

B.29 Was Fürsten wollen

Alexander Huiskes, MIDGARD-Abenteurer, VF & SF 2007

(Teil 1 von *Das Land, das nicht sein darf*)

<in der Fassung des von Harald Popp überarbeiteten Abenteurers aus dem Jahre 2003>

Copyright © 2007 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus dem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 2007 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden

Aus der Tuchenbacher Testrunde

Andreas Arenz: *“Gegen Vampire habe ich keine starken Zauber, zu dumm – naja, dann halt wieder eine Blaue Bannsphäre“*

Heinrich Inkoferer: *“Ich halt es nicht aus, das ist jetzt mein drittes Schwert, das kaputt ist – ich leih Calyna nichts mehr!“*

Stefan Krägeloh: *“Moment mal, mein PMA sagt aber nicht, dass das hier eine Vampirin ist – soll ich sie mal fragen?“*

Christiana Matt: *“Hippodora, hack dem Blutsauger schnell den Kopf ab – sonst mach's ich!“*

Isolde Popp: *“Calyna, kein Problem, ich mach's gern - Culsu freut sich über jeden Untoten weniger auf Midgard.“*

Jürgen Wappenschmitt: *“Wenn alles nichts hilft, dann muss halt ein kräftiger Mittelstrahl her! Prost!“*

Winter in Geltin

Nach ihrer Rückkehr aus Parinov widmeten sich die Abenteurer wieder ihren Studien. Calyna, Gundar und Ilmor hatten von Shavasz schon einige neue Waldläufer-Kenntnisse erworben, aber nun war es zu kalt geworden für Outdoor-Survival-Camps im Karmodin; Ilmor genoss lieber die Schmankerl der großfürstlichen Küche.

Puscyn Wladimir, der Bruder des Großfürsten und als „Waffenmeister“ der oberste Truppenführer Geltins, kam die winterliche Kälte nur recht – dann konnte man noch strammer exerzieren, um ins Schwitzen zu kommen! Puscyn freute sich, dass einer der Drachenjäger, Gundar, diese Ansicht hundertprozentig mit ihm teilte und sich täglich in den verschiedensten Waffenkünsten übte; seine anderen Schüler, Calyna, Hippodora und OhMeiShe, sollten sich ein Beispiel an ihm nehmen und sich mehr anstrengen! Murad zog dem harten Drill des Waffenmeisters den warmen Studiersalon in der Gilde des Hexenlichts vor und studierte eifrig neue Zaubersprüche – er war eben ein Mann des Geistes. OhMeiShe fand im Hausmeister des Palastes einen fähigen Lehrmeister, der ihm fast nebenbei seine Kenntnisse im Umgang mit Dietrichen und Feilen zum Öffnen verrosteter oder defekter Schlösser beibrachte. Und wo war Coiree? Die junge Waldläuferin hatte sich unsterblich in einen jungen Handwerker verliebt und war ihm in dessen Walddorf gefolgt.

Es versprach, ein langer und bitterkalter Winter werden. In den letzten beiden Wochen gab es schon die ersten ergiebigen Schneefälle, und die Abazzi suchten im Khochzyn, einem Stadtteil Geltins, ihr traditionelles Winterquartier auf. Aber was kümmerte es die Abenteurer? Sie hatten ihre Beschäftigung, sie waren Gäste des Fürsten und wohnten höchst komfortabel in seinem Palast. Mittlerweile gehörten sie ja fast zur fürstlichen Familie, nicht wahr? Nun – nicht ganz. Fürst Wladimir VII erkundigte sich eines Abends recht angelegentlich nach ihren künftigen Plänen und wies darauf hin, dass nach dem Winter, den sie freilich gern als seine Gäste im Palast verbringen dürften, bestimmt die Strahlen der Frühlingssonne auch in ihnen wieder neue Wanderlust entfachen würde, nicht wahr? Drachenjäger, die rasten, rosten, so hieß es doch, oder?

Jaja, die Freunde hatten schon verstanden. Ok, im Frühjahr würden sie wieder losziehen, aber nur keine Hektik jetzt, ein Wässerchen nach dem anderen.

Myxxels meisterlicher Magierkollege

Am Vormittag des 1. Tags im Rabenmond lud Myxxel die Gefährten zu einer Besprechung in seinen Turm ein und macht sie dabei mit Erzmeister Bars bekannt, dem Leiter der Schwarzschiwengilde von Uchana. Bars war schon seit zwei Tagen – auf Einladung Myxxels – in Geltin und hatte zusammen mit seinem Kollegen bereits ausgiebig die blaue Sphäre untersucht. Nun wurde es Zeit für eine Zusammenfassung der Ergebnisse und eine letzte Untersuchung, bevor sich der Erzmeister wieder auf den Heimweg machte.

Erzmeister Bars hatte schon alles vorbereitet, um den geheimnisvoll in Calynas Arm „eingeschmolzenen Armreif“ zu untersuchen. Nach Abschluss seiner Arbeiten, die vor allem aus viel Gebrummel, dem intensiven Abtasten der verdächtigen Stelle und dem Auflegen rätselhafter thaumaturgischer Gerätschaften bestanden, kam der Meister zu folgendem Ergebnis:

“Dieser magische Armreif wurde von keinem mir bekannten Volke angefertigt. Sehr wahrscheinlich besitzt er Kräfte, die denen von Erzeugnissen der moravischen Schmiedemeister gleichkommen. Es liegt jedoch ein Zauber auf dem Reif, der den Einsatz dieser Kräfte an den Lauf der Zeit bindet. Verzeiht diese etwas unglückliche Formulierung, aber genauer konnte ich dies nicht feststellen. Seid jedoch versichert, dass nichts Böses diesem Reif innewohnt – seine Kräfte haben mit der Macht des Lichtes zu tun, und wenn ihr erlaubt, so möchte ich nun das Licht anrufen – vielleicht gibt uns der Armreif ja auf diesem Weg ein kleines Zeichen seines Nutzens.”

Calyna war einverstanden und stellte sich in den von Bars schon vorbereiteten magischen Zirkel. Der Erzmeister entzündete den Inhalt der ringsum verteilten Räucherschalen; bald hing ein beißender grauer Qualm schwer in der Luft. Endlich begann Bars mit der Anrufung des Lichts. Zunächst geschah nichts, aber dann schimmerte die Waldläuferin plötzlich in einer goldenen Aura, und wie in einer mächtigen *Vision* sahen alle Anwesenden in ihrem Geist die folgenden Bilder:

Ein Adler und ein Drache aus goldenen und schwarzen Flammen, ineinander verkrallt, trudeln über einen perlgrauen Himmel und vergehen in einer gewaltigen, lautlosen Explosion. Aus den glimmenden Überresten erheben sich schwarze Schatten, geflügelt wie Fledermäuse, werden immer größer und füllen schließlich das Bild ganz aus. In der Mitte der Schwärze leuchten sechs weiße Lichtpunkte auf, wachsen heran, verdrängen damit die Finsternis und schrumpfen wieder zusammen - ja, sie werden beinahe von der Finsternis verschlungen. Kurz bevor dies geschieht, entspringen ihnen wiederum der goldene Adler und der schwarze Drache, dessen Konturen von einem violetten Schein betont werden, doch diesmal ist ihre Bewegung kein kämpferisches Verkrallen, sondern ein Tanz gleichberechtigter Partner. Drache und Adler kreisen um die weißen Lichtpunkte, und allmählich verschwindet die Finsternis.

Sichtlich beeindruckt meinte Bars nach diesem Ereignis, dass der Armreif unter anderem wohl zur Auslösung von gemeinsamen *Visionen* angefertigt wurde, aber das könnte nicht sein ganzes Geheimnis sein. Er riet den Freunden, abzuwarten, bis sich der Armreif von selbst enthüllen würde.

Mitzquitotls merkwürdiger Modus

Vor der blau schimmernden Kugel, in deren Mitte sich die liegende Gestalt des schlafenden verjüngten Mitzquitotls befand, fassten die beiden Magier die Ergebnisse ihrer Untersuchungen (bestätigt durch die Auskünfte des Wundervollen Todd Arkin) zusammen:

- Die Sphäre besaß eine ungewöhnliche Aura, die auf eine Verbindung mit Zeitmagie hinwies.

- Die Sphäre besaß keine finstere Aura, die ein vampirischer „Fürst der Chaosmagie“ normalerweise haben sollte; außerdem gelang der Nachweis, dass jemand (oder etwas) in der Kugel lebte.
- Die Sphäre besaß eine sehr starke Aura konzentrierter Lebenskraft, die man mit *Erkennen von Leben* sehr deutlich spürte; diese Aura war für einen einzelnen Menschen sehr viel stärker, als man das bisher für möglich gehalten hatte.

Bars vermutete, dass der Körper Mitzquitotls in der Sphäre in seine Zeit vor seiner Vampirwerdung zurückversetzt worden war. Er glaubte, dass die im Laufe seiner vampirischen Existenz gesammelte Lebenskraft dabei von ihm gewichen sein müsste, aufgrund der geheimnisvollen Zeitbarriere aber nicht aus der Sphäre entweichen könnte. Interessant, welche gewaltige Lebenskraft die ganze Zeit unbemerkt in diesem Mann gespeichert gewesen sein müsste! Wer oder was diese Barriere verursacht hatte, war beiden Magiern noch immer schleierhaft. Es musste auf jeden Fall eine sehr große Macht sein.

Myxxel meinte, dass die blaue Sphäre vielleicht teilweise aus einem *Zauberschild* bestünde, vielleicht aber auch aus „gebundener rekursiver Zeit“, die den Körper des darin Befindlichen verjüngte und konservierte. Letzteres könnte dafür verantwortlich sein, dass Mitzquitotl plötzlich sehr viel jünger aussehen würde. Myxxel wollte demnächst einige alte meketische Überlieferungen überprüfen, in denen seiner Erinnerung nach von „Kugeln aus gebundenem Sa“ gesprochen wurde. Vielleicht würde sie das auf die richtige Spur bringen! Er wollte sich weiterhin dieser interessanten Forschungsarbeit widmen. Bars dagegen reiste schon am nächsten Tag nach Uchana heim.

Hilfesuch aus Schenila

Am Abend des gleichen Tages meldete ihr persönlicher Kammerdiener den Freunden den Besuch einer schlecht riechenden Bäuerin, die im Salon auf sie wartete. Zu ihrer Überraschung war es ihre gute Bekannte, die Schamanin Srilasha aus Schenila. Sie flehte ihre alten Freunde an, ihr zu helfen:

„Etwa seit Beginn des Kranichmonds scheint in unserem Dorf ein Vampir sein Unwesen zu treiben! Zunächst hatten verschiedene Leute von einer ungewöhnlich großen Fledermaus erzählt, die nachts durchs Dorf fliegen würde, doch da hielt ich das nur für Gerede nach schlechten Träumen. Das änderte sich, als am 7. Kranich das erste Mädchen (die Tochter von Andrej Svolapa) mit einer Bisswunde am Hals völlig verstört aus dem Wald heimkehrte, wo sie Reisig sammeln wollte, und etwas von einem gut aussehenden jungen Mann stammelte, der einen schwarzen Kapuzenmantel trug und in einer innigen Umarmung schmerzhaft (und doch auch angenehm) ihren Hals geküsst hatte, ehe er plötzlich spurlos verschwunden wäre. Leider blieb es nicht dabei – zwei Tage später hatten zwei Frauen (Ladorka Wyrdschiszy und Zarzala Bogumil), die ein paar Lebensmittel mit den Nachbarn aus Bjotme getauscht und auf dem Heimweg gewesen waren, das selbe Erlebnis!

Shavasz, mein Mann, warnte daraufhin alle Leute, allen voran die Weibspersonen, vor dem Vampir, der offenbar die Wälder rings um Schenila unsicher machen würde, und ordnete den regelmäßigen Verzehr von Knoblauch an. Ich flehte die Schutzgeister des Waldes um ihre Hilfe an, aber mir ist klar, dass sie gegen einen echten Vampir nichts ausrichten können. Obwohl ja vieles auf einen Vampir hindeutet, hegen wir alle unsere Zweifel; die Überfälle fanden alle am helllichten Tag statt, wo doch jeder weiß, dass ein einziger Sonnenstrahl ausreicht, um einen Vampir zu töten! Vielleicht ist das also ein ganz anderer Unhold, der Angst und Schrecken in unserem Dorf verbreitet!?

Wie auch immer - es ist jedenfalls noch schlimmer geworden. Am 25. Kranich wurden zwei junge Männer getötet, Jegoruschka Danilo und ein 20-jähriger Sohn der Wyrdschiszy, die trotz der Warnungen meines Mannes das Eis am Waldweiher testen wollten, ob es schon zum Schlittschuhlaufen taugte. Als die beiden zum Mittagessen nicht nach Hause kamen, schickte Ladorka voller böser Vorahnungen ihren Mann, der prompt die beiden Leichen in einem Gestrüpp am Rand des zugefrorenen Weiher fand. Beide Leichen hatten klaffende

Halswunden und wirkten sehr blutleer - und bei beiden steckte im linken Auge ein 15 cm langer vergoldeter Stahl Nagel. Vor lauter Aufregung vergaß ich, eines dieser schauerlichen Teile mitzubringen.

Ihr könnt euch gewiss denken, dass wir vor Angst weder ein noch aus wissen. Unsere ganze Hoffnung ruht darauf, dass ich Hilfe aus der Hauptstadt holen kann. Ich hoffe, während meiner Abwesenheit ist nicht noch mehr passiert in Schenila. Nun bin ich hier und flehe euch an, mir zu helfen.“

Die Freunde halfen ihr natürlich gern, gleich morgen wollten sie los! Vor ihrem Aufbruch besuchten sie die offiziellen Kämpfer gegen die Finsternis, die „Flammenaugen“, Ordenskrieger des Lichts, die in ganz Moravod für ihren fanatischen Einsatz gegen Finstermagier, Schwarze Hexer, Werwesen und Vampire bekannt waren. Diese Hexenjäger waren ein arroganter Haufen und machten sich offenbar noch immer Vorwürfe, angesichts der Bedrohung durch den Schwarzen Drachen zu lang diskutiert und zu wenig gehandelt zu haben – und wenn Profis zögerten, überließen sie hergelaufenen Glücksrittern das Feld und leider manchmal auch den Ruhm.

Der Chef der Flammenaugen empfahl den Freunden deshalb, sich zu schonen und den kalten Winter im warmen Palast des Fürsten zu verbringen; Schenila stünde schon auf ihrer Liste und sie würden sich um diesen angeblichen Vampirfall in den nächsten Tagen kümmern; es wäre sowieso besser, wenn solche Angelegenheiten von Fachleuten und nicht von irgendwelchen Abenteurern erledigt würden!

Murad platzte der Kragen, an dem MuShu schon die ganze Zeit zupfte, und meinte, die Flammenaugen könnten tun und lassen, was sie wollten, er und seine Leute würden jedenfalls sofort nach Schenila aufbrechen und dem Dorf helfen! Das zwang den Chef zum sofortigen Handeln und er bestellte einen erfahrenen Hexenjäger, das Flammenauge Arkadjol, zu sich. Im Beisein der Abenteurer erteilte er ihm den Befehl, den „*angeblichen Vampir von Schenila aus dem Schatten in die Reinheit des ewigen Lichts zu zerren*“; falls sich anwesende Personen seinem Befehl unterstellen wollten, dürften sie sich – eingedenk ihrer bereits geleisteten loyalen Dienste für den Großfürsten – ausnahmsweise diesem Einsatz anschließen. Alle weiteren Entscheidungen lägen ab nun bei Arkadjol.

Die Freunde wollten angesichts dieser arroganten Worte schon protestieren, aber OhMeiShe hatte das Augenzwinkern Arkadjols bemerkt und beruhigte die Gemüter. Abwarten, Freunde, abwarten! Arkadjol meinte denn auch, er möchte sofort eine erste Einsatzbesprechung durchführen, bei der allerdings die Anwesenheit des Oberkommandos nicht weiter erforderlich wäre. Kaum war sein Chef weg, lernten die Gefährten Arkadjol als netten Menschen kennen, der auf angenehme Weise natürlich geblieben war. Er diente als einer der 33 Flammenaugen dem Lichthaus, weil er die Finsternis in all ihren Erscheinungen bekämpfen wollte, und wenn andere das gleiche Ziel hatten, stand er voll und ganz auf ihrer Seite. Arkadjol bewunderte aufrichtig die mutige Heldentat der "Drachenjäger". Er schlug vor, dass er zwar "offiziell" das Einsatzkommando hätte, um den „Sohn des Lichts“ (so der Titel seines Chefs) zu beruhigen, aber in der Praxis wollte er einfach mit ihnen zusammenarbeiten und gemeinsam die beste Lösung suchen. So geschah es auch.

