegner schleuderten, die schmerzhaften Wunden verursachten. Im Felsenkeller dahinter zuckte grellweißes Blitzlicht auf – hier formte sich auf dem Boden eine leuchtende weiße Halbkugel mit ca. 2m Durchmesser.



Als GreiffInn sah, dass Lenox plötzlich in Richtung des Alten Schlosses rannte, versuchte er dem Novizen zunächst zu folgen, merkte aber schnell, dass er zu langsam war, und näherte sich deshalb dem anderen Robenträger, der in den Satteltaschen des Ponys vergeblich nach brauchbaren Sachen gewühlt hatte, aber keine Eile hatte, zurück in den Felsenkeller zu gehen. Dank seines Tarnmantels und seiner Halbblingskünste gelang es ihm, sich unbemerkt an den Mann anzuschleichen und ihn zu töten.

Nachdem die Freunde im Tunnel den Dämon getötet hatten, rannten sie den beiden flüchtenden Robenträgern hinterher und erwischten sie an der Treppe, die hinaus ins Freie führte. Sie wurden getötet.



Währenddessen schleuderte Flusswind ein Steinchen auf die harte Hülle der weißen Halbkugel – und sie verschwand schlagartig, um einen Spinnendämon (im Dienst YenLens) freizugeben! Der große Spinnendämon mit seinen tausenden von glitzernden grünen Augen war zwar kein echter Seelenspinner der Göttin, aber dennoch ein gefährlicher Gegner. Der Dämon biss, sprühte klebrige Netzfäden und schleuderte mehrere Blitze gegen seine Nahkampfgegner. Die Freunde erledigten ihn dennoch (Sirena setzte sogar einen *Schwarm* großer Fleischfliegen ein, aber die kümmerten den Dämon wenig).

Nach „getaner Arbeit“ legten die Freunde eine Pause im Felsenkeller ein. Sirena begann sich um die Verletzungen ihrer Begleiter zu kümmern – und GreiffInn gesellte sich nun zu seinen Gefährten, hielt aber gleich Wache draußen vor der Tür. Der Halbling erblickte deshalb frühzeitig eine Gruppe von Leuten, die vom Alten Schloss herab zum Fischerdorf liefen, also in ihre Richtung!

Kampf gegen die anderen Wachtposten

Nach GreiffInns Warnung zogen sich alle in den Felstunnel zurück, schlossen die „Geheimtür“, und Sirena sorgte mit einer dahinterliegenden *Dschungelwand* dafür, dass diese Tür in den nächsten zehn Minuten auch nicht so leicht geöffnet werden konnte. So schnell wie möglich (Swan konnte ja nur humpeln und wurde gestützt, damit es schneller vorwärtsging) eilten die Freunde durch den Tunnel in den Bergfried und verbarrikierten (wie schon vorher) die dortige „Geheimtür“. Ihre Verfolger waren kurz darauf da, scheiterten aber an der Barrikade. Das hatte also geklappt!

Der Wachtposten zog sich daraufhin wieder zurück zum Alten Schloss. In der ersten Aufregung hatten sich die Kultisten ins Dorf hinablocken lassen, aber jetzt wurde ihnen klar, dass sie den Eingang unbewacht zurückgelassen hatten, und das wollten sie schleunigst wieder korrigieren. Die Kadaver der Wölfe und Aleas Leiche hatten ihnen ja schon im Schlosshof gezeigt, dass diese „Glücksritter“ gefährliche Gegner waren! Von der Vernichtung des Spinnendämons, der nach seinem Tod spurlos verschwunden war, wussten sie freilich nichts.

Nach kurzer Beratung eilten die Freunde in den Bergfried hinauf, um das Gelände zu überblicken. Von der oberen Plattform aus sah Borthor-Bartl, dass der Wachtposten (vier Robenträger und ein Dämon) gerade zurück zum Alten Schloss lief. Die Gefährten ließen sich am bewährten Bettlaken schnell hinab in den Schlosshof und bereiteten sich auf einen Empfang dieser Truppe vor. Zargos und Sirena konzentrierten sich auf ihre Feuerkugel-Zauber, die sie auf ein Ohring-Zeichen ihres Bardens starteten; die Kämpfer hatten sich strategisch hinter dem Eingangstor postiert. Swan und Aleunam waren im Bergfried geblieben.

