

B.30 Schloss Drachenfels

Carl Sargent, WFRP-Abenteurer "Castle Drachenfels", Games Workshop 1992

Copyright © 2005 by Harald Popp.

Die Suche nach dem Sternensilber

Fürst Wladimir erlaubte den Freunden – unter Ausschluss des geschwätzigem OhMeiShe – einen Blick auf ein sorgsam gehütetes Geheimdokument, das Boris Bentsin, ein Vorsteher des damals noch jungen Ordens der Flammenaugen, persönlich verfasst hatte. Alle – auch Coiree, der der junge Waldarbeiter inzwischen zu anstrengend und zu langweilig geworden und die nach Geltin zurückgekehrt war - mussten im Beisein Tabathas feierlich schwören, die ihnen vom Fürst anvertrauten Geheimnisse streng vertraulich zu behandeln.

∇... βιττερε ζορω|ρφε, Ροσχηλια, μεινε Σεελενοσχηωεστερ, νιχητ βεγλειτετ ζυ ηαβεν. Αβερ ωασ ηαλφ εσ – σο σχηωερ εσ μιρ αυχη φιελ, ιχη μυσστε ιηρ Ηανδελν γυττειβεν. Ιχη βεμ|ητε μιχη, ιηρ ετωασ Τρ οστ ζυ σπενδεν, αβερ δασ ωαρ νατ|ρλιχη καυμ μ|γλιχη – σιε κονντε σιχη ιηρ ζωειμαλιγες Ζ)γερν νιχητ περζειηεν, δασσ ερστ θυριγ ζυμ ζερηTMγγινσ γεωορδεν ωαρ υνδ υμ ειν Ηααρ Δραστιτση ζυμ Σιηγ περηολφεν ηTMτε. Δερ αρμε θυργε! Διε Κλινγε σεινεσ Κυρζσχηωερτσ ζερσπραγγ υντερ δεμ μαγισχηεν Φευερηαυχη δεσ ΩTMχητερσ ιν ταυσενδε πον Τειλχηεν, υνδ ερ σελβστ ωορδε γερ|στετ. Ροσχηλια ωολ λτε φρειλιχη ιηρεμ τρευεν Φρευνδ διε λετζτε Εηρε ερωεισεν υνδ βεστρευτε δεν Κ)ρπερ δεσ Ναχητκ|νιγ σ αλσ Ζειχηεν ιηρεσ γεμεινσαμεν Καμπφες γεγεν διε Φινστερνισ μιτ δεμ Σταυβ Σιρκνοχκσ – ηTMτε σιε ιην νυρ γλειχη ηινγεριχητετ!

Νατ|ρλιχη περσπραχη ιχη δερ Στερβενδεν αλλεσ, ωασ σιε μιρ αυφτρυγ – νιε ζυ ζαυδερν ιμ Καμπφ γεγ εν διε Σχηαττεν, δασ περφλυχητε Δραχηενφελσ ζυ σχηλειφεν, Στιλλσχηωειγεν ζυ βεωαηρεν |βερ διε γ εσχηειτετε Εξπεδιτιον – υνδ στιχηφεστε Ηανδσχηυηε ζυ τραγεν, ωενν ιχη ειμιαλ αν υνβεκανντεν Αρ τεφακτεν ηερυμηαντιερεν ωολλτε. Διε Γραυε Μειστεριν δαχητε κυρζ πορ ιηρεμ Ενδε αν σολχηε ρ|ηρ ενδεν Κλεινικειτεν – αβερ αυχη αν διε γροβ|ε Στρατεγιε. Ιχη περσπραχη ιηρ, διε Γετρευεν υμ μιχη ζυ σχηαρεν υνδ δεμ ζολκ εινε ανδερε Γεσχηιχητε ζυ ερζTMηλεν, υμ εσ νιχητ υνν|τιγ ζυ περυνσιχηερν. Σχ ηλιεβλιχη ηαττε μεινε Σεελενοσχηωεστερ δανκ δερ Κραφτ δεσ Λιχητσ σιχη υνδ δεν Ναχητκ|νιγ φ|ρ ιμ μερ ιν σεινερ Γρυφτ ειγγεσπερρτ – Δραστιτση ωαρ σο γυτ ωιε τοτ, υνδ δαραυφ καμ εσ σχηλιεβλιχη α ν. Ωλαδιμ ωιλλιγτε ειν, υνδ αυφ σεινεν ζορσχηλαγ ηιν ερφανδεν ωιρ διε Γεσχηιχητε πον σεινεμ Βρυδε ρ θυριγ, δερ – οφτ υνερκανντ – αλσ Βεσχη|τζερ δεσ ζολκεσ δυρχη διε μοραπισχηεν ΩTMλδερ ωανδερν ω|ρδε. Δα διε Εξπεδιτιον νιεμανδ |βερλεβτ ηαττε, φιελ εσ Ωλαδιμ υνδ μιρ υνδ μεινεν Γετρευεν λειχητ, διεσεσ Γεηειμνισ ζυ βεωαηρεν. Δερ νευε Φ)ρστ γαβ υνσ δεν γεηειμεν Αυφτραγ, διε Φεστυγγ δεσ Ναχητκ|νιγσ ζυ ζερστ)ρεν υνδ θυριγ υνδ σεινε γεφαλλενεν Βεγλειτερ ω|ρδιγ ζυ βεσταττεν – υνδ σο γεσχηα η εσ αυχη. Θεδενφαλλσ γελανγ υνσ Λετζτερεσ – Ερστερεσ στελλτε υνσ δαγεγεν πορ υνγεαηντε Σχηωιε ρικκειτεν, διε μιρ φετζτ, δα ιχη σιε ζυ Παπιερ βρινγεν ωιλλ, ρεχητ υνπερστTMνδλιχη ερσχηεινεν, αβερ δαμαλσ ωαρ εσ φεδενφαλλσ σο, δασσ ωιρ νιχητ ιν δερ Λαγε ωαρεν, Δραχηενφελσ εμπφινδλιχηεν Σχη αδεν ζυζυφ|γεν. Δασ Σχηλοσσ περσυχητε ζυνTMχηστ υνσερε Σιννε ζυ τTMυσχηεν, δοχη εσ γελανγ υνσ δανκ δερ Κραφτ δεσ Λιχητσ, ρεινεν Σιννο δυρχη Δραχηενφελσ ζυ σχηρειτεν υνδ δερ ζερωιρρυγγ Ηερρ ζυ ωερδεν. Ιμμερηιν |βερζευγτεν ωιρ υνσ πον δερ Εξιστενζ δεσ μTMχητιγεν Σοννενβαννο Ροσχηλιασ υνδ βεσταττετεν θυριγσ γρTMβλιχη περβρανντε Λειχηε πορ δεν Τορεν δερ Φεστυγγ ιν εινεμ λιχητδυρχ ηωιρκτεν ΩαλδπλTMτζχηεν, σο ωιε ερ εσ σιχη ιμμερ γεω|νσχητ ηαττε. Ωλαδιμ βεστιμυτε σπTMτερ περ Δ εκρετ, δασσ σιχη √κειν Μοραπε βει Ταγ οδερ Ναχητ δεμ Σχηλοσσ νTMηερ αλσ 777 Σχηριττ νTMηερν σο λλτε∇ – υνδ σο σολλτε εσ αυφ ιμμερ δερ ζεργεσσηνηειτ ανηειμφαλλεν. Ωιρ Φλαμμεναυγεν αβερ σχηω ορεν δεν Διενερ δερ Φινστερνισ υνβεγσαμεν Ωιδερστανδ...∇