Erste Ermittlungen

Etwa zwei Reittage später kamen die Freunde bei Tauwetter im Walddorf Schenila an. Shavas z hieß seine Frau und die Ankömmlinge vor den schnell zusammenströmenden Dörflern willkommen; er konnte mit tränenerstickter Stimme nur hoffen, dass die erfahrenen Abenteurer und das hochverehrte Flammenauge Schenila von diesem rätselhaften Fluch befreien würden. Leider hatte es in den letzten Tagen weitere Todesfälle gegeben:

- Svolapas einzige Tochter wurde vor 3 Tagen am Abend tot am Brunnen gefunden - sie wollte noch einen Krug frischen Wassers für ihren Vater holen. Niemand hatte etwas bemerkt.
- Heute Vormittag wurde Sindiels Leiche am Friedhof gefunden, als Svolapa das Grab seiner Tochter aufsuchen wollte. Seine Leiche lag jetzt in seinem Haus.

Alle Opfer hatten einen friedlichen Gesichtsausdruck. Svolapas Tochter hatte – neben der kaum verheilten ersten Wunde - eine tiefe Bisswunde am Hals; ihr Körper wirkte blutleer wie der der beiden ersten Opfer. Sindiel war mit einem Stein erschlagen worden. Alle Leichen hatten einen 15cm langen Goldnagel im linken Auge, dessen abgeflachter Kopf ein Flammensymbol zeigte. Arkadjol ließ sich die Nägel zeigen und teilte den Freunden sichtlich erschüttert mit, dass diese Nägel dem "Licht" geweihte alte Artefakte der Flammenaugen wären, die nur zur Zeit des Führers Boris Bentsins (vor etwa 250 Jahren) verwendet worden waren; später hatte man die Kosten gescheut.

Den Bewohnern Schenilas war die ganze Sache ein Rätsel. Sie wussten nur eins: jeder konnte der Nächste sein!

Die Abenteurer quartierten sich in der *Anderswelt* ein. Der Domovoj begrüßte Murad mit Tränen in den Augen; der gewaltsame Tod eines der Söhne der Wirtsleute hatte den Hausgeist tieftraurig gemacht. MuShu fand dennoch die Anteilnahme Murads und seine freundlichen Worte zu diesem närrischen Clown völlig deplatziert und streckte ihm voller Eifersucht die Zunge raus - und der Domovoj verwandelte das Aussehen des Wolkendrachen mit einem Fingerschnippen in das einer grünen Eidechse mit einer langen gerollten Zunge! Schockiert verkroch sich MuShu in einer Tasche Murads. Er war erst wieder ansprechbar, als die Freunde Schenila später verließen.

Arkadjol verhörte eindringlich die beiden gebissenen Frauen, Ladorka Wyrdschiszy und Zarzala Bogumil und untersuchte ihre verheilten Bisswunden. Er kam zum Ergebnis, dass beide Glück gehabt hätten und ihr Blutverlust mit hoher Wahrscheinlichkeit zu gering wäre, als dass sie nach ihrem Tod zum Blutsauger werden könnten. Dennoch musste er darauf bestehen, dass beide Frauen Schenila nicht verlassen und ihre Leichen nach ihrem natürlichen Tod sofort verbrannt würden, um dem Vampirismus keine Chance zu geben!

Arkadjol ordnete außerdem die Exhumierung der drei Leichen für den morgigen Tag an – zusammen mit Sindiel sollten alle vier Opfer des unbekanntes Vampirs vorsichtshalber verbrannt werden, um keinerlei Risiko einzugehen.

Srilasha und Shavasz besuchten die Freunde in der Herberge am späten Abend und erzählten ihnen die folgende Geschichte:

„Während der 5-jährigen Schreckensherrschaft des Nachtkönigs herrschte über die Walddörfer zwischen Geltin und Warogast ein grausamer Dschupan namens Racul, der vom Schloss Serpjelitsch aus, 3 km nördlich von hier am Schlingenfluss, die Bewohner der Grafschaft terrorisierte - die alten Grafen flohen entweder rechtzeitig oder wurden von Racul und seinen mordlüsternen Gesellen erschlagen. Genau genommen war Racul nichts weiter als der "Provinzverwalter", der die Abgaben an den Nachtkönig eintreiben und für Ordnung sorgen sollte. Racul war ein gut aussehender junger Mann mit langen schwarzen Haaren; er war, glaubt man den alten Geschichten, trotz seiner unbarmherzigen Strenge gegen alle Abweichler, die die Vorschriften des Nachtkönigs nicht befolgten, bei den Weibern recht beliebt; die Jungfern schenkten ihm gern nicht nur das Recht der ersten Nacht, das Racul selbstverständlich gewissenhaft in Anspruch nahm. Kein Wunder, dass ihn die männliche Bevölkerung hasste! Alle wussten, dass Racul ein Blutrinker war, aber niemand wagte es, sich dem Günstling des Nachtkönigs zu widersetzen, und die Familien nahmen die - akzeptablen - Blutopfer bei den nächtlichen

Besuchen ihres Dschupans hin; immerhin waren sie so vor den willkürlichen Schikanen der Schergen des grausamen Nachtkönigs sicher.

Mit dem Sturz des Nachtkönigs war auch das Ende Raculs gekommen - unter Führung einiger mutiger Männer aus Schenila drangen die Walddörfler eines sommerlichen Tages in Serpjelitsch ein, vernichteten Racul und brannten sein Schloss bis auf die Grundmauern nieder. Endlich hatten sie Ruhe vor seinen Nachstellungen - und der Wald nahm die Reste der Ruine in seine grüne Umarmung.

Es kann also eigentlich gar nicht sein, dass die jetzigen Geschehnisse etwas mit dieser für Schenila etwas beschämenden Geschichte zu tun haben – schließlich hatten unsere Vorfahren lange Zeit keinerlei Heldenmut gezeigt. Aber uns lässt der Gedanke einfach keine Ruhe, dass eben doch etwas daran sein könnte, und wir hoffen, dass ihr die Sache aufklären könnt.“

Falls die Abenteurer sich am nächsten Tag einmal die Ruinen von Serpjelitsch anschauen wollten, wüsste Bulja bestimmt am besten, wo man sie finden könnte.

Das war ja ein sehr wertvoller Hinweis! Arkadjol wollte ihm gleich am nächsten Morgen nachgehen und zog sich zum Schlafen auf sein Zimmer zurück. Typisch Profi eben! Die Freunde konnten sich dagegen nicht vorstellen, eine ruhige Nacht in diesem Dorf zu verbringen, in dem ein Vampir umging, und hielten Wache:

- Hippodora und OhMeiShe im Friedwald
- Calyna und Murad vor dem Haus der Wyrdschiszys
- Gundar und Ilmor vor dem Haus der Bogumils

Nächtliche Ruhestörung

Furchtbares Donnerrollen erschreckte die Freunde kurz vor Mitternacht. Die Erde bebte! Sie sahen im Norden eine blauweiße Flammensäule in den sternenklaren Himmel schießen. Murad bekam bei ihrem Anblick plötzlich leichte Kopfschmerzen. In weiter Ferne schien über dem Wald ein Feuerregen niederzugehen, ohne dass sich dadurch irgend etwas offensichtlich entzündete. Das Donnern und die feurige Erscheinung wurden immer gewaltiger und steigerten sich zu einem infernalischem Kreischen und Dröhnen - und mündeten in einen den ganzen Wald überspannenden grellen Blitz, gefolgt von einem gewaltigen Knall. Kurze Zeit später brauste ein heftiger Wind über die Baumwipfel; anschließend regneten eine Minute lang gleichzeitig flüssiges Feuer, spitze Eisnadeln, heftiger Regen, kleine Erdbrocken und scharfkantige Steinsplitter vom Himmel herab.

Jeder, der sich im Freien aufhielt, suchte Deckung, so gut es ging; die Dörfler rannten voller Panik hierhin und dorthin, aber vor allem in ihre Häuser. Zum Glück setzten die Feuertropfen dank des prasselnden Regens nichts in Brand!

Als der Spuk vorbei war, gab es im ganzen Dorf Verletzte; weder die Einwohner noch Arkadjol konnten sich einen Reim auf die Geschehnisse machen. Die Freunde hatten dagegen eine Vermutung. Als einer der Dörfler ihnen einen moosüberwachsenen Steinbrocken mit silbrigen Runen zeigte, wurde sie zur Gewissheit: das war ein Teil aus dem Zirkel der Elemente [B.22 Weißer Wolf und Seelenfresser]! Irgendwer oder irgendwas hatte den Zirkel gesprengt!

Ein rachsüchtiger Dschupan

Am nächsten Morgen fand Flamula im Ponystall die Leiche Zolanys und schlug Alarm. Der Hufschmied musste in dieser Nacht ermordet worden sein. Er wurde mit einem schweren Hammer erschlagen; in seinem linken Auge steckte ein goldener Nagel.

Bulja, der Dorfchronist, fand in seinem Sammelsurium alter Aufzeichnungen tatsächlich folgende Niederschrift:

"... und so geschah es im Jahr 2154 nl, und soll es hiermit niedergeschrieben sein, auf das es nimmermehr in Vergessenheit gerate, dass ein Flammenauge zu den versammelten Bewohnern der Dörfer Schenila, Bjomte, Nosgwordnow und Mlinskaja sprach und ihnen riet, ein Licht anzuzünden und die Schatten aus Serpjelitsch zu vertreiben. Und dies taten die tapferen Mannsbilder und Weiber der vier Walddörfer auch, und gegen Mittag erreichten wir das Schloss, drangen ohne Gegenwehr in seine Mauern ein und fanden den bluttrinkenden Gestaltwandler Racul schlafend in seinem Sarg. Das Flammenauge wollte, dass wir den grausamen Dschupan pfählen und ihm den Kopf abhacken sollten, doch wollten unsere Weiber durchaus gar nichts davon wissen und erhoben ein sehr großes Geschrei und drohten uns schließlich, dass wir nach solcher Gräueltat nichts mehr in ihren Betten verloren hätten und uns gleich in die Schatten der Wälder verziehen könnten, auch kaum besser wären in unserem Tun als Graf Racul, der trotz allen Blutvergießens keinen der anständigen Bewohner je sinnlos getötet hätte. Ein großer Streit entbrannte, doch schließlich fanden wir eine Lösung, die allen gefiel. Das Flammenauge gab uns sieben geweihte goldene Nägel, und jeder von uns - Pavel Bogumil, Miroslaw Danilo, Bohuslav Maschenko, Sindiel, Topar Svolapa, Wosnjet Wyrdschiszy, Oleg Zolany - stieß einen davon in das Herz des Schurken, auf dass er ewig Höllenqualen erleiden müsste, als Wesen der Dunkelheit gepeinigt von der Kraft des Lichts. Wir verschlossen die Gruft sorgfältig und zündeten das Schloss an und ruhten nicht eher, bis es vollständig zerstört war. Endlich müssen wir unsere Weiber mit niemandem mehr teilen!"

Die Freunde kombinierten sofort, dass alle Mordopfer eines gemeinsam hatten: ihre Vorfahren hatten Raculs Tod auf dem Gewissen! Es musste tatsächlich Racul selbst sein, der hier sein Unwesen trieb (allerdings seltsamerweise auch am Tag) und die Bogumils sowie die Maschenkos waren extrem gefährdet, die nächsten Opfer zu sein.

Ohne Calyna, der die Strapazen der vergangenen Nacht einfach zu viel geworden waren und die sich deshalb in der Herberge ausruhen musste, besuchten die Freunde zusammen mit Arkadjol die Ruinen von Serpjelitsch. Sie waren eingestürzt und fast völlig vom Wald überwuchert. Zwischen den Mauerresten fanden sie die Reste einer Wendeltreppe, die einst mit dicken Brettern abgedeckt war, auf denen Gras und Sträucher wuchsen. Ein Teil dieser Bretter war offensichtlich vor nicht allzu langer Zeit (etwa einem Monat) mitsamt Bewuchs herausgerissen worden - und zwar waren sie von unten her aufgestemmt worden!

Die Freunde zwängten sich hindurch und folgten der Wendeltreppe hinab in die Gruft, deren Seitenwände teilweise eingedrückt waren und in der etliche Ratten wohnten, die nun in ihre Gänge flüchteten. In der kühlen Kammer stand ein alter Sarg, und etliche blutleere Kadaver von Mäusen und Ratten lagen herum. Der Sargdeckel war in mehrere Teile zerbrochen, die auf dem Boden herumlagen; einige wenige Stücke des Deckels waren allerdings weiterhin fest an das Unterteil genagelt. Im Sarg, dessen Bretter in der feuchten Gruft bereits sehr morsch geworden waren, lag auf einer vermoderten roten Samtdecke fein säuberlich zusammengelegt die altertümliche schwarze Bekleidung (schwarze Leinenhose, weißes Leinenhemd, langer schwarzer Ledermantel mit hohem Kragen, schwarze Lederstiefel) eines mittelgroßen schlanken Mannes. Das Hemd wies in der Herzgegend ein paar Flecken und 7 Einstiche auf.

Die Freunde zerstörten die Ruhestatt des Vampirs – und dank Arkadjols Zauberkünsten konnten sie sogar seine wahre Gestalt als Rauchbild betrachten. Das war also Racul, ihr Widersacher – interessant!

Flammenauge, sei wachsam!

Am Nachmittag verbrannte Arkadjol die Leichen der Vampiropfer im Friedwald; Hippodora leistete ihm dabei Gesellschaft. Das Flammenauge äußerte dabei den (fast schon blasphemischen) Verdacht, dass die Macht des Lichts nachgelassen hatte, weil nun Vampire am hellen Tag herumliefen. Hippodora plauderte den Verdacht der Freunde aus, dass die geringere Kraft des Sonnenlichts mit dem zerstörten Sonnenstein zu tun haben könnte, der am Drachenthron dummerweise zu Bruch gegangen war.

Nach getaner Arbeit sprach Hippodora mit Shavas und bat ihn, die Dörfler nur mit Begleitschutz herumlaufen zu lassen, Gruppen zu bilden und bei Annäherung eines „Schwarzen Manns“ sofort Alarm zu geben.

Bei einer Lagebesprechung mit den Abenteurern im Beisein von Shavas und Srilasha meinte Arkadjol, dass der meist friedliche Gesichtsausdruck der Opfer und die fehlenden Kampfspuren darauf hindeuteten, dass alle Opfer ihren Mörder gekannt und nahe genug an sich herangelassen hatten, so dass er ihnen praktisch ohne Gegenwehr mit seinem Blick seinen Willen aufzwingen konnte:

„Ich vermute, wir müssen Racul deshalb hier in Schenila suchen. Dieser Vampir hat vielleicht die Gestalt eines Dorfbewohners angenommen! Das erklärt freilich nicht, warum dieser Unhold seine Morde auch tagsüber begehen kann. Fast scheint es, als würde die Sonne nicht mehr ausreichend Macht über diese Bluttrinker haben, ein wirklich ungeheurerlicher Gedanke, der mir große Sorgen bereitet. Es muss doch einen Grund dafür geben! Habt ihr vielleicht eine Ahnung, woran das liegen könnte?“

Ich schlage jedenfalls vor, dass wir am besten noch heute mit einer Art Reihenuntersuchung beginnen, um meinen Verdacht zu überprüfen. Jeder einzelne Bewohner Schenilas soll vortreten und meine Proben bestehen, nämlich erstens die Betrachtung der Person durch einen Spiegel, zweitens die Berührung einer dem Licht geweihten Kerzenflamme mit dem Finger, und drittens die Berührung meines geweihten Zeichen des Lichts (einem silbernen Amulett, das lodernde Flammen darstellt) mit den Lippen. Bitte helft mir, auf jede noch so kleine verdächtige Regung zu achten. Im Zweifelsfall werde ich versuchen, die Aura der verdächtigen Person zu lesen. Wir sollten uns auf eine heftige Gegenwehr gefasst machen, wenn wir den Unhold auf diese Weise in die Enge treiben; haltet also bitte eure Waffen bereit und setzt sie ohne zu zögern ein, wenn sich der Feind zeigt!“

Shavas und Srilasha waren von dieser Überprüfung sichtlich nicht begeistert, wagten aber nicht zu widersprechen und sahen zögernd den Sinn des Vorhabens ein. Am besten eignete sich der Gasträum der Herberge für diese Probe.