Die Feuerkugeln schadeneten dem Dämon, töteten ihn aber nicht. Drei Robenträger starben; der vierte konnte entkommen und floh in die Ruine eines Gebäudes im Schlosshof. Die Freunde hatten alle Hände voll zu tun, denn sie mussten sich nicht nur um den geschwächten Dämon kümmern, sondern auch um einen weiteren Dämon, der in Begleitung von zwei Robenträgern aus einer anderen Gebäuderuine auftauchte!

Lenox hatte natürlich auch den zweiten Wachtposten alarmiert, der allerdings nicht bereit gewesen war, seinen Platz zu verlassen; nachdem eine Zeitlang keine Erfolgsmeldung über die Vernichtung der Eindringlinge eingetroffen war, hatte man sich aber entschlossen, Lenox zusammen mit einem Priester und einem Dämon loszuschicken, um im Schlosshof nach dem Rechten zu sehen.

Nachdem diese Schnüffler offensichtlich stark genug waren, auch diesen frischen Dämon zu beseitigen, flüchtete Lenox mit dem Priester wieder zurück in die Gebäuderuine, in deren Keller eine Treppe hinab in das Versteck der Kultisten führte.

Kurze Zeit später hatten die Gefährten sämtliche Gegner im Schlosshof getötet – mittlerweile waren das also 6 Robenträger, 3 Dämonen und 1 Spinnendämon.

Als sie den Flüchtenden die Treppe hinabfolgten, kam ihnen Dämon Nummer 4 entgegen und wurde ebenfalls getötet.

Die Treppe mündete schließlich in den ersten Raum der Felsenstätte der Kultisten; hier führten drei Türen in verschiedene Richtungen – und hier kam es zum nächsten Kampf, denn ihnen stürmten weitere Gegner entgegen: ein Hund, ein Robenträger, ein Dämon und ein „Schwarzer Ritter“, gefolgt von Lenox, der angesichts des bevorstehenden Kampfes sofort Fersengeld gab und davonlief.

„Ritter“ Gardwain trug eine schwarze Vollrüstung mit silberner Spinnennetz-Bemalung. Sein Helm hatte die Form eines Spinnenleibs. Die Rüstung glänzte nicht, sondern verschluckte das Licht. Er war schwer bewaffnet und fest entschlossen, die Eindringlinge auszulöschen. Während seine Gruppe bereits im Kampfgetümmel war, eilte eine zweite Gruppe über eine zweite Treppe nach oben in den Schlosshof, um dann über die erste Treppe wieder hinab in die Kultstätte zu laufen, um Fliehende zu töten und die Schnüffler in die Zange zu nehmen. Da zu der zweiten Gruppe ein störrischer Spinnendämon gehörte, brauchte sie freilich ein wenig Zeit für diesen Weg.



Der Kampf begann schlecht für Gardwain, weil ihm Sirena gleich beim zweiten Versuch seine schöne Skhallanta mit einem gelungenen *Heranholen* abnahm, und er endete letztendlich –nach langem Ringen, da der Ritter unter YenLens speziellem Schutz stand – tödlich für ihn. Der Dämon (Nummer 5) und der Robenträger (Nummer 7) wurden ebenfalls getötet – gerade rechtzeitig, ehe die Freunde Geräusche wahrnahmen, die von der Treppe herkamen. Sirena stellte schnell eine *Dschungelwand* in den Gang – und verwehrte Gardwains Helfern damit den Zugang.

Bruder Martans Bitte

Die Freunde eilten weiter, in den Gang, aus dem Gardwains Truppe gekommen war. An der nächsten Ecke waberte der Geist eines Mönchs im Korridor, der die Gefährten mit Gesten auf den lockeren Stein in der Wand aufmerksam machte, mit dem man eine Geheimtür öffnen konnte, die in eine verstaubte Kammer führte.

Göttliche Suggestionmagie hatte verhindert, dass den Kultisten diese Stelle jemals aufgefallen wäre. Diese Kammer war natürlich das Versteck Bruder Martans gewesen, ein Ort stiller Andacht, der unter den Füßen der Xan-Statue gelegen war, deren Trümmer noch immer im Schlosshof lagen.