Die Reise zum Schloss

Schloss Drachenfels befand sich auf einer von dichten Wäldern umgebenen einsamen Felsformation eine Reitwoche westlich von Geltin. Die Schergen des Nachtkönigs hatten es vor einigen Jahrhunderten in dieser Ödnis mühsam errichtet, mit dem Blut geschundener Unfreier und mit der Hilfe unheimlicher Dämonen und Elementarwesen. Der Nachtkönig, ein

grausamer Vampirdämon namens Drastitsch, feierte nach seiner Machtübernahme hier - fernab von Geltin - jede Nacht grausame Blutorgien. Nach Geltin kam er nur, wenn es unbedingt notwendig war.

Die Geschichte von Drachenfels

Als die beiden Volkshelden Jurig und Wladin Glitschko den Aufstand gegen den Nachtkönig anführten, da erschlug Wladin den Nachtkönig in Geltin nicht endgültig, wie es die Erzählungen wollen, sondern Drastitsch floh als Nebel einfach zurück in sein Schloss.

Er hatte aber nicht mit der Klugheit der beiden Glitschko-Brüder gerechnet. Jurig wartete bereits bei Drachenfels und drang bei Sonnenlicht - und mit der Hilfe einiger Krieger des Lichts unter Führung einer Grauen Meisterin namens Roschilia - in das Schloss und bis in die Gruft des Nachtkönigs vor. Unterwegs starben einige der Begleiter Jurigs. Drastitschs Freunde waren zwar gewarnt, konnten aber nicht verhindern, dass die letzten beiden Lichtgestalten - Jurig und die Graue Meisterin - bis zum Nachtkönig selbst vordringen konnten.

Jurig trug als Gabe des Zwergenvolkes das dem Schmiedegott Torkin geweihte magische Kurzschwert *Sirknock* ("Schlangentod"), das aus Sternensilber gefertigt und nur im Mondlicht zu sehen war. Bis zu diesem Tag war es unklar gewesen, was für ein Vukodlak der Nachtkönig nun eigentlich war, ein Werwesen oder ein Vampir, und diese Waffe sollte ihm in jedem Fall nützen, so dachte man.

Kurz vor dem Hort des Nachtkönigs wurden die beiden von einem Flammenelementar angegriffen, der sich hinterlistig als Diener des Lichts ausgab, in Wahrheit aber ein vom Nachtkönig beschworener Wächter war. Die Meisterin zögerte einen Augenblick, ihre Zauber gegen diese grundsätzlich für den Endkampf gegen den Nachtkönig willkommene Verstärkung einzusetzen, während Jurig sein Schwert schwang und leider in der Aufregung einen schweren Patzer machte. Sein Schwert zersprang in viele Partikel aus Sternensilber, während ihm eine Feuerlohe des Elementarwesens das Gehirn zerkochte. Dieser Angriff lenkte das Wesen aber von der Magie der Meisterin ab, und unter Aufgebot all ihrer Kräfte gelang es ihr, das Wesen - vorübergehend - aus Midgard zu vertreiben.

Roschilia machte sich wegen ihres Zauderns schwere Vorwürfe, schluckte ihre letzten Stärkungstränke, drang weiter in die Ruhestätte des Nachtkönigs vor und hinderte mit ihrer Magie den „schlafenden“ Drastitsch daran, sich als Nebel davonzumachen.

Wieder beging sie einen Fehler: sie ließ sich Zeit, den Vampir hinzurichten! Sie bahnte ihn erst ordentlich in der Erdgrube, die ihm sowieso als Schlafstatt diente, auf, und weihte diese Stätte den Göttern der Sonne. Natürlich hatte sie als erstes dem Nachtkönig einen geweihten goldenen Nagel ins Herz getrieben, um ihn zu pfählen. Sie bestreute seinen Körper mit dem Sternensilber als Symbol der vereinten Anstrengungen Jurigs und der Zwerge.

Als sie sich aber über seine "Leiche" beugte, um ihm die Eisenmaske vom Kopf zu nehmen, die auch seinen Hals vor dem Geköpftwerden schützte, war sie unachtsam und löste zwei neben dem Verschluss verborgene Giftdornen aus, die ihr ein tödliches Gift injizierten, das ihr zunächst jede körperliche Kraft raubte. Sie konnte die Maske des Nachtkönigs nicht mehr abnehmen und sich nur noch in demütiger Haltung hinknien, bevor sie vollständig gelähmt wurde.

Ihr war klar, dass sie sterben würde, und sie beschloss deshalb, das Grab des Nachtkönigs für immer zu verschließen. Sie wirkte unter Aufbietung sämtlicher göttlicher Gnade einen Bannspruch der SEHR GROSSEN Magie, der die gesamte Höhle mit einem superheftigen Bann der Sonnengötter umgab - solange die Kraft der Sonne ungebrochen blieb, sollte auch dieser Bann ungebrochen bleiben.

Ihrem Seelenfreund, dem damaligen Vorsteher des Ordens der Flammenaugen, erzählte sie mit ihren letzten Kräften per Zwiesprache, was sich in Drachenfels abgespielt hatte, und bat ihn:

- a) nie zu zaudern im Kampf gegen die Schatten
- b) stichfeste Handschuhe zu tragen, wenn er an unbekanntem Artefakten herumhantieren wollte
- c) Drachenfels zu schleifen
- d) Stillschweigen zu bewahren über die gescheiterte Expedition und dem Volk eine andere Geschichte zu erzählen, nämlich vom finalen Zweikampf Wladins in Geltin, damit er der neue Fürst werden sollte, während sein Bruder - oft maskiert - als unerkannter Beschützer der Volkes durch die moravischen Wälder wandern würde. Je weniger Leute von Drachenfels wüssten, umso besser!