Während die Dorfvorsteher loszogen, um die ersten Kandidaten zur Anderswelt zu „bitten“, berieten sich die Abenteurer, wie sie sich am besten aufstellen, wie die Prüfungen ablaufen, und welches Zeichen sie vereinbaren sollten, um überraschend loszuschlagen. Außerdem sollte Bulja darüber Buch führen, wer nun schon untersucht worden war. Arkadjol zog sich inzwischen auf sein Zimmer zurück, um sich in einer kurzen Andacht für die kommende Untersuchung zu stärken.

Racul reist ab

Arkadjol entzündete in seinem Zimmer eine große, dem Licht geweihte weiße Kerze und kniete sich zum Meditieren vor sie hin. Er blickte mit weit geöffneten Augen in die Flamme – und war bei dieser Andacht selbstverständlich unbewaffnet. Das war die Chance für Racul, den Diener des verhassten Lichthauses umzubringen! Nach seinem letzten Mord hatte er die Kleider Poschlizas, die beiden letzten Goldnägeln und sein Schutzamulett im Ponystall unter dem Stroh versteckt und als große Ratte das Vorgehen der Störenfriede beobachtet. Die Unterhaltung in der Anderswelt hatte er ebenfalls mit wachsendem Unbehagen belauscht; dieses verfluchte Flammenauge konnte ihm doch tatsächlich den Spaß an seinen Racheplänen verderben und vielleicht sogar gefährlich werden!

Racul drang lautlos als rötlicher Nebel in Arkadjols Zimmer ein und nahm wieder seine Menschengestalt an. Das Flammenauge bemerkte nicht, dass Racul den ungenutzten eisernen Kerzenleuchter packte und damit ausholte, um ihn von hinten mit einem gewaltigen Hieb niederzustrecken! Der Domovoj der Herberge dagegen hatte das unheimliche Geschehen mit wachsendem Entsetzen beobachtet und erschreckte nun mit einem lauten „Pfui Bäh!“ Täter und Opfer so sehr, dass beide zusammenzuckten und Racul Arkadjol nur eine klaffende Platzwunde am Schädel verpasste. Von schrillen Alarmrufen des Domovoj begleitet, rangen die beiden im Handgemenge miteinander.

Der Domovoj holte die Abenteurer zu Hilfe. Hippodora war als erste im Zimmer des Flammenauges. Arkadjol brach gerade zusammen – und Racul wandte sich seinen neuen Gegnern zu. Schon beim zweiten Hieb zerbrach Culsus Schwert [ein böses Omen – in diesem Abenteuer wurden so viele Waffen zerstört wie noch nie], während die hinzugesprungene Calyna einen kritischen Treffer mit ihrer nicht-magischen Waffe landete [seufz – freilich ohne Wirkung]. Als Dritter kam Ilmor hinzu, ließ geschickt seinen magischen Dolch fallen (damit Calyna eine neue Waffe hatte) und schlug dann auf Racul ein, der bereits Hippodora mit seinem Blick gelähmt hatte und nun den Kerzenleuchter wegwarf, um mit seinen Krallenhänden nach seinen Opfern zu hauen. Auch Calyna wurde gelähmt, und nun war Ilmor vorübergehend allein mit dem Vampir! Er wechselte die Waffe, um Zirakas Stilett zu nehmen – und Gundar, der jetzt endlich eintraf, musste erst die gelähmte Culsu-Dienerin wegzerren, ehe er selbst zuschlagen konnte. Zum Glück konnte der blutüberströmte Arkadjol Racul mit seinem *Elfenfeuer* ein wenig irritieren, so dass dieser seinen Blick nicht gegen Ilmor einsetzen konnte! Als OhMeiShe und Murad, die die gefährdeten Familien bewacht hatten, endlich auch hinzukamen, konnten sie den Vampir wirklich so stark bedrängen, dass es ungemütlich für ihn wurde - und nach einem letzten Schlag von OhMeiShe verwandelte sich Racul in seine Nebelgestalt und floh.

Arkadjol war sehr dankbar für seine Errettung. Vorsichtshalber wollte er auf jeden Fall am nächsten Tag die geplante Reihenuntersuchung durchführen. Vor dem Schlafengehen nahm er OhMeiShe, der ihm am besten geholfen hatte, zur Seite und bot ihm die *Brüderschaft der Flammenaugen* an. Der KanThai nahm geschmeichelt dieses ehrenvolle Angebot an und hatte von nun an goldene Sprenkel in seinen Pupillen.

Letzte Ermittlungen

Die systematische Untersuchung aller Bewohner Schenilas ergab, dass alle die Prüfung bestanden – bis auf einen, der nirgends aufzufinden war. Das war Poschliza, der Alte Fuchs, der laut seiner Kinder sich bestimmt mal wieder irgendwo mit einem Krug Wässerchen verkrochen hätte. Arkadjol befragte kurzerhand den Hausgeist der Wyrdschizys und erfuhr, dass Poschliza im letzten Monat besonders wunderlich geworden wäre und – offenbar eine Folge seines hohen Alters – sich selbst an einfache Dinge nicht mehr hatte erinnern können. Sehr verdächtig!

Am folgenden Morgen fand Flamula im Ponystall die Kleider des Alten Fuchses (und ein Schutzamulett gegen *Erkennen der Aura* und zwei goldene Nägel). Das waren beste Voraussetzungen für den Hundesuchtrupp, der nun zusammen mit den Abenteurern auf die Suche nach der Leiche Poschlizas ging. Sie wurden fündig: die nackte Leiche lag, mit einem spitzen Holzstock im Herzen, im schmelzenden Schnee unter Sträuchern etwa 10 min nördlich des Dorfs. Der Alte lag da bestimmt schon seit ein paar Wochen, blutleer und mit einer Bisswunde am Hals. Seine Leiche wurde ebenfalls verbrannt. Racul war also ein Vampir, der als Doppelgänger die Gestalt anderer Menschen annehmen konnte und dem das Sonnenlicht nichts ausmachte! Eine wahrhaft üble Gefahr für die Menschheit!!

In der folgenden Nacht träumte Srilasha von ihren Wolfsgeistern; sie raunten ihr zu, dass sich die Schatten von Schenila abgewendet hätten! Die Schamanin wirkte anderntags sehr erleichtert. Arkadjol dagegen wurde immer nervöser; er musste endlich zurück nach Geltin, dem Lichthaus von der neuen Gefahr berichten. Da die Freunde noch einen Ausflug in den Karmodin machen wollten, verabschiedete er sich von ihnen.

Kaum waren sie unter sich – und noch im Haus von Shavasz und Srilasha –, da begannen die Gefährten, OhMeiShe wegen seiner goldfleckigen Pupillen zu hänseln – und der KanThai sah plötzlich rot. Unvermittelt fing er eine Schlägerei mit seinen Freunden an und konnte nur mühsam von Calyna und Ilmor überwältigt werden. Da seine Ex-Kameraden sich nicht formell für ihre (nicht ernst gemeinten) Sticheleien bei ihm entschuldigen wollten, verließ OhMeiShe nach einem heftigen Wortwechsel schmollend die Gruppe. Arkadjol – dem die Gefühlsausbrüche seines „Seelenbruders“ heftige Kopfschmerzen bereitet hatten – kam hinzu und riet OhMeiShe zu mehr Beherrschung und seinen Kumpanen zu mehr Verständnis. Murad zeigte daraufhin wahre Größe und entschuldigte sich bei OhMeiShe im Namen der Gefährten für ihren geschmacklosen Scherz. Na also, sie waren wieder versöhnt.

Ausflug zum Zirkel der Elemente

Die Freunde besorgten sich am bekannten Haselnuss-Strauch der Dryade weitere Zweige und marschierten in die Anderswelt, die im Winterschlaf darniederlag; es dauerte sehr lange, bis Ilmor, der sich am besten an den Weg erinnern konnte, endlich auf das gesuchte Moosweibchen traf:

Das baumartige, verhutzelte Wesen, das zugleich auf merkwürdige Weise einer uralten Frau gleicht, sieht euch traurig an. „Ihr kommt zu einer ungünstigen Stunde. Der Zirkel der Elemente ist zerborsten, seine Macht vernichtet, der Seelenwolf selbst schwer verwundet, doch die dort innewohnende Gefahr ist ebenfalls gebannt. Ihr werdet umsonst dorthin gehen, dieser Ort ist nicht länger wichtig oder gefährlich.“

Das Moosweibchen führte sie direkt zum Zirkel der Elemente bzw. zu dem, was davon übrig war: Trümmer aus grünem und schwarzem Stein. Sogar die Stele des Eisteufels war zerstört, doch der Eisteufel selbst war ebenfalls nicht mehr da. Das Areal, auf dem sich der Steinzirkel einmal erhoben hatte, war nur noch eine einzige schwarze Fläche; die Erde schien wie verglast zu sein, während ringsum, jenseits der wie mit einem Messer geschnittenen Grenze, der Schnee bis zu einem halben Meter hoch lag. Mehr gab es hier nicht zu finden – bis auf ein paar wadenlange rote Haare, die sie einsteckten.

Sie kehrten nach Schenila zurück und ritten dann heim nach Geltin, um ihre Ausbildung fortzusetzen.

Ein gefallenes Mädchen

Am Tag nach ihrer Rückkehr suchte der Waffenmeister Wladimir Puscyn ein vertrauliches Gespräch mit seinem Freund Gundar.

„Seit ein paar Tagen leide ich unter seltsamen Anfällen. Mir wird abwechselnd heiß und kalt, ich bin tagsüber immer müde und kann nachts doch kein Auge zutun. Wenn ich nur an dieses hübsche Mädchen denke, dann habe ich so ein flaes Gefühl im Bauch, wie nach einem schweren Treffer mit einer stumpfen Waffe, nur irgendwie angenehmer. Bei meinen Übungen kann ich mich kaum konzentrieren, denn immerzu muss ich an ihre zarte Gestalt und ihr helles Lachen denken. Ganz seltsame Gefühle durchzucken mich, irgendetwas verbindet uns, ein Zauber vielleicht, oder nein, vielleicht ist es eine Krankheit, aber halt, das muss auch wieder falsch sein, denn eine Krankheit ist ja immer etwas Schlechtes, und richtig unangenehm sind diese Gefühle nicht. Was kann das nur sein?“

Na, was wohl? Puscyn war verliebt – und das zum ersten Mal in seinem Leben! Der Waffenmeister war völlig durcheinander. Seine Angebetete hieß Tisselin Torgatschow, ein bezauberndes Mädchen, das er vor ein paar Tagen beinahe über den Haufen geritten hätte! Puscyn war auf seinem üblichen Kontrollritt in Gdorcja gewesen, als direkt vor seinem Pferd plötzlich eine junge Frau aufgetaucht war, die so verumumt in ihren warmen grauen Wolfsfellmantel gewesen war, dass sie nichts gehört und gesehen hatte. Dank seiner guten Reflexe gelang es ihm, die junge Frau vor dem Zertrampeltwerden zu bewahren. Trotzdem glitt sie aus und fiel mitten in den Schnee. Natürlich half er dem Mädchen auf, das sich am Knöchel verletzt hatte – und nun erkannte er sie auch: es war Tisselin, die mittlerweile 17-jährige Tochter der Torgatschows, das einzige Kind der stadtbekannteren wohlhabenden Kaufleute. Noch nie war ihm bisher aufgefallen, was für ein hübsches und freundliches Mädchen sie war! Natürlich begleitete er sie nach Hause – und die Art und Weise, wie sie sich an seinen starken Arm geklammert hatte, sagte ihm, dass sie ganz und gar nichts gegen seine Hilfe einzuwenden gehabt hatte, ganz im Gegenteil!

Puscyn berichtete Gundar von seinen vergeblichen Versuchen, die hübsche Tisselin wiederzusehen. Er hatte schon etliche Stunden vor dem Haus ihrer Eltern verbracht und sich dabei nichts weiter als kalte Füße geholt – die junge Dame hatte sich kein einziges Mal blicken lassen! Und gestern Abend hatte er unter ihrem Fenster ein kleines Liebeslied vorgetragen und damit nur erreicht, dass ihm jemand zielsicher den Inhalt eines Nachtopfes über den Kopf geschüttet hatte. So konnte es nicht weitergehen! Vielleicht konnte ihm sein Freund weiterhelfen?

Wie angelt man sich einen Waffenmeister?

Gundar besuchte nach diesem Gespräch sofort die Mutter Tisselins und erhielt von ihr eine gewaltige Abfuhr – Tisselin war bereits verlobt und stand keinesfalls zur Kurzweil des Bruders des Fürsten zur Verfügung! Tisselins Eltern waren von dem plötzlichen Sinneswandel ihrer Tochter überhaupt nicht begeistert und hatten ihr Hausarrest erteilt, damit sie wieder zur Vernunft kam. Mag ja sein, dass Puscyn Gefallen an ihrer Tochter gefunden hatte, aber dass ausgerechnet er, der sich bisher überhaupt nicht für Frauen interessiert hatte, nun ernsthafte Absichten hegte, schien ihnen ein haltloser Wunschtraum Tisselins zu sein. Sie wollten ihrem geliebten Kind diese Enttäuschung ersparen und wiesen Gundar höflich, aber bestimmt, ab.

Als an diesem Abend Gundar seine Freunde ins Vertrauen zog, stieß er auf heftige Ablehnung. Was? Er wollte, dass sie sich in die inneren Angelegenheiten Moravods einmischten? Außer Calyna wollte ihm niemand dabei helfen – die meisten Freunde waren der Ansicht, man hielt sich am besten aus dieser Sache heraus!

Nun ja, dann würden sie eben zu zweit der Liebe eine Chance geben!

Calyna hatte die Idee für eine fürstliche Einladung der angesehensten Bürger Geltins zu einer Schlittenfahrt – und Puscyn setzte sie in die Tat um. Natürlich ergab sich für die Verliebten dabei die Gelegenheit, sich ein paar Liebesworte zuzuraunen – und Puscyn steckte seiner Angebeteten sogar ein kleines Briefchen zu!

Nur wenige Tage später verkündete Tisselin abends ihren Eltern ihren Entschluss, Borislav Ligatrow nicht zu heiraten. Das war zwar gegen jeden Brauch, aber ihre Eltern waren den Bruch jedweder Konventionen von ihr schon gewöhnt. Natürlich spielte auch Name und Rang ihres neuen Gemahls in spe eine Rolle. Der häusliche Ärger verging rasch wieder.

Am nächsten Tag ließ Tisselin dem Waffenmeister über einen Boten ausrichten, sie wäre bereit, sich mit ihm zu treffen - völlig unverbindlich und *“nur, damit Ihr endlich Ruhe gebt. Holt mich morgen zur Stunde des Sonnenaufgangs an meines Vaters Hause ab und haltet einen Hengst für mich bereit. Eure Tisselin.”*

Der Tag des ersten gemeinsamen Ausritts begann mit klirrender Kälte, Wind und strahlendem Sonnenschein. Schon vor Sonnenaufgang herrschte in den Palastställen heillose Aufregung, weil der Waffenmeister die Knechte zum Rapport befahl. Puscyn suchte zwei schöne Hengste aus - einen Rappen für sich, einen Schimmel für Tisselin - und ritt los, um mit dem ersten Sonnenstrahl an die Haustür der Torgatschows zu klopfen.

Gundar, Ilmor und OhMeiShe verfolgten die beiden; die Zwei konnten toll reiten, obwohl Calyna die Auskunft vom Pferdeknecht der Torgatschows erhalten hatte, dass sich die Tochter des Hauses nur eher schlecht als recht im Sattel halten konnte. Da stimmte was nicht – nur was?

Die Gefährten wurden nicht schlau daraus. Vermutlich sahen sie Gespenster, wo gar keine waren. Puscyn hatte endgültig das Herz Tisselins gewonnen – und sie hatten ihre Aufgabe erfüllt. Der Waffenmeister bedankte sich bei Calyna und Gundar für ihre Hilfe. Puscyn war sicher, dass er jetzt allein weiterkommen würde – mit Tisselin wäre alles so einfach, er würde plötzlich genau die richtigen Worte finden, die ihm sein Herz eingeben würde, und alles wäre auf dem rechten Weg! Er wäre so glücklich wie noch nie zuvor in seinem Leben!