In der kleinen Kammer standen fünf geschnitzte Götterstatuen im Halbkreis um einen Betschemel; hier lagen eine Kerze, ein Hemd und ein altes Brot – und darunter ein altes Schriftstück:

... wie bereits in meinem versteckten Tagebuch beschrieben.

Doch nun zum Wichtigsten meiner Nachricht an Euch, edler Finder: es ist Eure heilige Aufgabe, zu vollenden, was ich schwacher Diener der Götter nicht zu vollenden vermochte. Der unruhige Geist des unglücklichen Eorcan wird erst dann Ruhe finden, wenn an seinem Grab der albische Todesritus vollführt wird: „Ylathor – nehme seine Seele auf!“

Sprecht dieses Gebet und gebt dem Toten die drei Gegenstände des Todesrituals mit ins Grab: das Totenhemd – damit er sich an der jenseitigen Dornenhecke nicht steche, den Brotlaib – als Symbol seiner ehrbaren Freigiebigkeit, das ihn durch das Flammenmeer bis zur Schattenpforte geleiten möge, und die Kerze, die ihm jenseits der Pforte den Weg durch den Wald der Dunkelheit beleuchten möge.

Es bleibt mir nicht mehr viel Zeit, dieses zu verstecken: die Häscher des Tyrannen suchen mich bereits. Der Segen Ylathors und Xans, meines Herrn, liege auf Euch.

Bruder Martan

Swan las ihren Freunden das Schriftstück vor und spürte, dass sie soeben einen Auftrag bekommen hatte, den sie nicht ablehnen konnte. Sie musste Eorcans Gebeine finden und bestatten.

Aber dieser Auftrag musste warten. Zunächst mussten sich die Freunde von ihren Kämpfen erholen, und diese Kammer war zwar eng, aber möglicherweise der beste Ort, um eine Ruhepause einzulegen.

Genau richtig. Während Sirena sich um die Verletzten kümmerte, ging draußen im Gang eine Truppe von Kultisten vorbei (Lenox und vier weitere Robenträger), die von einem Spinnendämon begleitet wurde. Die Kultisten besahen sich die „Bescherung“ im Eingangsraum ihrer Kultstätte, nahmen den verletzten Hund mit (das war schließlich Meggans Lieblingshund) und kehrten zurück zu ihrem Posten am unteren Ende des zweiten Treppenaufgangs. Dort ließen sie den Spinnendämon zurück – und flohen aus der Kultstätte! Lenox hatte seine Kollegen davon überzeugt, dass die Gegner ein oder zwei Nummern zu groß für sie waren – Meggan und ihre Spinnendämonen müssten diese Aufgabe ohne sie bewältigen.

YenLens Kultstätte

Nach einer kurzen meditativen Pause machten sich die Gefährten daran, die zahlreichen Räume der verlassen wirkenden Kultstätte zu untersuchen. Die Halblinge freuten sich über die Entdeckung einer gut gefüllten Speisekammer – aber sonst gab es vor allem leere Schlafkammern (für insgesamt vierzehn Personen) und die üblichen Räume zu sehen.

In Meggans Schlafkammer zerstörte GreiffInn das Hexagramm, mit dem sich die YenLen-Oberpriesterin in ihr Gemach versetzen konnte – und hier fanden die Freunde auch ein angefangenes Schreiben:

„Sehr geehrte A.M.,

die letzten Monate hat sich nichts Wesentliches bei uns ereignet. Janlas Netz funktioniert, und die ersten Erfolge erfüllen uns mit Stolz – und Dankbarkeit, versteht sich, gegenüber unserer strengen Herrin, die uns diesen

Dienst gewährt, die uns erlaubt, ihre willfährigen Werkzeuge zu sein. Ja, es funktioniert, aber Ihr wisst ja, ehe man das Netz nutzen kann, muss man für seine Einstimmung sorgen, und es ist echt mühsam, das wirklich richtige Objekt zu erraten, das einen engen Bezug zum Tatort besitzt und sich damit als Kompass eignet. Hier kann das letzte Wort noch nicht gesprochen sein! Wie ich höre, seid Ihr ja selbst an einem ehrgeizigen Projekt dran – ich sage nur: „Schwarzer Hund“! Möge Euch die Herrin beistehen, und möge Corrinis im Chaos versinken!