So geschah es auch. Da niemand das "Geheimkommando Drachenfels" überlebt hatte, war das Geheimnis der Expedition leicht zu bewahren. Boris Bentsin wurde von Wladin offiziell beauftragt, die Festung des vernichteten Nachtkönigs zu zerstören. Er zog mit einer Schar von Helfern zum Schloss und stellte dort fest, dass er es

entweder nicht wollte oder nicht konnte - jedenfalls war keine Zerstörung des Schlosses möglich. Dank ihrer magischen Kräfte fand die Schar den Zugang ins geheime Verlies des Schlosses ohne Probleme. Dort fand sie die verkohlte und entstellte Leiche Jurigs - und (wie erwartet) das magisch versiegelte Portal in die „letzte Ruhestatt“ des Nachtkönigs. Boris Bentsin bemalte das Portal mit leuchtend-weißer Kreide, um mehrfach kreisförmig das Symbol der heiligen Flamme anzubringen und einen moravischen Denkspruch zu hinterlassen.

Danach zog sich die Schar - mit der Leiche Jurigs und der gefallenen Freunde - aus Drachenfels zurück, ohne wirklich weitere Sicherungen anzubringen. Die Magie des Schlosses verhinderte mit geringen Ausnahmen jeden störenden Eingriff und sorgte auch dafür, dass die Flammenaugen sich mit dieser Situation zufrieden gaben. Sie hatten alles getan, was man tun konnte, nicht wahr?

Drastitsch geriet in Vergessenheit.

Nach der Zerstörung des Sonnensteins überwand die in der Burg selbst gespeicherte elementare Energie allmählich den auf Sonnengottheiten beruhenden Bannzauber, der den Zugang zu Drastitschs Gruft bisher verschloss. Nun fehlte nur noch ein kleiner Schubs, um den Nachtkönig ins untote Dasein zurückzurufen!

Zu Beginn des Draugmonds 2403 nL kamen die Abenteurer im letzten einsamen Gasthof in den moravischen Wäldern an. Der unternehmungslustige Sohn des Wirts wies ihnen den Weg zum verwunschenen Geisterschloss, in dessen Nähe sich kein vernünftiger Mensch wagen würde. Einen Tag später hatten sie das Schloss erreicht, das auf einer Felsnadel errichtet worden war. MuShu wurde die Sache zu unheimlich und er verabschiedete sich von Murad wegen „dringender dienstlicher Angelegenheiten im Wolkenreich“. TurtleOS informierte Gundar in der Anzeige, dass das Artefakt „vorsichtshalber vorübergehend außer Betrieb“ war.

Vorgeplänkel in den Außenanlagen

Selbstverständlich wollten die Freunde nicht sofort auf dem direkten Weg ins Innere des Hauptgebäudes gehen. Das wäre ja viel zu einfach gewesen – und wenn ein gnädiges Schicksal einem schon ein weitläufiges Dungeon bot, dann musste das auch systematisch untersucht werden, bei allen Göttern! Deshalb vernichteten die Abenteurer zunächst im Kutschenhaus den kopflosen Kutscher, rösteten mit Feuerkugeln die gefolterten Skelette im Hungerturm und erschlugen im Turm des Zorns etliche Zombies und einen untoten Oger.

Dieser Turm hatte nicht nur eine finstere Aura (wie alle Gebäude in diesem Schloss), sondern er verwirrte offenbar auch den Sinn seiner Besucher. Etliche Freunde zettelten jedenfalls nach dem Verlassen des Turms wegen irgendeiner Nichtigkeit eine heftige Schlägerei im Schlosshof an und waren nur mit Mühe zu beruhigen.

Bei den weiteren Erkundungen wäre Calyna um ein Haar durch einen morschen Holzboden eines Wehrgangs in die Tiefe gestürzt, während Vasaron und OhMeiShe im Turm der Schatten auf je drei Schattenkämpfer stießen und sich klugerweise vor deren Angriffe in Sicherheit brachten. Gundar wollte ein wenig später diesen Turm auf eigene Faust erkunden und trat erst den Rückzug an, als er sich etliche Wunden eingehandelt hatte. Er war eben ein sturer/unerschrockener Waldläufer, jawoll!

Erster Akt: Panik

Am frühen Nachmittag wagten die Freunde endlich, das fensterlose Hauptgebäude durch die einzig mögliche Tür zu betreten. Dahinter erwartete sie ein schmaler Gang, aus dessen Seitenwänden zahlreiche versteinerte Ungeheuer ragten. Versteinert? Nicht wirklich – die Biester schienen sich ein wenig zu bewegen, wenn man gerade nicht so genau hinsah!

Murad brachte mit *Macht über Unbelebtes* ein Seil an der Tür am Ende des unheimlichen Korridors an – und mit gemeinsamen Kräften zogen die Freunde die Tür auf, auf der mit Kreide die moravischen Worte „Nur Mut“ standen.

Wenig später mussten die Abenteuer durch einen „Salon“, in dem sechs angekettete und abgehäutete Zombies auf Lehnstühlen saßen. Sie wurden mit Feuerkugeln erledigt, bevor sie sich vielleicht von ihren Fesseln befreien konnten. [Das war unnötig. Diese Opfer Drastitschs waren schon endgültig hin.]

Dank weiterer mit Kreide an den Türen angebrachten „x“-Zeichen folgten die ersten Freunde (Ilmor, Murad und OhMeiShe) einfach dem Weg ins Innere des Gebäudes, bis sie in einem Korridor an einer Seitentür in das dort befindliche thaumaturgische Feld eines Zaubersiegels mit *Namenlosem Grauen* gerieten und schreiend wieder ins Freie stürzten. Da sie vorher bereits im Gästehaus ein einziges sauberes Zimmer mit einer spürbar friedvollen Atmosphäre gefunden hatten, wählte Hippodora diesen Ort jetzt als Ruheplatz aus und beruhigte die Nerven der drei Verängstigten. Unter den wachsamen Augen von Calyna und Coiree ruhten sich alle aus.

Zweiter Akt: Verwirrung

Zu später Stunde setzten die Freunde ihre Erkundung des Hauptgebäudes fort. Ein paar Korridore später öffneten sie eine Tür und wurden plötzlich in verschiedene Teile des Schlosses versetzt. Calyna war im bekannten Stall, OhMeiShe allein im Gang mit den versteinerten Ungeheuern in den Seitenwänden, Hippodora bei den gehäuteten und verkohlten Zombies, Ilmor im Klo – und Coiree, Gundar und Murad in einem großen Saal mit einer kleinen Bühne, auf der einige Musikinstrumente herumlagen oder –standen (u.a. gab es eine große Harfe). Die drei fingen spontan zu „musizieren“ an – und bei diesem Lärm fanden sie ihre Freunde schnell wieder.

Sie waren nach wie vor im Erdgeschoss des Schlosses und untersuchten nun die Nachbarräume des großen Saals. In einem Saal stand eine lange Speisetafel mit silbernem Geschirr; zu beiden Seiten saßen auf hochlehnigen Stühlen jeweils sieben Skelette, die immer noch ihren Gold- und Juwelenschmuck trugen. [Der Nachtkönig hatte hier einst moravische Fürsten, Elfen und Zwerge zu einem "Versöhnungsmahl" eingeladen – es war selbstverständlich perfekt vergiftet.]