Nicht nur die Abenteurer bemerkten in den folgenden Tagen die positive Veränderung des Waffenmeisters, der plötzlich auch Interesse an den alltäglichen Dingen zeigte und über sich selbst lachen konnte, wenn er sich dabei ertappte, beim Essen gerade einen ausführlichen Vortrag über eine sehr spezielle Waffentechnik beginnen zu wollen – auch Worschula, die Frau des Fürsten, war sehr erfreut, dass Puscyn endlich erwachsen wurde; da sah man wieder einmal, wie die richtige Frau einen Mann zu seinem Vorteil verändern konnte!

Die Einladung des Verräters

Am späten Abend des 26. Tags im Rabenmond meldete der Kammerdiener den Abenteurern wieder einmal einen Besucher, der im Salon auf sie wartete.

Euer Erstaunen ist groß, als ihr in dem unerwarteten Besucher den jungen, gutaussehenden Ghirlandaio wiedererkennt, einen Abanzzi des Hasses, den Sippenführer und Gemahl der steinalten Anführerin Cassandreta. Ghirlandaio wirft euch unsichere Blicke zu, und deutet zum Zeichen, dass er keine Waffen bei sich habe, zunächst auf seinen leeren Gürtel, dann streckt er beide Hände vor. *“Ich bin mir bewusst, dass ihr keinen Grund habt, mir zu vertrauen, aber ich versichere euch, dass ich auf eurer Seite bin. Den Wettlauf um die Vertreibung des Schwarzen Drachen habt ihr gewonnen, also Schwamm drüber, jetzt gibt es Wichtigeres zu besprechen, aber nicht hier. Sie sind in der Nähe, und wenn sie mich erwischen...”* Er schaudert sichtlich. *“Trefft mich morgen zur Stunde der Abenddämmerung in Mashenkas Gasthaus, einen halben Tagesritt im Süden.”* Damit verbeugt er sich und verschwindet.

Calyna erinnerte sich gern an ihren stürmischen Liebhaber und freute sich schon auf das Treffen. OhMeiShe beobachtete, dass sich kurz nach dem Verschwinden des Sippenführers ein paar Abanzzi auffallend unauffällig auf dem Platz vor dem Palast umschaute. Der KanThai ging auf sie zu und fragte sie, was sie hier machten – ihre freche Antwort (*„geht dich überhaupt nix an, Schlitzauge“*) war für ihn Beweis genug, dass es Abanzzi der Liebe sein mussten, die Ghirlandaio verfolgt hatten, und also alles seine Richtigkeit hatte.

Das war ein zweifacher Irrtum. Während des Winterfriedens war die Zugehörigkeit zu einer Sippe bei den Abanzzis Nebensache – und sie arbeiteten diesmal sogar zusammen, um die Drachenjäger in die Falle zu locken.

Die Braut des Bruders

Am nächsten Morgen bat der Fürst nach dem Frühstück die Gefährten um mäßigen Einfluss auf seinen Bruder, dessen Liebe für die „Bürgerliche“ ihm unheimlich war; allerdings fände seine Frau das alles sehr romantisch und unterstützte ihren Schwager auch noch! Puscyn hatte am frühen Morgen eine heftige Aussprache mit seinem Bruder gehabt, dem er bereits gestern Tisselin vorgestellt hatte - und mit ungewohntem Selbstbewusstsein hätte er heute früh Wladimir mitgeteilt, dass er im Laufe des Tages die Torgatschows aufsuchen und ihnen erklären würde, dass er sich mit Tisselin verloben wollte! Das Mädchen sollte schon am 1. Tag des Trollmonds ein Gästezimmer im Palast beziehen, „*damit sich die fürstliche Familie ihrer Gesellschaft erfreuen könnte*“. Die Freunde sollten Puscyn bei dieser Tollheit wenigstens nicht noch unterstützen! Das versprachen sie gern – sie hatten sowieso etwas anderes zu tun.

Du kommst hier nicht rein!

Als die Freunde gerade ihre Pferde zum Tor des Palastes führten, wurden sie Zeugen einer Diskussion der Palastwachen mit einem Mann, der eine schwarze Kutte trug und eine kupferne Hautfarbe hatte. Er behauptete in fließendem Moravisch, dass er ein Vertreter des aranischen „Tempel des Neumonds“ wäre und für übermorgen Abend eine persönliche Einladung des Fürsten zu einem vertraulichen seelsorgerischen Gespräch in seinem Privatquartier erwartete – noch jeder Herrscher, den er auf seinen Wanderungen besucht hätte, hätte ihm diese kleine Gunst gewährt, die schon das Gesetz der Höflichkeit gebieten würde. Seine gewandte Wortwahl und überzeugende Sprechweise beeindruckten die Palastwachen aber offenbar nur wenig, die stur ihre Aufforderung wiederholten, dass der Besucher – wie jedermann – bei Petrolon zu den normalen Geschäftszeiten eine Audienz mit dem Fürsten beantragen könnte.

Angesichts der Abenteurer zog sich der „heilige Mann“ zurück, wandte sich noch einmal um, schüttelte drohend die Faust und rief: „Ich werde wiederkommen! Das letzte Wort ist noch nicht gesprochen!“ Er verwandelte sich in eine große schwarze Fledermaus und verschwand mit wenigen Flügelschlägen am Himmel – gefolgt von MuShu, der beobachtete, dass „das dumme Flattervieh“ im Khochzyn landete und dort im Gewirr der Häuser verschwand.

Na prima! Es gab also noch einen anderen Vampir, der ihnen seine Aufwartung machen wollte! OhMeiShe bat Arkadjol um erhöhte Aufmerksamkeit, der darauf die Patrouillen der Flammenaugen verstärkte. Der Fürst befahl außerdem dem im Palast stationierten Flammenauge Wojtilja, die Wachen bei ihrer Arbeit am Palasttor zu unterstützen. Die Freunde gönnten dem hochnäsigen Schleimer diesen a...-kalten Job von Herzen.

Nachdem sie noch Puscyn und Myxxel vor den Nachstellungen des vampirischen Besuchers gewarnt hatten, konnten sie endlich losreiten.

Der Wunsch des Seemeisters

Die Freunde kannten den Weg zu Mashenkas Gasthaus schon in- und auswendig. Eine Stunde vor der Abenddämmerung näherten sie sich der Brücke über die Grünflut.

Direkt vor der Brücke kommt euch ein dicker Mann in einer schäbigen, braunen Kutte entgegen. Gesicht und Oberkörper sind zum Schutz vor dem frostklirrenden Winter in einen weißen Wollschal gehüllt, der bei jedem Schritt in allen Regenbogenfarben schillert. Beim Gehen stützt sich der Fremde auf einen knorrigen Stab. Als ihr näherkommt, streckt er langsam die Hand aus, die offene Handfläche nach oben. Deutlich sind die Falten und Runzeln des Alters zu erkennen. Mit rauer, aber wohlklingender Stimme spricht der Alte: "Ich habe euch bereits erwartet. Ihr habt doch sicherlich einen Augenblick Zeit?" Mit einem Ruck zieht er den Schal weg und zeigt euch sein Gesicht mit hoher Stirn und aristokratischem Profil, das von bläulich-weiß schimmernden Haaren und einem ansehnlichen Bart umrahmt wird. Er hat tiefliegende, warme, goldbraune Augen, die schwer zu ergründen sind. Ihr Ausdruck ist gleichermaßen weise, ernst und gültig, doch auch ein wenig müde.

OhMeiShe und Vasaron kam der Mann bekannt vor - sie hatten ihn schon mal in Geltin gesehen, als er sich in einer Kneipe mit dem rothäutigen „Netzbetreuer“ unterhalten und ihm einen Stab überreicht hatte, den jener nach dem Showdown beim Drachenthron verwendet hatte und in einem „Riss in der Luft“ verschwunden war!

Der Alte stampfte mit seinem knorrigen Stab einmal auf und schon befanden sich alle Gefährten (und ihre Pferde) regungslos in vollkommener Dunkelheit.

Als erstes begann der Seemeister:

"Mein Name ist Lugalbanus. Ich bin nur einer, und ich bin alleine. Meine - Kollegen sind anders. Als wir uns auf unsere Reise durch die Zeit begaben, dachte ich noch, sie alle würden ebenfalls von dem glühenden Wunsch getrieben, den entstandenen Schaden wiedergutzumachen. Doch ich habe im vergangenen Jahr feststellen müssen, dass sie völlig unberechenbar sind, und wenn sie etwas für richtig ansehen, wollen sie es sofort und notfalls sogar mit Gewalt durchsetzen. Die Welt muss sich vor ihnen hüten. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass Gewalt nicht das Mittel der Wahl ist und man manchmal abwarten muss, auch wenn es allem widerstrebt, woran man glaubt und wofür man eintritt. Es ist schwer, das Gute zu kennen und den richtigen Weg dorthin, und dennoch eine Weile das Böse ertragen zu müssen, um keinen unangemessenen Zwang auszuüben.

Meine - Kollegen wissen das nicht. Sie sehen die Welt noch viel zu stark mit den Augen der Glorreichen Zeit. Darum grenzen sie mich aus, meiden und bedrohen mich sogar, und wenn ich über ihre Absichten noch zutreffend unterrichtet bin, hat das, was sie mittlerweile vorhaben, wenig zu tun mit Wiedergutmachung und Sühne, wie ich sie habe leisten wollen. Bis auf meinen treuen Diener Cipocatl bin ich nun allein und gestrandet in dieser Zeit, beinahe machtlos und nahezu unfähig, die unangenehmen Folgen einzudämmen, die das überhastete und eigensüchtige Handeln meiner - Kollegen haben könnte. Ich habe viel von euch gehört und euch beobachtet und frage euch nun geradeheraus: Wollt ihr mir dabei helfen?"

Hippodora wollte wissen, warum ausgerechnet sie ihm helfen sollten, und was das Ganze überhaupt sollte.

"Die alten Tage des Reiches von Valian sind Vergangenheit, und unsere alten Fehler wiegen schwer, wie ich mittlerweile weiß. Aber uns wurde eine neue Chance gegeben, die Welt zu behüten und zu pflegen. Doch dazu müssen wir Macht haben, alle Dinge so zu ordnen, wie es das Wohl aller erfordert. Ihr habt es sicherlich sofort bemerkt, dass ich ‚wir‘ sagte. Horcht in euer Herz, und ihr werdet erkennen, dass ihr es bereits wusstet. Es mögen tatsächlich wir sein, die die Welt ordnen. Doch Eile ist geboten, denn mit meinen ehemaligen - Kollegen zieht eine neue Macht herauf, gegen die die Mächte der heutigen Tage hilflos sind, und die jeden beseitigen wird, der sich als nutzlos oder störend erweist. Es besteht keine Hoffnung mehr für jene, die sich widersetzen, es sei denn, dass sie unsere Hilfe annehmen, wenn wir rechtzeitig die dafür notwendigen Mittel in den Händen halten.

Der Stolz und der Hochmut vieler Herrscher ist noch gestiegen seit jener Zeit, aus der ich habe fliehen können, und so würden die meisten mich verlachen oder, schlimmer noch, als Störenfried töten, bevor ich das Werk des Guten und Ordnenen auch nur begonnen hätte - ganz zu schweigen von meinen - Kollegen, die mich mit Freude vernichten würden, wenn sie mich zur Unzeit erwischen könnten. Ihr seid da eben verständiger, das weiß ich wohl, doch kann ich euch nicht mehr als mein Wort geben, dass mein Bestreben ehrlich ist. Ich suche fähige Helfer, und das also ist die Wahl, vor die ich euch stelle."

Freilich, die Freunde wollten helfen – dass Lugalbanus ein Dunkler Seemeister gewesen war, störte im Moment niemanden. Er fuhr fort:

“Ich habe eine Bitte an euch. Mein Gehilfe Cipocatl - ihr kennt ihn ja bereits - ist mir bei der Bergung eines alten Artefaktes zur Hand gegangen, von dem ich aus alten Aufzeichnungen erfuhr. Dieser Sehende Schlüssel hat, so sagt man, die Macht des wahren Sehens und des durchdringenden Blickes, wenn man das Schloss findet, zu dem er passt. Leider ist der Schlüssel mehrfach gesichert, und ich muss gestehen, dass ich ein wenig ängstlich bin, diese Sicherungen selbst zu überwinden. Versteht mich nicht falsch: Ich glaube nicht wirklich, dass man dabei sein Leben riskiert, aber wenn wir eine Chance gegen meine - Kollegen haben wollen, darf mich nichts ablenken und zweitens dürfen sie ein solches Artefakt keinesfalls bei mir oder meinem Gehilfen finden, weil es sich sonst einer von ihnen aneignen würde. Darum bitte ich euch, dieses Artefakt an euch zu nehmen und seine Geheimnisse zu enträtseln. Ich bin sicher, dass euch der Sehende Schlüssel auch Auskunft und Hilfe zu anderen Problemen zu geben vermag. Einverstanden?“

Vor seinem Abschied meinte Lugalbanus, dass er zu einem der Abenteurer ein Band der Freundschaft knüpfen möchte, damit sie ihn benachrichtigen könnten, wenn sie die Geheimnisse des Sehenden Schlüssels enträtselt hätten – dieser Zauber wäre so eine Art *Zwiesprache* – und er schlug Murad als passenden "Vertrauten" vor. Lugalbanus schaute ihn recht treuherzig mit seinen goldbraunen Augen an und legte ihm beide Hände auf die Schultern, während er seinen Zauberspruch murmelte. „*Gib gut acht auf den Sehenden Schlüssel, Freund Murad, und hüte ihn wie meinen - äh - deinen Augapfel!*“

Lugalbanus verabschiedet sich mit den Worten: *“Nun muss ich gehen, aber ich werde euch bald wieder aufsuchen, dann haben wir mehr Zeit, um miteinander zu reden. Wir alle müssen dem Pfad folgen, den wir uns auserwählt haben - oder der uns erwählt hat.”* Damit verschwindet er einfach in einer blauen Leuchterscheinung, aus der statt dessen ein dunkelhäutiger Mann in schwarzem Kapuzenumhang erscheint, der euch bekannt vorkommt: Cipocatl. Stumm übergibt er Murad eine unterarmlange Schatulle aus Ebenholz, die mit vier silbernen Schlössern und Beschlägen versehen ist, und die dazugehörigen Schlüssel. Danach verschwindet auch er wieder in einem blauen Lichtblitz, ohne ein einziges Wort gesagt zu haben.

In der Holzbox lag ein fetter Diskus aus kaltem EIS. Mit diesem Rätsel wollten sich die Freunde später beschäftigen.

Zu Gast bei Mütterchen Mashenka

Eine knappe Stunde vor der Abenddämmerung trafen die Abenteurer also endlich in Mashenkas Gasthaus ein.

Die großzügige Anlage mit einer Deckenhöhe von 5m erinnert daran, dass das Haus früher einmal als Landhaus eines moravischen Adligen gedient hat. Linkerhand des Eingangs befindet sich eine L-förmige Schanktheke, rechts im Hintergrund führt eine 2m breite, ausgetretene Treppe zum Obergeschoss und auf eine Galerie, die allerdings nur den hinteren Teil des Raumes um etwa 2m überspannt. Von der Decke hängen von zwei der im Meterabstand angebrachten Deckenbalken zwei Kronleuchter.

Seit dem frühen Nachmittag ist bereits der Schwager Mashenkas, der Dorfschmied Vutschko, mit Frau und Sohn zu Besuch; sonst ist das Gasthaus zunächst leer – im Winter ist in moravischen Landgasthöfen eben nur wenig los. Kurz vor Einbruch der Dunkelheit füllt sich die Schankstube aber doch noch mit etlichen Bauern, Fischern und fahrenden Händlern.

Wirt Dragovar und seine Frau Mashenka freuten sich, dass die Drachenjäger sie schon wieder besuchten, und tranken zusammen mit Mashenkas Schwager, dem Dorfschmied Vutschko, und dessen Familie ein paar gemütliche Wässerchen, bis die ersten Gäste eintrafen, ein paar ausgefrorene Reisende, die erstmal was trinken und essen und vielleicht über Nacht hier

bleiben wollten. Die Wirtsleute bekamen plötzlich alle Hände voll zu tun und entschuldigten sich.

Eine halbe Stunde später traf endlich Ghirlandaio ein (schwarzer Mantel, rote Bauchschärpe, elegante Reitstiefel, Rapier an der Seite - ein echter Zorro [es fehlte nur die Gesichtsmaske]), fesch, fesch, der junge Mann - Calyna bekam ganz weiche Knie bei seinem Anblick. Ghirlandaio schaute sich in der Tür einmal kurz musternd um in der mittlerweile recht gut besuchten Kneipe und setzte sich an einen freien Tisch nicht weit von den Gefährten entfernt. Spätestens beim Bestellen eines kleinen Happens „bemerkte“ er die Freunde: „*So ein Zufall, ihr hier, liebe Freunde? Na, das müssen wir begießen! Setzt euch nur zu mir!*“ Er sprang auf und rückte galant den Stuhl für Calyna an seiner Seite zurecht, damit sie sich bequem hinsitzen konnte. Er machte einen sehr geschmeidigen Bückling und streifte sie dabei wie zufällig am Arm - Calyna liefen kleine Schauer rauf und runter.