Doch jetzt mal von Frau zu Frau. Ich brauche Euren Rat bei einer Technik des Liebesspiels, die bisher trotz aller Quälerei keinen prickelnden Reiz bei mir auslöst. Was mache ich bloß falsch? Es geht um Folgendes:“

Im Gefängnistrakt lag hinter einer der Zellentüren die nackte Leiche einer gefolterten jungen Frau. Ehe sich die Freunde von ihrem Ableben überzeugen konnten, wagten sie erst noch einen Blick hinter die Ausgangstür des Trakts – und bekamen es mit dem zweiten Spinnendämon zu tun!

Sirena gelang es, den Dämon zu lähmen! Er wurde beseitigt.

Die Freunde brauchten wieder eine Pause in Martans Kammer.

Die Erforschung der übrigen Räume brachte keine neuen Erkenntnisse. In einem verborgenen Raum war eine Kasette mit Goldstücken versteckt – immerhin ein kleines Taschengeld für die Abenteurer.

Schließlich hatten sie das gesamte Geschoss abgesucht. Es gab jetzt nur noch eine Treppe nach oben, eine Treppe nach unten, einen nach Osten führenden langen Felstunnel, sowie am Ende eines Gangs eine metallbeschlagene Doppeltür, auf der sich große Spinnen-Symbole befanden.

Die Freunde nahmen zunächst die Treppe nach oben und kamen im Schlosshof in der anderen Gebäuderuine an. Jetzt kannten sie also die beiden Zugänge in die Kultstätte. Sie sahen sich im leichenübersäten Hof und in den verfallenden Gebäuden um, fanden aber nichts von Interesse.

Es war mittlerweile Abend geworden, die Nacht begann.

Eorcans Ruhe

Jetzt nahmen die Freunde die nach unten führende Treppe und gelangten in den Brunnenraum der Kultstätte. Hier bewachte ein Dämon eine Tür, die in eine große natürliche Felshöhle führte. Er war gesprächig, machte die Ankömmlinge auf seine Aufgabe aufmerksam (*niemand passiert diese Tür, der nicht der Spinnengöttin dient*) und verriet ihnen, dass er die Diener an der kleinen Spinnen-Tätowierung über ihrem Herzen erkennen würde.

Die Abenteurer zogen sich zurück, bemalten sich mit Spinnensymbolen und kehrten zurück zum Dämon. Der meinte grinsend, dass er fast schwören könnte, sie kurz zuvor bereits schon einmal gesehen zu haben, aber Menschen sähen für ihn nun mal ziemlich gleich aus, und da sie offenbar der Spinnengöttin dienen würden, dürften sie selbstverständlich passieren.

In der großen Felshöhle lagen etliche Geröllhaufen, die sie in ihrem Traum bereits gesehen hatten. Hier gab es auch das blaue Lichtnetz, das sie bereits von der anderen Seite, nämlich von Lyakons Höhle aus, gesehen hatten.

Und hier führte eine Tür in die Gruft der MacRochall. Zwischen Götterstatuen standen sechs Sarkophage, nämlich von Baron Donalbain, Baronin Elsbeth, Baron Duncan und Baronin Fiona, Sir Lonnis und Baron Halcair.

Als sich der erste Abenteurer Fionas Sarkophag genähert hatte, gab es eine *Erscheinung*.

Das Geisterwesen formt das Bild eines prächtigen Schlafzimmers, in dem eine ausgezehnte, junge Frau zu Bett liegt. Ihre Haare sind vom Schweiß verklebt, in ihren kraftlosen Armen ruht ein Neugeborenes. Da betritt ein hagerer, in eine blaue Kutte gewandeter Mann das Zimmer und betrachtet die Frau mit seinen Raubtieraugen. In seinem Arm liegt ein Kleinkind, das offenbar auch noch nicht lange auf der Welt ist.

Der Mann vertauscht die beiden Kinder, beides Knaben, und möchte das Gemach lautlos verlassen, als die Frau erwacht. Sie schaut entsetzt auf das Kind an ihrer Seite und macht Anstalten, sich aufzurichten. Da macht der Mann kehrt und flößt der Widerstrebenden den Inhalt einer in seiner Kutte mitgeführten Phiole ein, woraufhin die Frau das Bewusstsein verliert.