Ilmor begann in aller Ruhe das erste Skelett von seinem nutzlosen Schmuck zu befreien und wurde prompt von einem Gespenst des einstigen Lebewesens angegriffen. Der Waldläufer wollte das dumme Schwebewesen erst intensiv ignorieren (was konnte ihm dieses Waberding denn schon anhaben?), aber dann spürte er den eisigen Griff nach seinem Herzen und floh mit letzten Lebenskräften aus dem Saal (und das Gespenst verfolgte ihn zum Glück nicht). [Ilmor wäre hier um ein Haar gestorben.] Nach diesem warnenden Beispiel fledderten die Freunde die anderen Skelette sehr viel vorsichtiger (mit der „Lassomethode“) und machten reiche Beute.

Schließlich hatten die Freunde die zugänglichen Räume des Erdgeschosses abgesucht. Gundar hatte versucht, das bekannte Zaubersiegel auf der Seitentür zu zerstören, und war dafür mit einem heftigen Schmerz bestraft worden. OhMeiShe hatte kanthanische Musikinstrumente entdeckt, die der Nachtkönig gern als spezielle Folterwerkzeuge für seine Gäste benutzt hatte, und musste sich mit zwei Wächterdämonen, die beide KiDo beherrschten, herumprügeln,

während wahrhaft schauerliche „Musik“ durch die Räume hallte. Die anderen hatten vergeblich nach Geheimtüren gesucht.

Die Freunde gingen wieder in den Korridor, in dem sie nach dem Öffnen einer Tür an andere Orte versetzt worden waren. Oh Wunder – dahinter war nun ein Gang zu sehen! Sie folgten ihm zunächst, kehrten dann aber wieder um, weil ihnen einfiel, dass es noch eine weitere Tür im Erdgeschoss gab, die sie nicht geöffnet hatten, und sie wollten nichts Unerforschtes in ihrem Rücken lassen. Und als sie diese unbekannte Tür öffneten – wurden sie erneut an verschiedene, mittlerweile wohlbekannte Orte im Erdgeschoss versetzt!

Naja, dieses Spiel kannten sie nun schon. Also zurück zu dieser neuen Tür und rein in das „Schlafzimmer von Drastitsch“, in dem sich der Meister mit vorzugsweise weiblichen Gefangenen amüsiert hatte. Sowohl das aus Knochen geformte Himmelbett als auch die kleinen Teufelsgestalten an den Vorhangpfosten und eine Schar von geisterhaften Vampirfledermäusen griffen die Freunde an und wurden mit einiger Mühe niedergemacht.

Von hier führte eine Treppe in eine weitläufige und vollkommen unübersichtliche Rumpelkammer im 1. Stock. Von irgendwoher hörte man eine Uhr laut ticken und rasseln – und Gundar verwandelte sich in einen riesigen Kuckuck! Zum Glück hielt diese Veränderung nicht lange an. Beim zweiten Versuch, die Tiefen der Rumpelkammer zu erforschen, fand OhMeiShe die Uhr und begann mit ihr zu kämpfen, aber sie peitschte mit langen Pendelgewichten nach ihm und nach dem ersten bösen Treffer trat er lieber den Rückzug an. Gundar wurde erneut verzaubert – diesmal hielt er sich für einen Kuckuck, ohne sich in einen solchen zu verwandeln. Calyna glaubte für einen herzsclagraubenden Moment, sie würde gelähmt dem Nachtkönig persönlich gegenüberstehen, der ihr mit einem Apfelschäler gerade ein Auge herausoperieren wollte. Sie stand danach noch einen ganzen Tag lang unter Schock und wollte keinesfalls weiter in dieser Rumpelkammer herumirren!

Während die übrigen Gefährten also umkehrten, hatten Ilmor und Murad eine weitere Tür entdeckt und öffneten sie – und wurden wieder im Schloss versetzt.

Murad war im bekannten Turm des Zorns und kehrte zu seinen Freunden zurück, die wieder im Schlafzimmer des Nachtkönigs waren, weil sich Gundar gegen den ausdrücklichen Rat seiner Kameraden dessen schwarze Seidenrobe aus dem dort benachbarten Badezimmer holen musste.

Ilmor war im bisher unerforschten Turm der Verzweiflung gelandet und wurde plötzlich von großer Trauer erfasst. Er begab sich in den Keller des Turms, in dem 15 in altertümliche Roben gekleidete Skelette albischer Xankrieger lagen. Eine gebundene Seele in Gestalt eines sonnumkränzten Jünglings übernahm den Waldläufer, der versprechen musste, ihn und seine Gefährten in einem der Sonne geweihten Boden zu bestatten. Allerdings fehlte Ilmor jeder Antrieb, diese zwecklose Anstrengung sofort zu beginnen, und er hockte sich trübselig auf den Kellerboden und starrte vor sich hin.

Seine Gefährten suchten mit wachsender Verzweiflung im Hauptgebäude nach ihm und entdeckten eine offenkundig benutzte Werkstatt, die zahlreiche große und kleine mit vielen Zahnrädern, Getrieben, Transmissionsriemen und Kurbeln, Hebeln und ähnlichem Kram versehene wunderliche Apparate enthielt. Allerdings war zu dieser nächtlichen Stunde niemand zu sehen, der hier arbeitete.

In den frühen Morgenstunden des folgenden Tages wollten die Freunde die Türme des Schlosses erneut untersuchen. Calyna betrat über den Wehrgang gerade den Turm der Erschöpfung, als Ilmor, der inzwischen seine Depression überwunden hatte, aus dem benachbarten Turm der Verzweiflung auf den Wehrgang hinausging. Er eilte zu ihr und half ihr gegen die dort lauernden, mit Armbrüsten bewaffneten Skelette. Der ganze Turm wimmelte vor solchen Skeletten, die von den wieder vereinten Freunden nach und nach überwunden wurden. Ganz oben war im Dachgebälk das verlassene Nest einer Harpyie – und Ilmor fand dort ein paar Schmuckstücke, für die sich aber der ganze Aufwand nicht gelohnt hatte.

Nun wollten die beiden – trotz der Proteste ihrer bereits völlig erschöpften Freunde – nach den letzten Turm erforschen. Dort gerieten sie in einen weiteren Versetzungspunkt, der sie zu ihrem Glück aber bloß in den Stall beförderte. Das hätte auch schief gehen können! Die nächste Ruhepause im friedlichen Gästezimmer war fällig.