Ghirlandaio bedankte sich für ihr Kommen und bat die Freunde mit Verschwörerminne, das folgende Gespräch streng vertraulich zu behandeln; er würde sich einfach auf ihre Verschwiegenheit verlassen, und sie könnten ihrerseits auf sein Schweigen zählen - diese Unterhaltung hätte im Zweifelsfall nie stattgefunden! Calyna konnte nur zu all seinen Worten zustimmend nicken - ach, dieser verwegene Abanzzi war ganz einfach 100% ihr Typ!

Ghirlandaio begann seine Erzählung mit folgenden Worten:

„Ihr müsst nämlich wissen, dass ich mich mit unserem Sadh Famanth, unserem „Verfluchten Beschützer“, vor kurzem gestritten habe, und dabei ist es gar nicht ratsam, sich mit unseren mächtigen Anführern anzulegen, das kann ich euch flüstern! Aber ich bin nun einmal voller Temperament, und von fiesen Mordanschlägen halte ich nun einmal gar nichts. Nun schaut nicht so ungläubig - aber ihr habt ja recht, es gibt auch noch einen anderen Grund. Dazu gleich. Ich habe jedenfalls dem alten Ildimeyo soviel süße Worte ins Ohr geschmeichelt, dass er mir keinen Verrat zutraut, da bin ich mir sicher.

Aber der Reihe nach. Vielleicht erzähle ich euch erstmal ein paar Sachen über mein Volk, die Abanzzi. Wir sind seit jeher die „Wandernden“ und glauben, dass wir von einem friedfertigen Nomadenvolk abstammen, das einst im Gebiet des heutigen Kairawan lebte, bis es von einem blutgieriger Despot nahezu vollständig vernichtet wurde. Die Überlebenden flohen in die Südpfvinzen des Seemeisterreichs, die man heute die Küstenstaaten nennt. Dort lebten unsere Vorfahren ungestört in Sippen zusammen, die - übrigens damals wie heute - von Shepantei, mächtigen Schamaninnen, geführt wurden. Das ging gut bis zum Krieg der Magier - danach wurden alle, die mit Zauberei zu tun hatten, nicht nur schief angesehen, sondern verfolgt und landeten als Hexen - oft mit ihrer ganzen „finsternen Schar von Anhängern“ am Galgen. Wir Abanzzi wurden wieder zu einem verachteten und verfolgten Volk, und viele kamen im Feuer der selbsternannten Hexenjäger um.

Einige Sippen, darunter die meine, hatten damals das Glück, die Bekanntschaft talentierter Zaubermeister zu machen, die ebenfalls auf der Flucht vor den Hexenjägern waren, und nahmen sie bei sich auf - diejenigen Sippen, die leer ausgingen, blickten voll Neid zu uns hinauf und gaben uns den Namen Sadh Famathin, was „Verfluchte Krieger“, „Verlorene Kinder“ oder einfach „Schwarze Sippe“ bedeuten kann, je nach Auslegung. Angeblich wären wir keine „richtigen“ Abanzzi mehr, aber dieses Geschwätz brauchte uns nicht zu interessieren. Es war jedenfalls die richtige Entscheidung, uns mit diesen Zaubermeistern zusammenzutun, denn dank ihrer Vorhersehung und ihres Zaubertalents entgingen die Schwarzen Sippen dem Hexenwahn der Küstenstaaten und konnten in Frieden durch die Lande ziehen. So ging das bis 2100 nL, als in den Küstenstaaten erneut die „Zeit der Scheiterhaufen“ ausbrach - damals wanderten viele Abanzzi (auch unsere Sippe) aus und ziehen seither durch Vesternesse und Sirao.

Warum ich euch das alles erzähle? Weil wir, die Abanzzi des Hasses, seit vielen Generationen dank der umsichtigen Leitung unseres Sadh Famanths, des alten Ildimeyo, vor schweren Schicksalsschlägen bewahrt wurden und unser freies Leben nach unserer Art leben durften. Wir sind ihm also zu großem Dank verpflichtet. Deswegen gehorchen wir normalerweise auch allen seinen Wünschen - wie neulich, als er großes Interesse hatte, dieses alte Wolfsfell, die „Haut des Bruders“, in seinen Besitz zu bekommen; dieses Fell hätte laut Ildimeyo ein wichtiger Fokus sein können, um die Schwarze Drachin zum Verlassen des Karmodin zu bewegen und darüber hinaus andere machtvollle Dinge damit anzustellen - aber die erbärmlichen Abanzzi der Liebe und

natürlich ihr haben uns diese Suppe versalzen. Jaja, uns ist schon klar, dass ihr diese Haut des Bruders gestohlen und damit die Drachin besiegt habt, das braucht ihr gar nicht zu leugnen! Wie ist das am Drachenthron eigentlich finalerweise gelaufen - das täte mich schon mal interessieren?“

Die Freunde klärten ihn umfassend auf.

„Ildimeyo sagt, ihr habt dort die „Sa-Sphäre des Mitzquitotl“ gefunden - so hat er sich, glaube ich, ausgedrückt. Wo ist sie denn jetzt?“

Die Freunde drucksten herum.

„Nein, ich frage ja nur, weil ich will, dass sie wirklich 100% sicher ist, denn Ildimeyo ist wirklich sehr heiß darauf, der olle Vampir! Deshalb bin ich ja hier, um euch vor ihm und seiner Gier zu warnen - ist diese Sa-Kugel wirklich gut gesichert? Wie denn?“

OhMeiShe erzählte etwas *„von einem sehr sicheren Platz in Geltin, an den niemand ungebeten hinkommen würde, gut behütet von magischen Sicherungen“*, und Ghirlandaio bekam runde Augen. Also war die Sa-Kugel tatsächlich im Turm Myxxels!

„Genau weiß ich natürlich auch nicht, was Ildimeyo mit dieser Sa-Kugel tun will, aber eines ist doch klar - er gehört angeblich zu den sogenannten Kindern des Camasotz, eines nahuatlantischen Gottes oder so, der um 1600nL herum sieben supermächtige Wesen, die „Herren der Sieben“, nach Midgard schickte, um gegen die anderen Götter Nahuatlans zu kämpfen oder so, egal, ist ja schon lange her - und außerdem verloren die Herren am Ende den Kampf. Nun hatte aber jeder Herr sich wiederum sieben Diener, die „Fürsten der Sieben“, unter den Sterblichen auserkoren und mit einem Teil seiner göttlichen Macht ausgestattet. Keine Ahnung, wo sich diese ganzen Fürsten herumtreiben, das weiß wohl auch Ildimeyo nicht, und der müsste es ja wissen, er ist schließlich einer der 49. Mitzquitotl gehört jedenfalls dazu - er ist der Fürst der Chaosmagie. Wusstet ihr das?“

„Nun ja, wie auch immer - Ildimeyo meint jedenfalls, dass Mitzquitotl ausgedient habe und erledigt sei. Diese Sa-Kugel sei alles, was von ihm übrig geblieben sei - und Ildimeyo, der Fürst des Hasses (aber das dachtet ihr euch nun schon, stimmt's?) ist versessen darauf, diese Kugel in seinen Besitz zu bekommen. Und das will ich unbedingt verhindern - wer weiß schon, welche Macht ein Seelenvampir mit so einer Kugel gewinnen kann!? Am Ende braucht er uns Abanzzi dann gar nicht mehr, und dabei wir haben ihm immer gern ein wenig von unseren Gefühlen gependet für die sichere Obhut, die er uns gewährt hat!

Jetzt kennt ihr also meinen wahren Beweggrund, mich an euch zu wenden. Beruhigt mich bitte, dass Ildimeyo keine Chance haben wird!“

Naja, so sicher waren sich die Freunde da nicht.

„Ist euch übrigens aufgefallen, dass am Drachenthron auch der heilige Sonnenstein Nahuatlans zerstört worden ist? Das behauptet jedenfalls Ildimeyo. Wie auch immer - offenkundig hat die Sonne keine Macht mehr über Vampire - die Blutsauger wie die Kinder Camasotz werden jeden Tag stärker! Habt ihr schon Pläne, wie man das wieder reparieren könnte? Kann ich euch dabei helfen?“

Ein überraschender Vorschlag! Die Freunde (bis auf Calyna) zögerten ein wenig, aber prinzipiell waren sie positiv gestimmt.

„Freunde, ich bin dabei! Das wird ein Spaß!“ <Springt auf.> „Meine Klinge ist flink, seht nur her!“ <Zückt das Rapier.> „Damit bringe ich Tod und Verderben - über euch!“

Nun sprangen plötzlich alle Abanzzi im Schankraum auf. Es waren 10 Elitekämpfer der Sippen des Hasses und der Liebe! Ein heftiger Kampf begann. Gleich in der ersten Runde setzte Ghirlandaio seinen Blick ein, um Calyna zu „lähmen“ und stach sie dann ab! Die Waldläuferin kochte vor Wut, konnte aber nichts dagegen ausrichten. Sie überlebte.

Bei der folgenden Schlägerei hackte Hippodora einem Abanzzi den Arm ab. Murad hielt sich aus den Kämpfen heraus (sehr gut!) und behinderte die Angreifer mit *Eisigem Nebel* und *Schmerzen* – und MuShu schleuderte seine Blitzchen. Nach Vorarbeit von Ilmor und einem massiven Hieb von Gundar gegen Ghirlandaio stach OhMeiShe mit seinem unsichtbaren Langschwert den Ex-Liebhaber Calynas nieder, und er lag tot in einer Blutlache.

Calyna konnte sich wieder bewegen und war echt froh, dass Ghirlandaio tot war. Aber die Freunde hatten keine Zeit für eine Verschnaufpause – die Abanzzi kämpften wie die Weltmeister [Spielleiter im Würfelrausch] – und die Gefährten mussten – zum ersten Mal seit Jahren – die Flucht ergreifen!

Wenigstens das gelang ihnen erstaunlich gut. Murad und Calyna flohen hinter die Theke und durch die Küche zum Nebeneingang, verfolgt von vier Abanzzi – die anderen rannten den anderen Freunden hinterher, die die Außentür geschickt mit einem Tisch verrammelten und so mit einem kleinen Vorsprung im Stall ankamen. Schnell führten sie ihre Pferde hinaus, und Hippodora (mit gezücktem Schwert) und Gundar ritten sofort los, Richtung Osten in den dunklen Wald, durch die aus dem Gasthaus eben herausspringenden Abanzzi hindurch, die nun ihrerseits zum Stall rannten. Vor ihnen waren Murad und Calyna im Stall angekommen – und sie waren froh, dass Ilmor bereits zwei weitere Pferde „startklar“ gemacht hatte. Ilmor und Calyna ritten die Verfolger über den Haufen und ebenfalls in den Osten, während die Abanzzi nun ihre eigenen Pferde aus dem Stall holten.

Dort hatten sich OhMeiShe (unten im Heu) und Murad (oben im Heuschober) versteckt; Murad übernahm mit *Macht über die Natur* ein Pferd, das sich „spontan“ weigerte, mit dem Abanzzi loszustürmen, ihn abwarf und ihm sogar einen Huftritt verpasste! Fluchend nahm der Mann ein anderes Pferd und musste sich dann immer noch mit dem von Murad kontrollierten Tier herumärgern, das nun einfach in der Stalltür stehenblieb. OhMeiShe musste sich sehr beherrschen, um nicht lauthals loszulachen.

Endlich konnten die Abanzzi die Verfolgung aufnehmen und jagten davon. Schon wollten die beiden Freunde im Stall aufatmen, als sie erneut Stimmen hörten – Ghirlandaio war „auferstanden“ und kam mit einem merkwürdig veränderten Unterkiefer, der seine Stimme rau klingen ließ, und in Begleitung eines verwundeten Abanzzi nun auch in den Stall. Die beiden ritten ihren Landsleuten hinterher – und Murad und OhMeiShe waren sehr froh, dass man sie nicht entdeckt hatte!

Die anderen Gefährten waren der Straße nach Osten gefolgt und hatten bald den stockfinsternen Wald erreicht. Als sie nach einiger Zeit durch gerodetes Gelände und an einem Waldbauernhof vorbeikamen, bogen sie – ohne verräterische Spuren – ab und baten die herbeilaufenden Bauern um Schutz vor den Räufern. Da sie nichts weiter wollten, als sich hinter dem Gebäude zu verstecken, willigte der Bauer gerne ein. Tatsächlich entgingen sie so ihren Verfolgern.

Später versorgten alle Gefährten im Gasthaus ihre Wunden und schilderten den von den Wirtsleuten alarmierten Dorfbütteln aus Sodrom den frechen Überfall der Abanzzi. Die Ordnungshüter meinten, wenn es nach ihnen ginge, müsste der Fürst endlich mal mit harter Hand gegen die Abanzzi vorgehen, sie alle aus dem Khochzyn vertreiben und einsperren und aufhängen, wo immer man sie antreffen würde. Die Freunde ließen das unkommentiert stehen und schliefen sich lieber aus.

Schlüssel oder Leben!

Die Freunde ritten am nächsten Morgen bei gutem Wetter zurück nach Geltin. Gegen Mittag erreichten sie das Südtor.

Ihr nähert euch gerade dem Südtor, das zu dieser winterlichen Mittagsstunde wie üblich einen recht verschlafenen Eindruck macht. Doch diesmal werdet ihr nicht wie gewohnt als die stadtbekanntesten Helden durchgewunken, sondern 10m vor euch springen drei Wachen in euren Weg und richten ihre Bögen auf euch, während ein weiterer Soldat aus der Wachstube kommt und euch – mit der Hand am Langschwert – zuruft: „Ihr werten Damen und Herren Drachenjäger, bitte habt die Güte, steigt ab und haltet euch für eine kurze Inspektion bereit! Das ist eine reine Routinemaßnahme auf Anordnung des Großfürsten, da die Flammenaugen gemeldet haben, dass vampirische Gestaltwandler Geltins Sicherheit bedrohten. Das gilt seit heute morgen ausnahmslos für alle Besucher!“ Nun tritt auch der wohlbekannteste Hauptmann heraus und nickt euch mit gutmütigem Augenzwinkern zu - aber auch er hat die Hand am Langschwert. "Vorschrift ist eben Vorschrift!"

Die Freunde fanden diese Maßnahme sehr gut – Arkadjol hatte ihre Warnungen erstklassig in die Tat umgesetzt! Sie stiegen also gern ab. Murad war zufällig der erste Abenteurer, der überprüft wurde – und prompt entdeckte die Wache bei ihm den Sehenden Schlüssel! Und zufällig klapperte just in diesem Moment der Fensterladen der Wachstube! Murad weigerte sich hartnäckig, das Artefakt herzugeben, und Ilmor näherte sich ihm – trotz der Warnung des Hauptmanns und der schussbereiten Bogenschützen. Calyna packte schon mal ihren elfischen Langbogen – und es kam zum Kampf.

Vor die Tür des Wachhauses trat ein junger Mann mit langen glatten schwarzen Haaren, bleichem Gesicht und tiefen Augenringen (in einem abgetragenen schwarzen Mantel): es war Racul, der belustigt das Schauspiel verfolgte, ohne einzugreifen. Die Jungvampire (denn nichts anderes waren die vorgeblichen Wachen nämlich) blickten ihre Opfer an, konnten aber weder Ilmor noch Murad etwas anhaben. Gundar dagegen wurde übernommen, und Hippodora ebenfalls.

Zum Glück waren die Bogenschützen vollkommen ungeübt; sie trafen vor allem ihre eigenen Leute, die den Juckreiz lästig fanden, aber sonst keine Nachteile davon erlitten! Mit merkwürdig hohen Stimmen „beschwerten“ sie sich bei ihren Kameraden. Ilmor erblickte inzwischen die nackten Fußsohlen einer liegenden gefesselten Gestalt im Wachhaus – klar, dort waren die „echten“ Wachen!