Der Kuttenträger lacht spöttisch und betrachtet das Kind in seinem Arm mit gierigem Blick. Er verlässt das Zimmer.

Als die Erscheinung schon zu verblassen scheint, holt sie das Gesicht der liegenden Frau dicht an das Auge des Betrachters. Die scheinbar Reglose reißt einen kurzen Moment die Augen auf mit einem Blick voller Leid und formt lautlose Worte:

„...verflucht...Hexer...mein Sohn...“

Die Gefährten störten nicht die Ruhe der Toten, sondern räumten lieber zwei Geröllhaufen in der Felshöhle weg. Darunter kamen keine Steinplatten zum Vorschein, sondern schräg nach unten in den Boden führende Gänge, die mit weiteren Steinbrocken gefüllt waren. Nachdem diese mühsam beseitigt waren, hatten die Freunde Zugänge in tieferliegende Felslöcher freigelegt.

GreiffInn ließ sich ins erste Felsloch hinab. Hier befand sich eine angekettete verwesene Leiche, die man geköpft hatte; ihr Schädel lag ebenfalls da. Der Halbling vermutete richtig, dass dies die sterblichen Überreste von Eorcan sein müssten, und machte sich daran, selbige in eine Decke zu packen, um sie aus dem Felsloch herauszuholen. Doch kaum hatte er damit begonnen, erschien Eorcans Geist, der während seiner langen Wartezeit auf Erlösung (und eine ordentliche Bestattung) völlig den Verstand verloren hatte und jetzt nur noch von seinem Hass auf alle Lebewesen durchdrungen war. Schon seine erste Berührung raubte GreiffInn soviel Lebenskraft, dass der Halbling heilfroh war, dass ihn seine Freunde unverzüglich am Rettungsseil aus dem Felsloch herausziehen konnten.

Zargos probierte es nun beim zweiten Felsloch. Hier sah er die verwesenen Leichen von fünf Kämpfern und einem Priester – und einer der Kämpfer hatte einen Auftritt als *Erscheinung*; der Elf konnte seine Worte sogar mental verstehen.

Hier liegen die Überreste von fünf Frevlern und eines gottesfürchtigen Manns. Während meine Kumpane bereits durch das Gift dieses Bastards hinweggerafft wurden, nahm mir Bruder Martan in seinem Versteck die Beichte ab, statt sein Heil in der Flucht zu suchen. Er hat sein eigenes Leben verwirkt, um meine Seele zu retten – so bewahrt ihm also ein würdiges Gedenken. Wir fünf Verdammte haben unseren Tod verdient. Hätten wir uns doch nur nicht dafür hergegeben, für schnödes Gold den wahren Thronerben in Chryseia zu entführen und ihn seinem Bruder ans Messer zu liefern. Was für ein fähiger Herrscher Eorcan geworden wäre, das wissen wohl nur die schweigenden Götter!

Die Gefährten beschlossen, in der großen Felshöhle eine Schlafpause einzulegen, ehe sie sich mit den weiteren Aufgaben beschäftigen wollten. Swan hielt Wache – und die Freunde konnten sich bis zum Morgen des 12. Drachen völlig unbehelligt ausruhen.

Völlig unbehelligt? In der Tat! Nachdem Meggan, die Chefin der YenLen-Kultisten, den dritten Spinnendämon herbeigerufen hatte, war sie am Ende ihrer Kräfte gewesen und aus dem Zentrum des Netzes in ihre Behausung zurückgekehrt. Schnell hatte sie festgestellt, dass Gardwain tot und sämtliche ihrer Helfer verschwunden waren. Unter diesen Umständen würde sie YenLen lebendig anderswo mehr nützen, als ihr Leben sinnlos bei der Verteidigung ihrer jetzigen Wirkstätte zu verschwenden. Sie postierte ihre achtbeinige Freundin unmittelbar vor der Vorkammer zum Netz-Zentrum und floh anschließend aus dem Alten Schloss, so schnell sie konnte.

Die ausgeruhten Gefährten hatten frische Ideen. Diesmal gelang es ihnen – nach dem Aufsagen feierlicher Gebetsformeln zu Ehren Ylathors – problemlos, Eorcans Gebeine aus dem Felsloch zu bergen. Sie brachten sie in die Gruft der MacRochall und bestatteten sie im Sarkophag von Halcair, der natürlich völlig leer gewesen war.