Dritter Akt: Ablenkung

Am Nachmittag besuchten die Freunde erneut die seltsame Werkstatt und trafen dort einen seltsamen Gnom (eine Spukgestalt), der fleißig dabei war, klitzekleine Zahnradchen anzufertigen. Auf die Frage „Wo schläfst du?“ reagierte der Gnom mit einem artigen Diener und der Antwort „Folget mir“. Er führte die Abenteurer durch einen der bekannten Korridore, in dem sie nun aber nicht – wie vorher – an alle möglichen Stellen des Schlosses versetzt wurden. Sie konnten also einfach zusammen mit dem Gnom durch bisher unbekannte Gänge spazieren, bis er stehenblieb und fragte: „Wollt ihr zum Meister, zu mir oder zu meiner Erfindung?“.

Die Gefährten wollten zu seiner Erfindung – und gelangten (ohne den Gnom, der plötzlich verschwunden war) in die allzu bekannte Rumpelkammer. Aha, die schreckliche Wanduhr war also sein Werk! Na, darauf konnten sie gern verzichten. Also wieder zurück in die Werkstatt und gleiches Spiel von vorne.

Diesmal wollten die Gefährten zum Gnom (denn gleich zum Meister wagten sie sich nicht). Sie gelangten auf diese Weise in einen neuen Teil des Schlosses, der aber wenig Interessantes zu bieten hatte. Auf einer Tür prangte allerdings die Kreideschrift: *Nicht betreten - tödliches Chaos!* Dahinter war ein leerer Raum. Interessant! Coiree, Gundar, Ilmor und OhMeiShe schlugen die Warnungen ihrer drei Freunde in den Wind und gingen hinein – und verschwanden spurlos.

Sie waren in eine Chaos-Ebene versetzt worden und stapften über ein endloses Feld aus Knochen und Schädeln auf einen Torbogen zu. Bewegte sich unter den Knochen nicht etwas? Tatsächlich – als die Gefährten nur noch 100 m vom Torbogen entfernt waren, sprang hinter ihnen in einigem Abstand plötzlich ein riesiges Echsenskelett aus dem Knochenuntergrund und nahm die Verfolgung auf.

Die Gefährten entkamen ihrem Verfolger und sprangen durch das Tor. Sie landeten nicht im Schloss, sondern in einer anderen Chaos-Ebene! Diesmal bestand der weiche Untergrund aus einer Vielzahl von Fingern, die wie Grashalme emporragten. Hin und wieder blubberten wie bei einer Lavasuppe ganze Hände in die Luft und winkten oder klatschten und stürzten dann wieder in den Fingerteppich. Ein riesiger gelbgrüner Darmschlauch in weiter Ferne schien die einzige Abwechslung zu sein - er war an einer Seite aufgespannt wie ein Tor.

Kurz vor Erreichen dieses Tors erschienen vor den vier Herumtreibern drei Lamien (Untote mit vampirischen Gelüsten in der Scheingestalt verführerischer Frauen) und versuchten, die drei Männer zu umarmen und zu küssen. Da die Finger des Untergrunds sich plötzlich um die Knöchel der Angegriffenen klammerten, war ein Kampf unvermeidlich. Nach hartem Ringen blieben die Freunde siegreich.

Das Tor führte in die nächste Chaos-Ebene, einen stinkenden Blutsumpf. Die Vier bereuten mittlerweile, dass sie die Warnung ignoriert hatten. Waren sie vielleicht für immer in den Chaos-Ebenen gefangen?

Ein weiteres Tor brachte sie in einen Totenwald, der sich zunehmend grau färbte. Alles was grau war, war für immer erstarrt. Offenbar war der einzig mögliche Ausweg die Flucht auf einen grünen von einer Sonne beschienenen Hügel. Doch das schien nicht so leicht zu sein, denn am Fuß des Hügels wartete ein grinsender Teufel mit einer 4m langen Stacheldraht-Ranke. Ohne ein freiwilliges Menschenopfer, so verkündete er den Ankömmlingen, würden sie alle den Hügel nicht erreichen. Er hatte nicht mit dem Zorn der Gefährten gerechnet. Statt einen der ihren zu opfern, stürzten sie sich gemeinsam auf den gefährlichen Gegner – und zerhackten ihn in Windeseile in Stücke!

Das Tor auf dem Hügel brachte sie endlich zurück in den Gang des Schlosses, in dem Calyna, Hippodora und Murad schon auf sie warteten. Nach weiteren Erkundigungen zogen sich die Freunde erneut in ihr Ruhezimmer zurück und ruhten sich einen ganzen Tag lang aus.

Vierter Akt: Anstrengung

Die Freunde besuchten den Gnom ein drittes Mal – nun wollten sie zum Meister! Der Gnom verblüffte sie mit der Frage: „Wen darf ich melden?“ Da sie erst einmal gar nichts antworteten, machte der Gnom ihnen Vorschläge: „Juliane Fassbender? Maximilian von Steinhoff?“ Letzteres bejahten die Abenteurer – und daraufhin brachte der Gnom sie zu einer anderen Tür, auf der mit Kreide ein Fragezeichen aufgemalt war. Dahinter wartete eine weitere „Teststrecke“.

Im ersten gemütlich eingerichteten Raum baten drei Elfen-Spukgestalten mit einladenden Gesten, Platz zu nehmen und sich auszuruhen. Wirklich ein verlockender Gedanke! Ein paar Abenteurer folgten gern der Einladung, doch Hippodora war misstrauisch. Auf der folgenden Tür stand die Kreideschrift *Keine Schwäche zeigen!* Als die Culsudienerin mit energischer Stimme die Elfen aufforderte, zur Seite zu treten und sie und ihre Freunde durchzulassen, wichen diese unterwürfig aus – der Weg ins nächste Zimmer war frei.

Im zweiten Raum warteten zwei Lamien auf neue Opfer. Auf der folgenden Tür stand *Weiber?! Pah!* Die beiden Untoten wurden erledigt.

Im dritten Raum erkundigte sich ein mit Bihänder bewaffneter Krieger in Vollrüstung in altem Moravisch nach dem Begehrt der Besucher oder der Parole. Auf der nächsten Tür prangt die Kreideschrift: *Nieder mit dem Nachtkönig! Aber das will der Depp ja nicht hören!* Gundar hatte gerade einen seiner lichten Momente und löste dieses Rätsel schnell – mit *"Heil sei dem Nachtkönig"* kamen sie kampfflos an diesem Wächter-Automaten vorbei.

Im vierten Raum wartete eine Überraschung auf die Abenteurer. Es war ein kleiner reich verzierter Salon, dessen Wände Vampire beim Blutschlürfen aus goldenen Pokalen oder beim Abzapfen des roten Saftes aus verführerischen Jungfrauen und knackigen Männern zeigten.