Nach einem knallharten Hieb in den Unterleib gab Murad den Schlüssel endlich her – und erhielt zum Dank einen schweren Beintreffer durch einen Schlag der Wache mit der Handkante! Der Hexer musste fliehen und wurde von dem grinsenden Jungvampir (in der Maske eines Wächters) verfolgt; er hatte vorher den Sehenden Schlüssel „wie einen Diskus“ Racul zugeworfen, der mit seiner Beute in der Stadt verschwand. Calyna konnte ihm zwar noch einen Pfeil in den Rücken schießen, aber der war ihm nur lästig und hielt den Vampir nicht auf.

Es sah sehr schlecht aus für die Freunde. Nur noch eine Frage der Zeit schien es zu sein, bis Calyna, OhMeiShe und Ilmor getötet wurden. Doch der Tod der Abenteurer stand diesmal nicht auf Raculs Programm – und als seine Helfer sicher waren, dass Racul mit dem Artefakt in Sicherheit war, verwandelten sie sich alle in Fledermäuse und flogen davon.

Trotz allem waren die Freunde erleichtert, diesen Kampf überlebt zu haben. Sie befreiten die Wachmannschaften, die eine genaue Personenbeschreibung der Strolche geben konnten; sie glaubten, dass sich solch dreistes Gesindel nur im Khochzyn aufhalten könnte.

Die Wachen haben sich zusammen mit euch gerade einen Überblick über die Situation verschafft, da stürmt eine schimmernde Gestalt heran. Ein weißer Mantel bauscht sich im Wind, silbern schimmert die Rüstung, und ehrfürchtig weichen die Moraven vor ihr zurück, einer sinkt gar auf die Knie und murmelt etwas wie *“Das Licht segne uns.”* Das Flammenauge aber, das jetzt herbeikommt, hat zunächst nur einen Blick für den Träger von Blut und Seele. *“Dem Licht sei Dank, mein Bruder, du lebst. Ich spürte eine große Gefahr für dein Leben und bin herbeigeeilt, so schnell ich konnte.”*

Arkadjol ließ sich alles genau berichten und versprach, zusammen mit seinen Kollegen die Augen offenzuhalten. Vampire in Geltin! OhMeiShe schlug das Anbringen von Spiegeln an allen Toren vor. Sie begleiteten Arkadjol ins Lichthaus und ließen sich „reinigen“.

Die Freunde warnten Myxxel vor den Nachstellungen der Abanzzis; der Hofmagier schmunzelte vor sich hin (ihm kam da gerade eine Idee). Außerdem untersuchte er die magische Krücke von OhMeiShe, die tolle schwarzmagische Zauberkräfte besaß. Murad bat ihn, drei von vier Schlüsselworten unbrauchbar zu machen. Myxxel erwähnte von sich aus die „Vucub“ – Vampire, die eher göttlichen Ursprungs waren und ursprünglich aus Nahuatlan stammten – vielleicht wären es solche Kerle, vor denen man sich im Sonnenschein in Acht nehmen müsste? Sie wären immerhin nicht automatisch als Untote einzustufen!

Tabatha heilte Murad und spendiert ihm fünf Krafttränke, damit das Jammern seiner Freunde leiser würde.

OhMeiShe informierte Arkadjol über die Vucub und schlug ein abendliches Experten-Treffen zwischen ihm und Myxxel vor. Arkadjol war einverstanden; außerdem wollte er am Abend mal die „Dame Ladirinia“ besuchen, eine geheimnisvolle Magierin, die eine halbe Stunde nach den Gefährten am Südtor angekommen war, mit „Herold“ und Leibwächter. Sie logierte im *Schwarzen Wetter*.

Calyna überlegte, ob man vielleicht noch verhindern könnte, dass Tisselin am nächsten Morgen im Palast einziehen würde. Sie besuchte zusammen mit Gundar einen Juwelier und kaufte ein hübsches Spiegelchen, das sie am späten Nachmittag Tisselin (bei ihren Eltern) überreichte. Zu dumm, das Mädchen hatte ein Spiegelbild! Der PMA hatte zwar geklingelt, aber da die beiden auf dem Heimweg zum Palast Ladirinia in Begleitung ihres alten Leibwächters gesehen hatten, die unbeeindruckt von den Gaffern einen kleinen Bummel um die Palastanlagen machten, könnte auch das die vorhergesagte „Begegnung mit einem Vampir“ gewesen sein!

Abends trafen sich Myxxel und Arkadjol und tauschten im Beisein der Freunde ihr Wissen über Vucub aus.

Die Freunde (ohne Gundar, der ins Bett musste) begleiteten danach Arkadjol zu Ladirinia. Und wer war der Herold der edlen Dame? Kein anderer als Prybislav, der jugendliche Liebhaber der Dryade vor Schenilas Toren!

Ladirinia wollte von den berühmten Drachenjägern alles über ihre Erlebnisse am Drachenthron wissen. Ihre Gäste erzählten ihr das ein oder andere und vermengten dabei Wahrheit und Dichtung. Hinterher verabredeten sie sich mit Prybislav in einer Kneipe.

Hippodora brachte ihr kaputtes Culsu-Schwert in den Valianer-Tempel zur Verwahrung und bat um eine Schwertweihe, die ihr der etwas verlotterte Priester zusagte.

Prybislav erzählte den Abenteurern gern von seinen Erlebnissen. Er hatte vor gut zwei Monaten die edle Dame Ladirinia in Begleitung ihres Leibwächters Torganak in einem kleinen Dorf im Süden Moravods getroffen, in das ihn ein Botengang verschlagen hatte. Prybislav war wieder einmal unsterblich verliebt – diesmal war es keine Dryade, sondern diese holde Dame, die ihm gleich so süß zugelächelt hatte, und ihr alter Diener hatte ihn dann angesprochen, ob er sich auskennen würde in Moravod, und als er also mit trockenem Mund genickt hatte, hatte ihn die edle Dame fragen lassen, ob er nicht ihr Diener sein möchte, solange sie in Moravod unterwegs wäre? Sie wollte den Winter in Geltin verbringen und würde einen ortskundigen Führer suchen. Natürlich hatte er begeistert zugestimmt: *„Es ist mir eine große Ehre, meiner Herrin zu dienen - und wer weiß? So wie sie mich anschaut, ist eines Tages vielleicht mehr drin! Und sie kann ja so toll ihre Erscheinung verändern, mal trägt sie silberne, mal rote, mal blaue Haare - und häufig diese tollen Gewänder, die mehr ent- als verhüllen. Und trotz der Kälte scheint sie nie zu frieren, stellt euch das nur vor!“*

Den Freunden war nun klar: Ladirinia war bestimmt am Zirkel der Elemente gewesen! Und bestimmt war sie so ein Vucub! Noch jemand, der scharf auf die Sa-Kugel war!

Ermittlungen im Khochzyn: 1. Tag im Trollmond

Nach dem Frühstück sprach OhMeiShe mit dem Fürst unter vier Augen und weihte ihn in den Verdacht gegen Tisselin ein. „Leider“ hatten sie keinen vernünftigen Beweis, so dass Wladimir nur mit den Achseln zucken konnte. Er war aber einverstanden, dem Mädchen beim heutigen feierlichen Empfang das obligatorische Wässerchen in Silberbechern zu reichen, um den Vucub-Verdacht zu bestätigen oder zu beseitigen.

Hippodora kaufte inzwischen beim bekannten Juwelier ein Paar silberne Ohrringe (200 GS) als Verlobungsgeschenk für Puscyn, der das für eine tolle Idee hielt und sich für ihren Tipp bedankte.

Am späten Vormittag wurde Tisselin von ihren Eltern in den Palast gebracht. Sie trank aus dem Silberbecher, und sie steckte sich auf Wunsch die Ohrringe an, leicht zitternd zwar, aber das konnte auch die Aufregung sein.

Nachmittags machten die Freunde ihren ersten Streifzug durch den Khochzyn, das „verruchte Viertel“ von Geltin. OhMeiShe entdeckte doch tatsächlich einen von einem Vampir gebissenen Passanten, obwohl er die Leute mühsam durch einen Spion-Spiegel musterte.

Mit sanfter Gewalt (und unter Einsatz des Rings der Knebelung von Calyna und einem *Beeinflussen*-Zauber Murads) schleppten sie den jungen Mann (einen Gemüseverkäufer) zum Tempel der Flammenaugen – und Arkadjol ließ ihn in den Verhörraum #1 schaffen (für leichte Fälle), also nicht die Folterkammer #2 für die verstockten Kandidaten. Die Befragung verlief nach dem üblichen good guy (OhMeiShe) - bad guy (Arkadjol) – Schema – mit großem Erfolg. Der Mann gab sofort alles zu: zwei „Punkerinnen“ hatten ihn neulich angemacht, niedergeschlagen und durch die Gassen des Khochzyn verfolgt, schließlich überwältigt und gebissen, wobei er die Besinnung verloren hatte. Nach einer Reinigungszeremonie durfte er wieder gehen.

Das weitere Absuchen des Khochzyn brachte zwei wesentliche Ergebnisse. Die blutsaugenden Punker waren hier bekannt, und es gab allerhand Leute, die merkwürdig wenig Interesse am Leben um sie herum hatten.

Ermittlungen im Khochzyn: 2. Tag im Trollmond

Calyna und Murad suchten in den Bibliotheken Geltins vergeblich nach weiteren Hinweisen über Vucub.

Die Freunde trafen sich mit Arkadjol, der nervös auf das Zuschlagen der Finsterlinge wartete. Er berichtete, dass sein Oberkommando natürlich am liebsten den ganzen Khochzyn niederbrennen würde, aber genau das dank des fürstlichen Schutzes dieses Stadtteils eben nicht machen dürfte.

Die Suche im Khochzyn brachte nichts Neues.

Ermittlungen im Khochzyn: 3. Tag im Trollmond

Am Morgen verabschiedete sich Puscyn von seinem Bruder. Er hatte einen Tagesritt in ein nordöstlich gelegenes Walddorf vor sich, um für Tabatha ein paar Heilkräuter zu besorgen, die die Schamanin zur Behandlung der fiebrigen Erkältung seiner Schwägerin benötigte. Der Waffenmeister wollte diese Besorgung persönlich erledigen, um sich damit für die Unterstützung Worschulas bei seiner Brautwerbung zu bedanken.

OhMeiShe war wieder eifrig im Khochzyn unterwegs und fand in der Nähe des Bäckers (der ihm schon gestern als willenloser Bewohner aufgefallen war) weitere „lustlose“ Passanten. Er schickte die beiden mit Murads und Gundars Hilfe in das Lichthaus; ihre mühsame Befragung brachte aber keine Erkenntnisse.

Hippodora besuchte allein Ladirinia und fragte sie direkt, ob sie die „Fürstin der Liebe“ wäre? Ladirinia, die die Fürstin der Eismagie war, konnte nur schmunzeln – als ob sie es nötig hätte, sich dieser Culuschwester zu erkennen zu geben! Es amüsierte sie auch, als Hippodora sie fragte, ob sie am Zirkel der Elemente gewesen war (und strich sich dabei gedankenverloren über ihre wadenlangen, heute hellgrünen, Haare) und dort ein paar rote wadenlange Haare verloren hätte: drollig, diese ernst dreinblickende Ordensfrau, drollig! Und so eifrig bei ihren lächerlichen Recherchen! Jetzt fragte sie tatsächlich auch noch, ob man sich nicht verbünden sollte! Nun ja, wenn Hippodora ihr mal die Inneneinrichtung des Palastes zeigen könnte, das würde sie schon interessieren – sie hätte eine Schwäche für alte Gebäude, die voller Geschichte zu sein schienen.

Das war also nichts. Hippodora brachte ihr neues Schwert in den Valianertempel zwecks Schwertweihe.

Calyna und Murad besuchten erneut die Bücherei der Magierrgilde, diesmal wegen Kartenmaterial über Geltin. Es gab nur wenig alte Pläne, aber die waren seltsamerweise sofort greifbar. Der Bibliothekar erklärte ihnen, dass vor mehr als einer Trideade ein Künstler dagewesen wäre, der sich sehr für diesen Kram interessiert hätte und dank einer großzügigen Geldspende auch als Nicht-Magier Zugang zu diesen Unterlagen erhalten hatte. Er war klein und stämmig, hatte eine spitze Nase, ein fliehendes Kinn, leichte Hängebacken und schütteres Haar. Interessant!

Die beiden setzten ihre Kartensuche im Stadtarchiv fort und hören dort die gleiche Geschichte. Außerdem erfuhren sie, dass es in Skaja einstmals eine valianische Kanalisation

gegeben hatte – die genaue Lage der Kanäle zu rekonstruieren, war allerdings ein Puzzlespiel, das einige Wochen erfordern würde.

Beim Abendessen war diesmal nur der Fürst und Tisselin (und Myxxel) anwesend. Der Fürst trank mehr Wässerchen als sonst und versuchte einen dummen Witz: Das wäre doch nicht schlecht, so ein gemütliches Palastleben für Tisselin, schön warm im Bettchen seines Bruders, und sie müsste sich also kaum bewegen, nur ihre Beine etwas spreizen! Kaum gesagt, merkte er seinen Fehler, aber Tisselin hatte genug: sie sprang auf, um sich diese Gemeinheiten nicht länger bieten zu lassen. Sie rannte in ihr Zimmer, holte sich einen warmen Winterpelz und eilte heulend heim in ihr Elternhaus. Calyna verfolgte sie zunächst, um sie zu trösten, aber sie wollte von der „dummen Kuh“ nichts wissen. Die Waldläuferin kehrte also wieder um, um dem Fürst Vorwürfe zu machen. Aber der war auch so schon sehr unglücklich – wie sollte er das morgen Puscyn – und noch heute Abend seiner Frau – erklären?

In dieser Nacht begab sich Tisselin zunächst ins Geheimquartier der Vucubfürsten und berichtete, dass sie mit Myxxel gesprochen hätte und tatsächlich alle Familienmitglieder freien Zutritt in seinen Turm hätten – sie müsste also Puscyn heiraten, dann wäre der Weg zur Sa-Kugel frei. Die anderen Fürsten stimmten zu und baten sie, sich zu beeilen. Sie wollten die Sa-Kugel nicht noch mit weiteren Fürsten teilen müssen!

Abends besuchte OhMeiShe einen Holzschnitzer und beauftragte ihn („im Namen des Fürsten“ – das verbat sich Wladimir später ein für alle Mal), für 50 GS das Bild einer gesuchten Person nach Zeugenaussagen anzufertigen. Er ging mit ihm ins Stadtarchiv und dann zur Wohnung des Archivars, um – noch vor Mitternacht – ein erstes Bild zeichnen zu lassen. Das brachte er mit in den Palast.

Gerade lagen alle im Bett, als an Hippodoras Fenster ein Eiswesen mit seinen Krallen über das Glas kratzte. Vielleicht war das ein Eisvampir, den ihr Ladirinia auf den Hals gehetzt hatte?

Nein, das war die Fürstin selbst. Aber auch sie konnte ohne Einladung nicht in den geschützten Bereich des Palastes eindringen!

Ermittlungen im Khochzyn: 4. Tag im Trollmond

Diesmal waren beim Frühstück nur der (sehr zerknirscht wirkende) Fürst und der Hofmagier anwesend; Myxxel war traurig, dass das nette Mädels weg war, denn Tisselin hätte sich ja so interessiert für seine wissenschaftlichen Arbeiten, eine nette Person, fürwahr!

Calyna und Murad besuchten erneut die Gildenbücherei; diesmal suchten sie Hinweise auf den verlorenen Sehenden Schlüssel – vergeblich.

OhMeiShe ließ seinen Steckbrief in der Magiergilde verbessern.

Die anderen liefen im Khochzyn herum und fanden heraus, dass sich Ladirinia am gestrigen Abend mit den Punkern in einer Kneipe getroffen und heftig gestritten hatte. Die Typen kannten sich also sogar! Das konnte ja noch heiter werden.

Außerdem erzählten ihnen ein paar freundliche Abanzzi, dass ihnen ein paar Punker gestern ihre frischen Lammkoteletts geklaut hatten. Sie hätten die frechen Diebe durch die Gassen des Khochzyn verfolgt, aber die Punker wären im Geisterhaus verschwunden, und in dieses seit

vielen Jahren leerstehende Spukhaus ginge keiner freiwillig rein, jedenfalls nicht wegen ein paar Lammkoteletts.

Mittags trafen sich alle im Palast. Myxxel erzählte, dass sein Kollege Dureg Apramjene ihn um Auskunft zu einem Rätselspruch gebeten hätte, der sich auf einem zylinderförmigen Artefakt aus EIS befand. Seine Beschreibung hörte sich fast wie der Sehende Schlüssel an! Dureg hätte das Teil kürzlich käuflich erworben. Das war ja eine sehr gute Nachricht!