Borthor-Bartl holte die Gebeine des Priesters (natürlich waren sie die Überreste von Bruder Martan) aus dem Felsloch und legte sie in der Nähe dieses Sarkophags ab.

Swan hatte ein gutes Gefühl. Die albischen Götter waren zufrieden, ihr Auftrag war erledigt!

Im Zentrum des Netzes

Die Freunde kehrten wieder zurück in die Behausung der Kultisten. Sie sahen sich kurz im Schlosshof um, in dem sich nichts verändert hatte.

Als sie wieder in der Kultstätte waren und die nächste Tür öffneten, die auf den Gang zu der metallbeschlagenen Doppeltür führte, auf der sich große Spinnen-Symbole befanden, stellten sie überrascht fest, dass dort schon wieder ein scheußlicher Spinnendämon lauerte. Aleunam hatte den brillanten Einfall, den Dämon einfach in den nächsten Abschnitt des Korridors zu locken, und dieses Vorhaben gelang ihnen erstklassig.

Ehe sich die Freunde der „Spinnentür“ zuwandten, erforschten sie den nach Osten führenden Erdtunnel, der zur Ruine des Wachturms im Wald führte. Frische Spuren geleiteten sie von hier aus bis zum Friedhof im Wald nördlich des Alten Schlosses und verloren sich dort auf dem Fahrweg nach Tidford.

Dann öffneten die Gefährten endlich die „Spinnentür“. Dahinter lag eine Kammer, in der leere Wandregale und leere Garderobenhaken angebracht waren. Auf der Rückseite der Kammer war eine steinerne Doppeltür, auf der verschiedene weiße Kreise zu sehen waren, die rot umrandet und mit einem diagonal verlaufenden roten Querstrich versehen waren. In den Kreisflächen waren verschiedene Objekte symbolhaft dargestellt; u.a. konnte man Rüstungen, Waffen und Werkzeuge erkennen. Rechts und links der Doppeltür waren zwei Porzellangefäße an der Wand, die wie Spinnen geformt waren, mit aufgerichteten äußerst spitzen Mandibeln aus Silber.

Als die Gefährten die Kammer betraten, stellten sie fest, dass die metallischen Objekte, die sie bei sich trugen, zu vibrieren begannen. Holzmesserscharf kombinierten sie, dass es Ärger geben könnte, wenn sie mit solchen Gegenständen die Doppeltür durchschreiten würden. Aber sie zögerten lang, sich auf dieses Wagnis einzulassen.

Flusswind fasste sich schließlich ein Herz, entledigte sich seiner Metallwaffen, trat an die Doppeltür und stieß sie auf. Dahinter lag Krynn, seine Heimat, das Land der weiten Grasebenen und der wilden Reiterinnen, die Welt seiner unbeschwerten Jugend. So ganz konnte der Krieger das freilich nicht fassen, und schließlich sah er also den richtigen Raum.

Hier waren über einem 3m durchmessenden schwarzen Loch sieben alte leere Lederkäfige mit Seilen an der 7m hohen Kuppeldecke so befestigt, dass sie kreisförmig im gleichen Abstand über dem Rand des Lochs hingen, und zwar bis auf 2m Höhe herab, so dass man unter ihnen gerade noch bequem hindurchgehen konnte. Im Zentrum des Lochs schwebte in 5m Höhe darüber völlig selbständig ein schwarz glasierter Tonkessel (10 Liter Volumen), aus dessen Boden alle paar Minuten ein grellfunkelnder Tropfen in das schwarze Loch hinabfiel, um sich in etwa 1m Höhe mit einem ähnlichen Tropfen zu treffen, der aus dem schwarzen Loch in die Höhe gestiegen war.

Das schwarze Loch war von vier Beschwörungskreisen umgeben, die man mit permanenter Kreide auf dem Felsboden aufgetragen hatte.

Die gesamte Kuppel war mit einem Netz aus silberdrahtdurchwirkten Seidenschnüren überzogen.