Auf einem kleinen Tischchen brannten einige Kerzen, und in zwei Ecken des Raums lag Erde. Aber das Tollste war – hier kauerte auf einem Sessel ein bleiches schwarzhaariges Mädchen, in eine schwarze Seidenrobe gehüllt. Sie zitterte vor Angst und freute sich beim Anblick der Abenteurer (in einem schwerfälligen moravischen Dialekt) über ihre Rettung. Sie hatte im Wald plötzlich das Bewusstsein verloren und war hier als Gefangene wieder aufgewacht. Mit einer geschmeidigen Bewegung kam das Mädchen auf die Beine und wollte ihre Befreier voller Dankbarkeit umarmen, aber dieses eine Mal hielt OhMeiShe überhaupt nichts von irgendwelchen betörenden Plaudereien und hieb ohne weitere Umstände mit seinem Langschwert auf sie ein.

Juliane Fassbender (natürlich eine waschechte Vampirin) wehrte sich, aber Murad gebrauchte seine magische Krücke und lähmte sie. Das Mädchen wurde erschlagen und sofort von Hippodora geköpft – und ihr Rumpf wurde mit einem magischen Speer gepfählt.

Der einzige Ausgang war ein gut verborgener Schacht im Boden, in dem weiter unten ein rotes Licht leuchtete. OhMeiShe warf Julianes Kopf hinunter, hörte aber keinen Aufprall. Gundar warf ein Seil mit einem angebundenen Messer hinab – und es wurde exakt dort abgeschnitten, wo der rote Lichtschein begann. Das sah ganz nach einem Transmitter aus!

OhMeiShe kletterte als erster am Seil bis zum roten Lichtschein hinab und ließ sich dann fallen. Seine Freunde folgten. Ilmor bildete die Nachhut.

OhMeiShe landete als erster unsanft in einer großen kreisförmigen Halle, an deren Wand sich 12 Torbögen vor dem nackten Stein befanden. An einem Thron war eine Lamia angekettet: Drastitschs Lieblingsgespielin, die sich seit Jahrhunderten nach etwas "strenger Liebe" sehnte. Ihre Kette hatte den halben Durchmesser der Halle, und beim Erscheinen des KanThai warf sie den Kopf der Vampirin weg, mit dem sie gerade gespielt hatte, und stürzte sich auf ihn. Der Spitzbube löste sich sehr geschickt [2 20er hintereinander] aus ihrem Klammergriff, während Gundar, der ihm zu Hilfe eilen wollte, Pech hatte und von ihr in die Lippe gebissen wurde. Dann war schon Murad mit seiner Krücke da und lähmte sie – und Hippodora enthauptete die Untote. Das wurde allmählich zu einer Gewohnheit!

Gundar probierte den Thron aus. Kaum hatte er Platz genommen, fragte ihn eine innere Stimme: „Wohin, Meister?“. Dieser Ort war in Wahrheit ein Video-Überwachungsraum des Schlosses, denn innerhalb der Torbögen bildeten sich silbern-flirrende Bilder, die die „Kamerabilder“ aus bestimmten Orten des Schlosses übertrugen. Nett, aber unbrauchbar für die Abenteurer, die die Anlage nicht bedienen konnten.

Von hier führte eine Wendeltreppe hinauf in den zentralen Turm des Schlosses. Im nächsten Stockwerk saßen zwei schachspielende zwergenähnliche (aber geflügelte) Gestalten aus Metall, die OhMeiShe, der die Gruppe anführte, fragten, ob er eine Einladung bei sich hätte? Nein? Dann wäre der Zutritt verboten!

Die Gefährten wollten sich nicht unnötig mit den krallenbewehrten Metallzwergen herumärgern und kehrten um. Sie folgten lieber der Kreidezeichnung in der „Videohalle“, die auf eine nach unten führende Wendeltreppe wies. Sie brachte die Freunde endlich in den Kerker des Schlosses und näher an die Ruhestätte des Nachtkönigs.

Hier wimmelte es von Kreideinschriften. Sie waren offenbar auf der richtigen Fährte! Beim Durchsuchen der offenstehenden Gefängniszellen gerieten die Gefährten wieder an einen Versetzungspunkt. Coiree und Gundar verschwanden plötzlich spurlos. Die beiden waren nun

(einzeln) in den Folterzellen des Kerkers eingesperrt! Ihre Freunde folgten und wurden ebenfalls versetzt. Ilmor und Murad landeten ebenfalls in Folterzellen. Calyna und Hippodora befanden sich am Fuß der bekannten Wendeltreppe, also am Eingang des Kerkers.

OhMeiShe dagegen war in einem großen Raum mit einer Bühne – und sowohl auf der Bühne wie im Zuschauerraum befanden sich zahlreiche kleine Erdwichtel, die bei seinem plötzlichen Auftauchen um Ruhe baten, weil gerade das Vorprogramm begonnen hatte: „Sieben kamen nach Drachenfels“. Fasziniert beobachtete der KanThai das Schauspiel, denn die Darsteller verkörperten ihn und seine Freunde!

Coiree war das Nummerngirl und führte knicksend und augenzwinkernd durch das Programm.

Gundar schoss mit seinem magischen Langbogen im Stall umher und traf Calyna – und warum? Weil er sie noch nie leiden konnte, alldieweil sie ihm immer zeigen musste, dass sie flinker war als er.

Murad zauberte einen Strick an eine Tür, um sie zu öffnen. Die dahinter sitzenden sechs Gehäuteten wollte er mit Feuerkugeln vernichten, aber vor lauter Angst zitterte er so beim Zaubern, dass es fünf Mal zaubern musste, bis es klappte.

Vasaron klaute einem Skelett einen silbernen Teller, während seine Freunde die anderen Skelette (und sich selbst) mit Seilen fesselten und totale Verwirrung stifteten.

OhMeiShe kämpfte mit kanthanischen Mönchen – und immer, wenn sie sich verbeugten, haute er ihnen kräftig auf die Schädelkappen.

Gundar hackte das Bett des Meisters zu Knochenbrei und wurde von Fledermäusen attackiert. Calyna wollte sich für seinen früheren Pfeilschuss rächen und es ihm heimlich heimzahlen, aber sie traf aus Versehen ständig nur die Fledermäuse und knirschte vor Wut.

Hippodora verscheuchte mit energischem Auftreten und obszönen Schimpfworten drei Elfenkrieger, die ihr den Hof machen wollten.