OhMeiShe beauftragte den Holzschnitzer, möglichst rasch 10 Kopien des Steckbriefs anzufertigen und im Palast vorbeizubringen.

Die Freunde besuchten Duregs Magierturm, aber dort war nur dessen „automatischer Pförtner“ an der Tür und bat sie, abends wiederzukommen.

Also besuchten die Abenteurer das „Geisterhaus“, ein verfallenes Wohnhaus, das einst ein kanthanischer Händler im Stil seiner Heimat errichtet hatte. OhMeiShe hatte beim Anblick der papierbespannten Wände heimatliche Gefühle und wunderte sich nicht, am verwahrlosten Ahnenaltar die ruhelosen Geister des verstorbenen Händlers und seiner Familie zu treffen, aber es gelang ihm nicht, sie zu besänftigen.

Im nördlichsten Innenhof schaute aus dem Schnee ein verknitterter Pergamentfetzen hervor, auf dem die verschmierte Kohlezeichnung des alleinstehenden Geisterhauses zu erkennen war, umgeben von durch die Luft an langen Bändern (?) segelnden hübschen kanthanischen Mädchen und anderen nicht so hübschen Frauen, die gerade aus dem Haus heraustraten, teilweise mit Totenschädeln statt Gesichtern oder klaffenden Wunden und martialischen Waffen, während man im Hintergrund etliche muskelbepackte grinsende Dämonen (TschihMeis) und Blutkessel voller abgeschnittener Körperteile erahnen konnte. Die Zeichnung trug die Signatur „R. P.“ unter der moravischen Bildunterschrift "Verführung aus dem Reich der Toten".

In der Seitenkammer des nordöstlichsten Wohnbereichs lag die nackte und von Ratten angefressene blutleere Leiche eines kleinen untersetzten Manns, der vor etwa einen Monat gestorben sein musste. Er war kein Arbeiter und hatte ein gepflegtes Äußeres, das jetzt allerdings durch eine große Bisswunde am Hals und einen spitzen Holzpflock im Brustkorb unvorteilhaft entstellt war. An den Fingerkuppen seiner linken Hand befanden sich bunte Flecken (wie von Ölfarbe) - und die drei Schwurfinger seiner rechten Hand waren an den innenliegenden Spitzen schwarz (wie von einem Kohlestift). Er ähnelte dem Mann von OhMeiShes Steckbrief!

Das war die Leiche Roman Polanskis. Racul hatte den Maler nicht nur ausgesaugt, sondern auch gepfählt, um nicht das Risiko einzugehen, dass er plötzlich einen Doppeltgänger in Geltin haben könnte.

Im verwilderten Garten stöberte Calyna eine Riesenspinne auf und wurde von ihr gefesselt, aber von ihren Freunden gleich wieder befreit. Das war ja ein Kinderspiel!

Vom Erfolg beflügelt, wagten sich die Freunde – trotz der Bauarbeitsgeräusche – einen engen Schacht hinab in die Tiefe, vor dem sich im ehemaligen Garten der Villa ein schneebedeckter Berg von frischem Erdaushub türmte. Wenn dort unten die Punker sein sollten, würden sie jetzt ihre wohlverdiente Abreibung bekommen! Keiner der Freunde kam auf die Idee, Arkadjol um Hilfe zu bitten – nein, ihre Rache wollten sie selbst auskosten. Nach der Erfahrung am Südtor hätten die Abenteurer eigentlich wissen müssen, dass das tödlicher

Leichtsinn war! Sie spazierten also einfach in die Höhle des Löwen, nämlich in einen teilweise verschütteten unterirdischen Gang, hinein, den die Helfer Raculs gerade freigelegt hatten, die nun an der nächsten Engstelle schaufelten. Die Freunde hatten mehrfaches Glück:

- Racul war nicht da.
- Es waren nur 3 der 6 Jungvampire da.
- Die Punker wollten es „sportlich“ machen, d.h. ohne *Macht über Menschen* einzusetzen. Sie waren also noch überheblicher als ihre Gegner [und der Spielleiter war einfach zu gutmütig für diesen knallharten Job].

Trotz dieser günstigen Umstände entbrannte ein gnadenloser Kampf. Zwei der Punker verwandelten sich angesichts der Angreifer in Fledermäuse, flogen durch den Gang ans andere Ende der Gruppe und nahmen (wieder in der richtigen Gestalt) die Gruppe in die Zange. Fröhlich riefen sie sich zu, wer als erster einen der Volleppen getötet hätte, der wäre der Sieger des Tages.

OhMeiShe zerstörte sein magisches unsichtbares Langschwert (und war fortan untröstlich).

Vasaron zerstört sein magisches Schwert.

Gundar war – einer der Punker schummelte ein bisschen – doch wieder einmal willenlos. Aber erst, nachdem auch er ein magisches Schwert zerstört hatte!

Calyna wirbelte mit ihrem Schwert sehr wirksam herum.

Murad zauberte *zig Schmerzen*, die aber gegen Vampire nichts nützten – und dann endlich eine *Blaue Bannsphäre*, die einer der Punker nicht durchschreiten konnte und deshalb seine Freunde ab jetzt von außen anfeuerte.

Endlich gelang Hippodora der finale Treffer gegen den anderen Punker – sie enthauptete ihn sofort.

Während die Freunde noch auf die Punkerin einhauten, rief der außen stehende Punker, den Murad gerade mit einer *Feuerkugel* bedrohen wollte, dass er abhauen und „den Chef holen“ werde. Er verschwand durch den Schacht nach oben.

Hippodora köpfte auch die Punkerin.

Sehr erleichtert nach einem sehr spannenden Kampf verließen alle den unterirdischen Gang.

Sie brachten die beiden Köpfe ins Lichthaus – und begegneten unterwegs den Flammenaugen, da Arkadjol die Aufregung OhMeiShes schon gespürt hatte.

Im Lazarett des Lichthauses wurden die Freunde ein wenig gestärkt und geheilt. Während Ilmor zurück zum Palast ging (er war immer noch ganz k.o.), eilte der Rest (mit verkleideten Flammenaugen) zurück in den Khochzyn, um das Geisterhaus zu sichern.

Als Ilmor in den Palast heimkehrte, beobachtete er am Tor den „aranischen Gesandten des Großkönigs“:

Du siehst eine in weite Pluderhosen und eher sommerliche Gewänder gekleidete Gestalt am Eingangstor stehen. Sie redet gerade intensiv auf die Wachen ein: „*Ihr guten Leute, ist euch eigentlich klar, wer hier vor euch steht? Ich bin immerhin der neue Gesandte des aranischen Großkönigs, und ebenso wie mein Herr lege auch ich Wert auf die Beachtung guter alter Gepflogenheiten. Und dazu gehört nun einmal, dass mich bei meinem ersten Besuch der Großfürst persönlich – ich wiederhole: persönlich – in seinen Palast hereinbittet und mich einlädt, sein Heim als mein Heim zu betrachten. Das ist doch wirklich nicht viel verlangt, oder? Könntet ihr also meine Bitte erfüllen?*“

Ilmor wollte eingreifen, wurde aber mittels *Beeinflussen* weitergeschickt – er möchte diesen kleinen Disput doch bitte nicht stören!

Der Vucubfürst musste aber schließlich doch aufgeben – er kam hier einfach nicht hinein.

Im Geisterhaus zerstörten die Flammenaugen die Ruhestätten der 6 Punker und stationierten ein paar Wachen.

Abends holt Arkadjol vom Palast die 10 Steckbriefe ab, um am nächsten Morgen die Fahndung einzuleiten.

Ilmor und OhMeiShe erhielten neue magische Schwerter aus dem Fundus der Flammenaugen.

Abends besuchen Hippodora und Murad noch Dureg Apramjene, um sich den Sehenden Schlüssel anzusehen. Der Hexer war ein echter Feigling und hatte prinzipiell nichts dagegen, das Artefakt, „hinter dem finstere Mächte her waren“, den Freunden zu geben.

Ein durchdringendes Kreischen hallt durch das Gebäude. „*Verrat!*“ kreischt Apramjene und springt auf. „*Die Wächterlettertern signalisieren unbefugte Eindringlinge!*“ Mit allen Anzeichen von Panik hechtet er zur Tür und rennt die Treppe hinauf. Ihr könnt dem Hexer bis in das Zimmer im dritten Stock seines Turmes folgen - doch alles, was ihr vorfindet, ist ein offenstehendes Fenster, aus dem gerade noch ein Fuß entschwindet. „*Diebe! Mörder!*“ kreischt Apramjene und zieht sich ächzend ein kleines Wurfmesser aus der rechten Schulter, das der fliehende Dieb wohl auf ihn geworfen hat, um sich einen kleinen Vorsprung zu sichern.

Natürlich war nur ein Gegenstand gestohlen worden: der Sehende Schlüssel. Zwei Abanzzi waren in der sternenlosen Nacht lautlos durch das Dachfenster des fünften Stockes in den Turm eingedrungen und hatten, während der Hexer mit den Abenteurern beschäftigt war, das Artefakt, das im Studierzimmer im dritten Stock auf einem metallenen Ständer gelegen hatte, an sich gebracht. Anschließend flohen sie die Treppe nach oben und sprangen aus dem Fenster, um nun über die verschneiten Dächer in den Khochzyn zu fliehen.

Hippodora feuerte ihre schwere Armbrust auf die Fliehenden ab, traf aber nicht.

Murad schnappte sich mit *Macht über Unbelebtes* ganz einfach den Sehenden Schlüssel!

Die Abanzzi entkamen.

Dureg schenkte den Abenteurern den Sehenden Schlüssel. Hippodora und Murad machten sich beide unsichtbar [beide würfelten gleichzeitig eine „20“!] und kehrten mit dem Artefakt sicher zurück in den Palast.

Ermittlungen im Khochzyn: 5. Tag im Trollmond

Murad brachte den Sehenden Schlüssel zur Aufbewahrung zu Myxxel; er und OhMeiShe konnten sich noch an die in Slamohrad gelernten Runen des Beth-Luis-Nion erinnern. Aber der Spruch auf dem Artefakt sagte ihnen erstmal gar nichts: *Das blasse Abbild der Schönheit Realtaileanns vor Augen, versenke mich im Silbermeer des abgewendeten Himmels Gesichtes und bedecke mich in dessen Silberschein mit einem Augvoll Sternensilber.*

Vormittags verbreiteten die Abenteurer bei den Abanzzi das Gerücht, dass man ihnen bei Dureg erfolgreich ein wertvolles Artefakt gestohlen hätte, das einige 10.000 GS wert wäre – aber es verbreitete sich nicht, weil keiner der Abanzzi – bis auf ein paar wenige Spezialisten – davon wusste und deshalb keine Eifersucht aufkommen konnte. Außerdem bereiteten sich viele Abanzzi auf einen ganz anderen Einsatz vor...

Mittags entdeckten die Freunde im Khochzyn das Zentrum der Antriebslosigkeit. Es war ein alter valianischer Palazzo, in dessen unmittelbarer Nähe auch jetzt noch alles schlief.

Unvermittelt spürte OhMeiShe, dass Arkadjol sehr glücklich war. Sie besuchten die Flammenaugen und erfuhren, dass die Falle im Geisterhaus ein Erfolg gewesen war: 3 weitere Punker waren vernichtet! Zwar waren dabei auch ein paar Flammenaugen verletzt worden, aber kein Preis war zu hoch, wenn es um die Vernichtung von Vampiren ging.

Arkadjol wurde mit der Leitung des Einsatzes „Mehr Licht in Geltin“ beauftragt.

Die Freunde waren noch im Lichthaus, als die Meldung eintraf, dass der steckbrieflich Gesuchte gefunden worden war: Roman Polanski wohnte in *Des Fürsten Wonne*, zusammen mit seinem Diener Igorowitsch. Die Abenteurer waren – statt der Söldner der Flammenaugen – gern bereit, Arkadjol bei der Ergreifung Raculs zu helfen. Nur wie?

Sie kamen auf die Idee einer „Rückrufaktion“ für den Stab des schnellen Feuers, den Racul von Dureg im Austausch gegen den Sehenden Schlüssel erhalten hatte. Dureg machte mit und schrieb also an Racul folgende Botschaft: *„Achtung! Der Stab des schnellen Feuers ist leider fehlerhaft. Bei Benutzung absolute Lebensgefahr! Biete Umtausch an – am besten sofort (!) in meinen Turm kommen. – Dureg Apramjene. P.S.: Es besteht Selbstzerstörungsgefahr!“*

Die Freunde legten sich mit Arkadjol und Osräm (einem zweiten Flammenauge) auf der Straße vor der Wirtschaft auf die Lauer; etliche Helfer sperrten die Straße für den Durchgangsverkehr. Ein Bote ging in das Gasthaus und überbrachte Racul die Nachricht. Der Vampir war gar nicht begeistert, dass der Hexer so leicht sein Versteck gefunden hatte, dass er ihm einfach Boten auf den Hals schicken konnte. Er sagte dem einen Jungvampir, der gerade bei ihm war, aber nichts von seinem Groll und eilte mit dem Stab davon, um dem Hexer diesen Schrott zurückzugeben und ihm außerdem weitere Spionagetätigkeiten zu untersagen – am besten durch einen kleinen Mord, damit er weiterhin ungefährdet seine Rolle als Künstler spielen konnte.

Als Roman Polanski aus dem Haus trat, zauberte Arkadjol seine *Austreibung der Faxen* und verhinderte damit die magischen Angriffe des Vampirs; es kam zu einem harten Kampf gegen Racul, dessen Hand an den Stab des schnellen Feuers zuckte – aber der Vampir wagte es nicht, das Teil auch einzusetzen. Hippodora musste einen kritischen Rumpftreffer einstecken

und brach zusammen. Calyna feuerte einen Pfeil ab, dann kämpfte sie zusammen mit dem Rest den Vampir nieder, der von Ilmor final erledigt wurde.

Nur Murad setzte sich von der Gruppe ab und wollte schon mal das Zimmer Raculs filzen; er besann sich aber anders, als er drinnen Stimmen hörte, und kehrte wieder um.

Der „tote“ Racul nahm seine wahre Gestalt an und wurde mit einem alten Stuhlbein gepfählt; die Helfer der Flammenaugen schleppten ihn und Hippodora auf Behelfstragen in das Lichthaus. Den Stab des schnellen Feuers behielten die Abenteurer mit dem Einverständnis Arkadjols.

Die Freunde planten gleich die nächste Falle (für den letzten Punker) im Gasthaus. Der Wirt machte mit, ging nach oben und meldete eine *„edle und schöne Dame namens Ladirinia, die auf den jungen Herrn unten im Nebenzimmer wartet“*. Der Jungvampir bekam sofort einen Wutanfall – diese blöde Schnepfe war ja wirklich sehr hartnäckig, wollte ihn wohl wieder „zur Kooperation bekehren“, aber ein Chef wäre schon genug, vielen Dank! Unbesonnen rannte er am Wirt vorbei die Treppe hinab in die Gaststube, doch dort saßen die ihm bekannten Drachenjäger mit gezückten Waffen. Er wollte wieder kehrtmachen und die Treppe hochlaufen, doch hinter ihm stand Ilmor Vasaron!

Kampf! Nach Vorarbeit von Calyna und Ilmor, der den Jungvampir am Bein verletzte, bevor er sein neues Schwert zerstörte, erledigte ihn Osram; Arkadjol pfälte ihn an Ort und Stelle.

In Raculs Zimmer fanden die Gefährten „Polanskis Notizen“:

Der Autor hat in altmoravisch verschiedene Überlegungen angestellt, die sich alle darum drehen, wie er seinem "alten Herrn" nach dessen Erwachen ein möglichst treuer Diener sein könnte. Er zweifelt nicht daran, dass wieder finstere Zeiten anbrechen würden, dank der schwindenden Sonnenkraft um einiges besser, als damals - und er würde die rechte Hand sein, der erste Diener bei all dem Spaß. Dieser Wunsch ist immer wieder zu lesen.

Dann stellt der Autor fest, dass er den Ruf aus dem Palast vernommen hätte, und sich sein "alter Herr" bestimmt sehr über ein solches Geschenk freuen würde. Die Frage wäre nur, wie es am besten zu beschaffen wäre. Sicher nicht mit den arroganten Vegetariern! Schon eher mit seinen Dienern, die aber rechte Deppen waren und sich erstmal an ihr neues Dasein gewöhnen mussten, das war klar.