Und im Hintergrund konnte man einen schwarzen Altarstein erkennen, der wie eine große, auf dem Rücken liegende Spinne geformt war. Dahinter hatte man auf der Rückwand eine Mosaikarbeit begonnen, die offensichtlich eine Frau mit Spinnenkörper darstellen sollte. Vor dieser Wand stand ein großer Porzellan-Gong.

Dieser Raum roch nach Gefahr!

Die Freunde zögerten, einzutreten, und schoben schließlich vorsichtig einen Metalldolch über die Türschwelle ins Innere des Raums – er zerfiel augenblicklich zu Erde!

Nachdem diese Frage geklärt war, legten die Gefährten alle Metallobjekte ab und begannen mit der vorsichtigen Erkundung des Raums. Borthor-Bartl entfernte die Schälchen mit den Zutaten für die vier Beschwörungskreise, und GreiffInn zerstörte die Kreidezeichnungen.

Auf der großen Spinnenfigur war frisches Blut zu sehen.

Hinter dem Gong war eine Geheimtür in der Rückwand des Raums zu erkennen, aber kein Weg zu finden, sie zu öffnen.

Vielleicht müsste man Blut auf die Spinne schmieren, um einen Öffnungszauber auszulösen? Das ließ sich bestimmt schnell feststellen – denn die vielen Leichen in der Kultstätte hatten sicher noch genügend „Saft“ für ein schnelles Experiment. Zargos bot sich an, das Blut zu besorgen – und begegnete auf seinem Rückweg einem kecken grünen Jägersmann, der ihn um eine kurze Unterredung bat. Samiel!

Sa-Magan

Der Dämonenfürst zeigte dem überraschten Elf eine schwarze Urne und teilte ihm mit, dass er bereits an alles gedacht hätte, wie das bekanntlich nun einmal seine Art wäre. Diese Urne hier wäre sein ganz persönlicher Hochsicherheits-Sa-Magan-Behälter, und alles, was er von Zargos und seinen Gehilfen erwarten würde, das wäre die Übergabe des Staubs, der im

Tonkessel Halcairs eine vorübergehende Bleibe gefunden hatte. Seine Hündchen müssten das Zeug nur noch umfüllen, dann würde er sie wieder von der Leine lassen, versprochen, sofern sie ihm auch die beiden anderen Sachen geben würden, versteht sich, also eine spezielle weiße Feder und eine nicht minder spezielle schwarze Rinde.

Da Zargos gar nicht daran dachte, sich mit Samiel auf einen Handel einzulassen, und absichtlich ein verständnisloses Gesicht machte, erklärte es ihm der Fürst nochmal mit einfachen Worten: „*Ihr mir geben Sa-Magan, Feder und Rinde – ich euch vom Fluch befreien.*“

Der Elf wollte nicht mehr bei Samiel stehenbleiben und eilte weiter. Er wurde nicht verfolgt.

Natürlich erzählte Zargos nach seiner Rückkehr von seiner Begegnung. Samiel jetzt also auch noch!? Die Probleme rissen diesmal ja gar nicht ab.

Aber jetzt erstmal die Geheimtür. Mit Blut war sie nicht zu öffnen, aber eine genauere Inspektion der Wandbefestigungen für das „Decken-Netz“ offenbarte einen drehbaren Halter, der sich als Öffner erwies.

Hinter der Tür war eine schmucklose Felsenkammer, in der ein einfacher Steinsarkophag stand. Einige Skizzen an den Wänden zeigten, dass hier eine Spinnenfigur an die Decke gemalt werden sollte, deren Netz sämtliche Länder Midgard umspannen würde. Corrinis schien dabei eine wichtige Rolle zu spielen. Auf dem Sarkophag stand „Halcairs Ruhestätte“.



Da es hier nicht weiterging, wollten die Gefährten jetzt erstmal den Tonkessel bergen. Nach allerlei sinnlosen Experimenten kamen GreiffInn und Borthor-Bartl auf die Idee, das sorgfältig an der Decke aufgespannte Netz zu zerschneiden – und siehe da, der Kessel begann sich zu drehen und zu torkeln und landete schließlich überraschend sanft nach dem Durchtrennen des letzten unteren Seilknotens am Rand des schwarzen Lochs.