Am Ende des Vorprogramms verbeugten sich alle sieben Hauptdarsteller – und schon kam das Hauptprogramm "die Schönen und das Biest" an die Reihe:

Erzähler: „...und so kamen die stolze Roschilia und der flinke Jurig nach zahlreichen Gefahren endlich zur Höllenpforte:“

R. (graublauer Mopp als Perücke, geht am Besen=Stock, mit hoher Stimme): „Hach, mein guter tapferer Jurig, treuer Waffenarm und Sieger zahlreicher Kämpfe, ihr mögt ja vielleicht nichts von den wunderbaren Darbietungen der kleinen Spitzenschauspieler verstanden haben, weil das euren beschränkten Dorflümmelverstand bei weitem überfordern würde, aber nun sagt doch, was meint ihr - sollte uns dieses Portal wirklich endlich zur Ruhestätte des Nachtkönigs führen, damit wir den Herrn und Meister dieses Schlosses hinterrücks im Schlaf ermorden können, wie es nun mal die feige Art von uns Grauen sogenannten Meistern ist?“

J. (moravischer Bauerndialekt): „Mein liebes graues Mäuslein, äh, Mütterchen, freilich, freilich. Tretet nur einen Schritt oder zwei zurück, Teuerste, damit ich mal meine geringen Körperkräfte, die meine geistigen Kräfte um Einiges übertreffen, vollständig gegen dieses finstere Tor zum Einsatz bringen kann - da es nicht wegrennen kann, sollte es mir doch recht gut gelingen, einen vernünftigen Remppler anzubringen.“

R. tänzelt einen gekünstelten Schritt zurück, während J. Anlauf nimmt und gegen ein von vier Wichteln gebildetes "Tor" anrennt und mit ihnen zusammen umpurzelt.

J.: „Aua, aua. Aber seht doch, Roschilia!“

R.: „Was? Wo? Soll ich euch heilen?“

J.: „Nein, aber dort kommt wer!“

R.: „Nanu, blaue Haare? Etwa ein Kollege?“

Zwei Wichtel (der eine huckepack auf dem anderen, um Größe zu erreichen) kommen langsam von der Seite. Der obere hat eine blaue Mütze auf und spricht durch eine Gießkanne mit Subetha-Bass:

2W.: „Holla holla. Holla holla.“ Verbeugt sich zu den Zuschauern hin. „Holla holla.“

Einer der Ex-Tor-Wichtel springt an den beiden hoch und kneift den oberen Wichtel in die Zehen.

2W.: „Äh - ähem. Nanu, wer klopft denn hier an die Pforte der Hölle? Oh, ich sehe eine blauhaarige Kollegin! Seid begrüßt!“

R.: „Gleichfalls, werter Mann. Wie kommt ihr hierher?“

2W.: „Komisch, Selbiges wollte ich euch auch gerade fragen. So wisset, dass ich hier schon lange in Askese verweile, all den Vergnügungen unseres Ordens seit langem entsagt habe und tatsächlich schon seit ewigen Zeiten keine Frau mehr gehabt habe und deshalb unter unheimlich großem Druck stehe und euer stolzer Anblick mich rasend vor Verlangen macht...“

R.: (geschmeichelter Seufzer) „Ihr Schelm, ich kann euch nur allzu gut verstehen, aber geht ihr vielleicht nicht ein wenig zuforsch ran?“

J.: „Genau!“

R.: „Halt die Klappe, dich geht das gar nichts an!“

J. (schmolzt)

2W.: (kommt den beiden näher und näher) „...aber was bedeutet uns beiden unser heißes Verlangen, wenn doch die Pflicht ruft, nicht wahr? Ihr könntet natürlich den Dorftrottel ein wenig fortschicken, damit er uns mit seinem lüsternen Grinsen und seinen idiotischen Bemerkungen nicht die Freude bei unserem intensiven und jede Dimension sprengenden feurigen Liebesspiel verdirbt...“

J.: (schaut sich um) „Wo ist hier ein Dorftrottel? Wen meinst du?“

2W.: „...doch bevor ich bei eurem Anblick vollkommen den Verstand verliere, lasst mich euch pflichtschuldigt warnen, diese Pforte zu durchschreiten, die euch keinesfalls ans Ziel eurer Sehnsucht bringen, sondern nur in eine hässliche Falle locken würde.“

J.: „Hier ist kein Dorftrottel. Mütterlein, versteht ihr, was er meint?“

R.: „Eine Falle, sagt ihr?“

2W.: „Sagte ich das? Och, das war wohl ein Versprecher - denn ICH BIN DIE FALLE! Mögen euch meine Flammen vernichten!“

Die beiden Wichtel ziehen aus ihren Umhängen gelbrote Glitzersteinchen und werfen sie auf R und J. J. tut so, als ob er mit einem (nicht-sichtbaren) Schwert nach 2W. schlägt, bekommt aber einen Kinnhaken ab und geht jammernd zu Boden. R. zaubert aus ihrem Stock eine echte Feuerkugel herbei und schleudert sie gegen 2W, die sich aber ducken - die Feuerkugel rast in den Zuschauerraum direkt auf OhMeiShe zu, richtet aber nur wenig Schaden an. Die Wichtel klatschen in die Hände: „Vorstellung aus, schmeißt alle hinaus!“

Mittlerweile hatte sich der alte skelettierte Folterknecht mit seinem Brandeisen in Bewegung gesetzt und nach seinen neuen Kunden umgesehen. Gundar wurde sein erstes Opfer – der Waldläufer brach nach ein paar Hieben des Folterknechts leblos zusammen [0 LP], wurde aber nicht endgültig getötet, weil der Folterknecht ja noch länger seinen Spaß mit ihm haben wollte. Nun kam Ilmor an die Reihe. Zu seinem Glück lockte der Kampflärm Calyna und Hippodora hinzu – und zu dritt klopften sie erfolgreich das fiese Skelett nieder und befreiten die Freunde.

Mit leichten Brandblasen stolperte OhMeiShe aus dem Wichteltheater und suchte sich im Dunkeln den Weg zurück zum Versetzungspunkt, an dem er von seinen Kameraden getrennt worden war. Er „beobachtete“ (besser: ahnte) im Lichtschein der Laternen seiner Freunde eine schwarz gekleidete Gestalt, die gerade aus der Folterkammer heraustrat und die Türe leise hinter sich schloss. Der Spitzbube wollte erst einmal abwarten, was der Fremde nun unternehmen würde, als dieser sich ihm trotz der Finsternis zuwandte und ihn mit einem hämischen Grinsen in seine Gewalt brachte: der Vampir Maximilian von Steinhoff hatte die Gunst der Stunde genutzt und diesen Lebenden übernommen, der ihm ein nützliches Werkzeug sein sollte!

Der scharfsichtige Ilmor hatte die Bewegung der Tür bemerkt und rannte sofort durch die Folterkammer hinaus auf den Gang – und musste gegen OhMeiShe und den Vampir kämpfen! Nach einem wahren Schmetterhieb des Vampirs musste Ilmor sein ganzes Glück [3 SGs] aufwenden, um dem schon sicheren Tod zu entgehen. Hippodora schützte seine Fast-Leiche vor weiteren Angriffen des Vampirs und seines neuen Helfers; sie war froh, dass sich die beiden von selbst zurückzogen, und setzte ihnen nicht sofort nach, sondern folgte ihnen zusammen mit den handlungsfähigen Freunden in einem Sicherheitsabstand. Die beiden verschwanden hinter einer Tür.