Überraschenderweise besaß der Kessel kein nennenswertes Gewicht. Er enthielt eine quecksilbrige Flüssigkeit (etwa 5 Liter). Borthor-Bartl und GreiffInn wollten das Zeug schon in das schwarze Loch kippen, als sie und ihre Gefährten allesamt eine heisere Flüsterstimme in ihren Köpfen vernahmen:

*Ihr sollt zum Alten Kauze, klar?
Bringt ihm eure Gaben dar!
Verplempert nicht zuvor die Dritte,
So lautet unsre starke Bitte.
Vor allem sie der Meister will,
Drum haltet eure Griffel still!
Euch fehlt jetzt nur der rechte Pfad.
Uns auch. Und das ist schad.
Doch zaget nicht und seid schön brav.
Den Seinen gibts der Herr im Schlaf!*

Die verdatterten Freunde schafften den Kessel aus dem Raum heraus. Im Korridor dahinter hatte es sich Samiel auf einem Liegestuhl bequem gemacht und hatte ein Tischchen mit Knabberereien und einem Krug voll Rotwein neben sich stehen. Er beglückwünschte seine Hünd – äh – Helfer zur erfolgreichen Lösung ihrer Aufgabe; jetzt fehlte nur noch der letzte Schritt, die Herausgabe ihrer drei „Fundstücke“ an ihn. Das sollte eine Bagatelle sein, nicht wahr? Dieser Plunder wäre schließlich für sie ohne jegliche Bedeutung und würde ihnen nur unnötige Qualen bereiten, wohingegen ein schlichter Besitzerwechsel der drei Dinger nicht nur sein kleines Druckmittel beseitigen, sondern obendrein sein Wohlwollen erregen würde, das sich in Form angenehmer Lebensvergünstigungen manifestieren könnte.

Die Gefährten zeigten sich – zu Samiels großem Bedauern – überhaupt nicht bereit, irgendetwas mit ihm zu verhandeln. Sie wollten ihre Schmerzen lieber dauerhaft ertragen, als dem Dämonenfürst irgendeinen Gefallen zu erweisen. Samiel verschwand schließlich mit dem Hinweis, dass sie die Ablehnung seines Angebots bestimmt noch bedauern würden – so günstig würde es aber nie mehr für sie werden.

In der Schatzkammer

Die Gefährten öffneten jetzt Halcairs Sarkophag und fanden darin seine eingesponnene gut erhaltene Leiche – und Diamanten im Wert von 20.000 GS.

Der Sarkophag wurde von einem Spinnendämon bewacht, der gern aus seinem Licht-Kokon herausgekommen und die Plünderer attackiert hätte, aber diesen Gefallen taten ihm die Abenteurer nicht. Sie gingen dem Dämon aus dem Weg, schütteten Zauberöl in den Steinsarg und verbrannten die Leiche. Die Diamanten hatten sie natürlich zuvor an sich genommen.

Auf ihrem Rückweg durch die Kultstätte (die Halblinge wollten sich noch einige Leckerbissen aus der Vorratskammer holen) bogen die Abenteurer um eine Ecke und sahen sich mit einem Orchester aus zwölf roten Teufeln konfrontiert, die an den Wänden rechts und links des Gangs Spalier standen und jetzt auf ein Zeichen des Dirigenten (natürlich war das wieder der grüne Jäger) einen kräftigen Tusch spielten.

Samiel eröffnete den Abenteurern, dass sie noch eine allerletzte Chance hätten, sich dieser drei Kleinigkeiten zu entledigen. Er hätte eine Schwäche für den Kram und ein Herz für seine Helfer – er wäre sich sicher, seine Großzügigkeit noch sehr bedauern zu müssen, aber er könnte nun einmal nicht gegen seine Natur handeln.

Die Gefährten hielten sich die Ohren zu und ließen den Dämonenfürsten einfach stehen. Als sie sich schließlich in Bruder Martans Geheimkammer zurückzogen, ließ Samiel von ihnen ab.

Die Freunde warteten bis zum Morgen des 13. Drachen in der Geheimkammer. Niemand störte ihre Ruhe.

Da sie keine Lust hatten, sich erneut mit Lyakon in dessen Höhle anzulegen, marschierten sie hinab ins Fischerdorf, banden dort GreiffInns Pony ab und machten sich auf den Rückweg nach Tidford.