Murad spähte ihnen hinterher – und er sah die beiden in einem Quergang vor einem steinernen Torbogen stehen, der aus der natürlichen Felswand herausgehauen war und die Form eines Totenschädels mit aufgerissenem Kiefer hatte, in dem sich die runden Flügel einer knöchernen Doppeltür befanden. Die Türflügel zeigten in den Knochen gravierte und ausgemalte widerliche Folterszenen. In leuchtend-weißer Kreide war über beide Flügel eine moravische Inschrift aufgetragen worden:

*Hier rang die Beste mit dem König der Finsternis
und gab ihr Leben für das Licht.
Möge ihr Werk das Tor zur Hölle auf immer versiegeln,
so unabänderlich wie der Weg und die Macht der Sonne.
Wir werden dein Tun niemals vergessen,
Roschilia,
und dein mutiges Beispiel zum Vorbild nehmen!*

Murad schloss die Tür wieder, damit sie in Ruhe nachdenken konnten. Plötzlich gab es einen fühlbaren Subetha-Impuls [OhMeiShe hatte das Portal zur Ruhestätte des Nachtkönigs geöffnet, das der Vampir wegen der heiligen Symbole nicht berühren konnte.]

Plötzlich gab es für die Freunde kein Halten mehr. Hippodora stürmte in den Quergang, gefolgt von Gundar – beide standen unter dem Einfluss aufputschender Heiltränke. Im Gang stand OhMeiShe regungslos mit der Hand am linken ein wenig geöffneten Flügel des „Höllentors“, während der Vampir weiter rechts mit einem Seemeister (!) verhandelte, der ihn gerade lispelnd warnte, nicht durch die Pforte zu gehen, sie wäre eine Falle.

Diese verwirrenden Neuigkeiten waren Hippodora jetzt egal: nieder mit dem Vampir! OhMeiShe bekam angesichts der wilden Culsukriegerin von Maximilian den Befehl, seinen Herrn und Meister zu schützen, und machte sich kampfbereit. Zu seiner Überraschung wurde der Vampir aber auch von der anderen Seite angegriffen, denn der „Seemeister“ entpuppte sich als ein Ifrit, gegen den er dummerweise überhaupt nichts ausrichten konnte! Um den Rückzug der Freunde zu decken, beschwor Murad eine *blaue Bannsphäre*.

Calyna und Coiree hielten OhMeiShe in Schach. Hippodora und Gundar, der dann aber seinen Platz mit Calyna tauschen musste, weil er schon wieder völlig erschöpft war, halfen dem Ifrit, den Vampir zu bezwingen. Aber der Ifrit zeigte sich keinesfalls dankbar, sondern bedrohte nun auch die Abenteurer. Sie flohen zusammen mit OhMeiShe schnell zurück in den vorherigen Gang. Hier hielten sie Kriegsrat und leckten ihre Wunden.

Fünfter Akt: Aufräumarbeiten

Nach einer Ruhepause setzten sie ihren Schlachtplan in die Tat um. Sie eilten schnell durch den Quergang und betraten durch die Höllenspforte die Ruhestätte des Nachtkönigs – viel schneller, als der Ifrit auftauchen konnte. Gut beobachtet!

Hinter dem Portal folgte ein kurzer Stollen, der in eine große natürliche kühle Felshöhle mit natürlichem Erdboden führte. Im Zentrum der überhaupt nicht eingerichteten Höhle war eine Mulde, das "Lager" des Nachtkönigs. Drastitsch lauerte hier auf ein Opfer - er hatte nur eins im Sinn, endlich raus aus seinem Gefängnis!

Drastitsch trug seine Eisenmaske, deren Halterungen, mit denen sie am Halsteil befestigt war, bereits geöffnet waren. Bis auf die Klauen an Händen und Füßen war sein Körper menschlich und steckte in einer schwarzen Kapuzenrobe. Er war mit glitzernden Metallstückchen bedeckt, dem ersehnten Sternenstaub.

Auf halbem Weg zwischen Portal und Lager lag die mumifizierte Leiche einer Frau mittleren Alters mit straff nach hinten zu einem Zopf geflochtenen Haaren und einer grauen Robe. Sie war offensichtlich in kniender Stellung gestorben und später umgefallen.

Hippodora näherte sich sofort dem Lager des Nachtkönigs, und angesichts der wild entschlossenen Culsu-Dienerin gab Drastitsch jede Verstellung auf und erhob sich eilends. In seiner geschwächten Verfassung war er für Hippodora, Calyna, Gundar und OhMeiShe kein wirklicher Gegner und wurde vernichtet. Natürlich enthauptete ihn niemand anders als Hippodora. Seine Überreste lösten sich schnell auf – und ein weiterer Subetha-Impuls ließ das Schloss erzittern.

Die Freunde sammelten das Sternensilber ein und machten sich auf den Rückweg. Selbstverständlich schauten sie sich dabei im Keller des Schlosses gründlich nach sonstigen Schätzen um. Tatsächlich – es gab drei von einem Affendämon bewachte Schatztruhen! Coiree und Gundar töteten den Wächter – und die Freunde waren um etliche wertvolle Diamanten reicher. Auch sonst gab es noch allerlei kleine Kostbarkeiten und gefährvolle Momente. Aber schließlich war der Fall erledigt.

In einer Robe des Nachtkönigs kamen die Freunde problemlos an den beiden „Schachzwerge“ im Zentralturm vorbei und konnten bis in den obersten Raum vordringen (auch wenn Hippodora dabei ein Urinvollbad nehmen musste und Gundar in eine Eiterpfütze fiel). Offenkundig hatte die Magie des gesamten Schlosses etwas mit der Wetterfahne auf dem Dach des Turms zu tun, aber die Freunde wollten sich mit dieser fremdartigen Zauberkunst nicht anlegen und kehrten lieber wieder um.

Der Sehende Schlüssel

Zwei Wochen später waren sie alle wieder wohlbehalten in Geltin. Tabatha konfiszierte ein paar der schwarzmagischen „Schnäppchen“, die die Freunde mitgeschleppt hatten, um sie

eilends zu vernichten. Der Fürst freute sich über die guten Nachrichten und sicherte ihnen auch weiterhin seine volle Unterstützung zu.

Zu Beginn der zweiten Trideade im Draugmond war es soweit. Zusammen mit dem Sternensilber gelang nun die vollständige Freilegung des Sehenden Schlüssels, der nun eine fünfeckige Form mit einem goldenen beweglichen Auge in seiner Mitte hatte. Mit unverschämten Worten herrschte der Schlüssel die verdatterten Freunde an, dass man ihn gefälligst nehmen und nach Kuz Alhadur bringen sollte. Er bestand darauf, dass ihn Gundar trug, in dessen geistigem Hohlraum er die Gedankenkarte am besten projizieren könnte. Der Waldläufer machte gute Miene zum frechen Spiel und nahm den Schlüssel – und tatsächlich, er konnte sich tatsächlich auf eine Karte konzentrieren – und dort im Norden Moravods blinkte ein Punkt: Kuz Alhadur!