Dann folgen zahlreiche Notizen/Abschriften aus Geltiner Grundbüchern und alten Urkunden über Bauarbeiten in der Stadt, aus denen hervorgeht, dass es unter dem südlichen Stadtteil, der ja auf einem Felsblock liegt, einmal eine Kanalisation gegeben haben musste. Zwischen diesen Aufzeichnungen liegt ein verschmierter und zigmal geänderter Plan (mit Kohlestiften gemalt), der allerlei Kanäle zeigt - kein einziger führt aber nach Norden, dort stehen zahlreiche Fragezeichen und ein "vermutlich zwecklos" neueren Datums.

Zwischen diesen ganzen Unterlagen finden sich mit zunehmender Häufigkeit Überlegungen, ob er es wagen dürfte, ungebeten die Ruhestatt seines Herrn aufzusuchen - wenn er sich nun täuschte und gar nicht seinen Ruf vernehmen würde? Könnte es wirklich so sein, dass Drachenfels nur verbarrikiert, nicht aber zerstört worden sei!? Dann wäre der Herr also noch da, gefangen zwar in seinem Schloss, aber: ANWESEND! Ein nahezu unglaublicher Leichtsinn - aber das sah den verdammten Flammenaugen ähnlich. Leider dürfte er es nicht, jedenfalls noch nicht, wagen, in ihren Tempel einzudringen - Sonne hin oder her, ihre verdammten Lichtzauber schienen jedenfalls verdammt gut zu funktionieren.

Die Anspielungen auf den Nachtkönig machten Arkadjol sehr abweisend – diese alten Geschichten sollte man besser vergessen und seine Nase dort raushalten!

Für die mutige Erledigung weiterer Vampire gab Arkadjol Ilmor ein neues magisches Schwert. Das Geld und die Klamotten Raculs beschlagnahmte der Orden. Hippodora musste wenigstens bis zum 8. Tag im Trollmond im Lazarett bleiben.

Die Flammenaugen stellten im Khochzyn am valianischen Palazzo verkleidete Nachtwachen auf.

Beim Abendessen im Palast erfuhren die Freunde, dass Puscyn erfolgreich Tisselins Eltern um die Hand ihrer Tochter gebeten hatte. Sein Bruder stimmte nun auch zu und bestimmte den 1. Tag im Draugmond, also den Beginn des neuen Jahres, als Tag der Hochzeit.

Ermittlungen im Khochzyn: 6. Tag im Trollmond

Die Freunde statteten ihrer verletzten Ordenskriegerin einen Morgenbesuch ab. Sie waren noch bei ihr, als die Flammenaugen von zwei Abanzzi berichteten, die um Mitternacht den valianischen Palazzo besucht hatten: dort wohnte also jemand! Die Gefährten vermuteten richtig, dass dort zumindest die Anführer der Sippen der Liebe und des Hasses waren.

Dank Murads Kenntnissen entschlüsselten sie den ersten Rätselspruch des Sehenden Schlüssels; sie mussten offenbar bis zur ersten Nacht nach Vollmond warten, ehe sie Sternensilber – ein extrem kostbares Metall – auf den Diskus legen durften.

OhMeiShe besuchte den Holzschnitzer und gratulierte ihm zu seinen Bildern, die tatsächlich zur Vernichtung von zwei Vampiren geführt hätten. Dabei plauderte er dummerweise etwas von der bevorstehenden Heirat Puscyns aus – und diese Neuigkeit verbreitete sich in Windeseile. Später besuchte der KanThai die Geldleiherin MaNi und unterhielt sich mit ihr über die Heimat.

Calyna suchte mal wieder die Magierbücherei auf und dort nach Hinweisen auf „Drachenfels“; das Schloss, über das praktisch alle Aufzeichnungen fehlten, lag irgendwo in den einsamen Wäldern westlich Geltins. Es war einst der Sitz des Nachtkönigs – aus dessen Regierungszeit gab es leider auch so gut wie keine Aufzeichnungen, und es fehlten seltsamerweise auch historische Rückblicke, fast so, als wollte man diese „dunkle Zeit“ aus dem Bewusstsein des Landes tilgen.

Gundar besuchte nun auch einmal allein Ladirinia, um sie mit seinem PMA zu überprüfen, aber sein Schildkrötenorakel war defekt. Das merkte der Waldläufer erst nach seinem ansonsten belanglosen Besuch und führte einen Reset durch. Dann ging er schlafen.

Ermittlungen im Khochzyn: 7. Tag im Trollmond

Beim Frühstück hatte der Fürst schlechte Laune. Wie war es möglich, dass die Geltiner schon von der bevorstehenden Hochzeit wussten, ehe noch seine Ausrufer die frohe Kunde verbreitet hatten? Er hatte das Dienstpersonal in Verdacht und war überrascht, als ihm OhMeiShe kleinlaut gestand, dass er versehentlich die Plaudertasche gewesen war. Wladimir verwarnte den KanThai und bat ihn um strikte Verschwiegenheit. Dieser Mann aus dem Fernen Osten hatte ja seine Qualitäten, keine Zweifel, aber man musste ihn am kurzen Zügel führen, sonst richtete er in seinem Übereifer unerwarteten Schaden an.

Beim diesmaligen Besuch an Hippodoras Krankenbett berichtete Arkadjol bestürzt von der Beobachtung seiner Leute, die bisher noch strengstens geheim war: im valianischen Palazzo waren um Mitternacht drei Gestalten hineingeschwebt und etwa zwei Stunden später wieder hinausgeklettert: es waren Ladirinia, der „aranische Botschafter“ – und Tisselin!

Die Freunde waren schockiert. Sollte da jemand die Gestalt der Braut Puscyns missbrauchen? Sie war tatsächlich in den letzten beiden Tagen wieder bei ihren Eltern gewesen, um Hochzeitsvorbereitungen zu treffen. Calyna besuchte Tatja, Tisselins Freundin; diese bestätigte, dass Tisselin etwa seit dem 4. Tag im Rabenmond ein wenig komisch gewesen wäre und viele gemeinsame Erinnerungen „einfach vergessen“ hätte. Aber das müsste wohl die Liebe sein, nicht wahr? Die Freunde befragten „wegen eines geplanten Rätselspiels bei der bevorstehenden Hochzeit“ Tisselins Stallknecht und ihre Freundin nach besonderen Vorkommnissen – ohne Erfolg.

Calyna hatte die gute Idee, Tabatha wegen einer Seance zu fragen, um den vielleicht vorhandenen unerlösten Geist der ermordeten Tisselin durch Tatja als Medium zu befragen. Die Schamanin war dabei – aber wegen der wichtigen Mondkraft ging das nicht vor dem 10. Troll – am besten wäre freilich die Vollmondnacht selbst.

Wo könnte Tisselins Leiche nur sein? Die Freunde hatten den Heiligen Hain im Verdacht, fanden aber beim Durchstreifen des verschneiten Dickichts nichts – und zu einer gründlichen Suche hatten sie keine Lust.

Ermittlungen im Khochzyn: 8. Tag im Trollmond

Calyna und Hippodora besuchten Tisselins Eltern und erfuhren von ihrer Mutter von der späten Heimkehr ihrer Tochter am 2. Tag im Rabenmond. Die Mutter vermutete, dass ihre Tochter schon an diesem Tag Puscyn irgendwo in Geltin getroffen hätte und – wer weiß – mehr als nur ein Augenzwinkern zwischen den beiden ausgetauscht worden wäre. Nun, sie wäre ja schließlich auch mal jung gewesen, nicht wahr? Jedenfalls wäre Tisselin sehr spät von ihrem Einkauf aus dem Khochzyn heimgekehrt, weit nach Anbruch der Dunkelheit, und als ihr Mann ihr Vorwürfe gemacht hätte, wäre sie heulend auf ihr Zimmer gerannt. Aber das wäre bestimmt keine Geschichte für ein Rätselspiel, nicht wahr?

Nachmittags suchten die Freunde den Khochzyn ab; der von den Torgatschows bevorzugte Gemüsebauer erinnerte sich sogar an den fraglichen Tag, als Tisselin ein langes Gespräch mit einer fremden Hutzelbrotverkäuferin mit kurzen roten Haaren hatte. Eine der Torwachen im Khochzyn erinnerte sich an die beiden Frauen, die abends Richtung Norden hier rausgegangen waren – und die nächste Torwache (im Gästeviertel) konnte sich nur noch an Tisselin erinnern – aber nicht an eine rothaarige Frau. Sollte also die Leiche der echten Tisselin im Gästeviertel zu finden sein? Die Freunde suchten systematisch das ganze Viertel ab und befragten alle Wirtsleute – ohne Erfolg.

Keine Hochzeit und mehrere Todesfälle

Am Morgen des 9. Tags im Trollmond schlugen die Vucubfürsten zu - ausdrücklich gegen Callinuyas Wunsch, die vergeblich auf Geduld drängte. Während eines Spazierganges in den Morgenstunden, auf den die künftige Braut bestanden hatte, wurden Puscyn und Tisselin direkt vor den Toren des Palastes überfallen und als Geiseln genommen. Der „aranische Botschafter“ (Tixoc, der Fürst der Schöpferkraft) hielt Callinuya (alias Tisselin – die Fürstin der Überzeugungskraft) fest, die scheinbar gegen seine Kräfte nichts ausrichten konnte, und Ladirinia (alias Tlatilhuinan, die Fürstin der Eismagie) schleifte den bewusstlosen Puscyn zum Palasttor. Beide hielten scharfe Messer an ihre Kehlen! Lauhani (alias Atlauhutli, die Fürstin der Liebe) und Ildimeyo (alias Ixtimeyatl, der Fürst des Hasses) wünschten sofort den Großfürsten zu sprechen, wenn ihm am Leben seines Bruders und seiner Verlobten etwas liegen würde. Lange würden sie nicht warten! Die Abanzzi schirmten die Szene vor den Blicken neugieriger Frühaufsteher ab, um einen Volksauflauf zu verhindern.

Ein morgendlicher Schrecken

Die Abenteurer wurden beim gemeinsamen Frühstück mit dem Fürsten vom hereinstürmenden Flammenauge Wojtilja alarmiert. Wladimir zeigte angesichts der schockierenden Nachricht erstaunliche Nervenstärke und wollte sich erst einmal die Forderung der Erpresser anhören! Der Hauptmann Krustchow erhielt den Auftrag, den aufgeregten Palastwachen absolutes Schussverbot zu erteilen. Myxxel betrachtete vom Torhaus aus mit einem kleinen Spiegelchen die Gegner. Soso, da waren also wirklich einige Vampire am hellen Tag unterwegs! Interessant.

Ungefragt übernahm Gundar die Rolle des Sprechers des Fürsten und begann die Verhandlungen mit Lauhani; der Waldläufer hielt freche Beleidigungen für ein gutes taktisches Mittel, ein Gespräch zu beginnen – da kam er der Vucubfürstin aber recht. Lauhani hatte für ihn nur Verachtung übrig: das Würstchen sollte seinem Fürstchen ausrichten, dass ihre Geduld begrenzt wäre.

„Entweder wir bekommen sofort die „blaue Sa-Sphäre“, oder diese beiden Geiseln sind die ersten Opfer, damit uns das Fürstchen glaubt, dass wir es ernst meinen. Und er darf uns glauben, dass seine Familie und er selbst und seine Handlanger die nächsten Opfer sein werden! Wenn er also nicht völlig verblödet ist, dann gibt er uns diese Sphäre, und die Sache ist für uns erledigt, ein für alle Mal! Das Fürstchen möge sich also entscheiden, und zwar schnell!“

Eilige Beratungen

Der Fürst versammelte in größter Eile sämtliche Berater um sich. Krustchow meldete, dass er vom Torhaus aus die Erpresser mit 12 Schützen unter Beschuss nehmen könnte. Mit MuShu konnten sie außerdem bei den benachbarten Garnisonen und bei den Flammenaugen Verstärkung anfordern. Der Hauptmann schlug vor, die Gegner unter einem Vorwand näher heranzulocken, um sie dann niederzumähen. Wladimir hielt nichts davon; er wollte nicht, dass sein Bruder und dessen Verlobte versehentlich getroffen würden oder gleich beim ersten Angriff die Kehle durchschlitzt bekämen. Was sollte man also tun?

Fast alle Berater des Fürsten waren sich einig, dass man die Forderung nicht erfüllen dürfte. Myxxel lehnte strikt ab, sein Studienobjekt auch nur für eine Sekunde aus dem Schutz seines Turms zu geben. Wladimir fand eigentlich nichts dabei, diese seltsame blaue Kugel den Erpressern zu geben, um so die Geiseln zu befreien, und die Kugel dann in einer Strafexpedition den Halunken wieder abzunehmen. Krustchow gefiel dieser Plan, aber Myxxel und Wojtilja sprachen sich heftig dagegen aus: man dürfte den Großfürsten nicht und niemals erpressen, sonst würden Nachahmungstäter folgen, und wer wüsste schon, was die Feinde mit dieser Sa-Kugel anstellen würden? Der Zwergenbotschafter Dvarsker verstand das ganze Palaver nicht. Er war für wackeres Draufhauen und nutzte die Zeit der „überflüssigen Beratungen“, seine Kettenrüstung anzulegen und den Schliff seiner großen magischen Streitaxt zu prüfen. So vergnügt hatten ihn die Abenteurer noch nie gesehen!

Myxxel meinte schmunzelnd, er bräuchte etwa eine Stunde Zeit; Gundar sollte erstmal mehr Bedenkzeit herausschinden. Der gewiefte Verhandler ging also raus und forderte von den Vucub eine Stunde und erreichte so gerade mal ein halbe Stunde.

Der Hofmagier verriet, dass ihm vermutlich 15 min auch reichen würden. Er hätte das unberechtigte Interesse anderer - nun ja, auch anderer „Kollegen“ - an der blauen Kugel schon vorausgesehen und sich deshalb mit einem kleinen Täuschungszauber beschäftigt, der unter Laborbedingungen schon sehr gut geklappt hätte, hihihi. Wenn die Gefährten ihm einen

Schneeball in der entsprechenden Größe zusammenrollen würden, dann wäre er wohl schon in der Lage, diesem das Aussehen und die Konsistenz der blauen Sa-Kugel zu geben.

Alle waren begeistert - genau das war die Finte, die sie brauchten, um an die Feinde heranzukommen!

Hinterher gestand Myxxel, dass im Labor die Kugeltäuschung nur 10 sec stabil gewesen war – das hatte er in der Aufregung ganz vergessen.

MuShu kam von den Flammenaugen zurück. Dort herrschte große Hektik. Er flog zur Garnison – dort war es ebenso. Die vom Fürsten gewünschte Verstärkung, die die Vucubfürsten aus den benachbarten Häusern heraus wenigstens am Einsatz ihres Blicks hindern sollte, konnte nicht kommen – Menschenketten aus Abanzzu blockierten die Straßen, die offenbar auch eine magische Wirkung ausübten, die die Willenskraft der Truppen lähmte; mit ihrem Einsatz war also nicht zu rechnen.

Die Abenteurer beobachteten, wie sich Ghirlandaio zu den Vucubfürsten gesellte und offenbar sehr zufrieden mit irgendetwas war [natürlich mit der Funktion der Menschenketten].

Ilmor wollte unter diesen Umständen nur eins. Raus, Puscyn reinholen und keinesfalls mit den Vucubfürsten kämpfen, weil man gegen diese hochrangigen Wesen sicher noch weniger Chancen hätte als gegen normale Vampire. Sehr vernünftig!

Hilfe aus dem Nichts

Sobald Myxxel seinen Täuschungszauber beendet hatte und die falsche Sa-Kugel fertig war, ging ein merkliches Zittern durch die Vucub. Endlich waren die Übergabeformalitäten geregelt. Gundar und Ilmor rollten die Sa-Kugel langsam auf die beiden Geiselnnehmer zu, die schrittweise näherkamen. Als sie fast die Mitte erreicht hatten, bemerkten die beiden Freunde eine Veränderung in den Mienen ihrer Gegner – statt Arroganz war plötzlich Ratlosigkeit und sogar Furcht darin zu lesen – diese Regung wurde aber durch ihre Gier nach dem Sa überwunden, und als Tixoc seiner Geisel einen Schubs gab, stürzte sich diese auf die Kugel, während Lauhani Puscyn eiskalt die Kehle aufschlitzte und der Waffenmeister mit einer Blutfontäne in den Schnee stürzte.

Tisselin berührte die Sa-Kugel und stellte fest, dass sie nur aus Schnee war. Verrat! Nun stürzten alle Vucub vorwärts, um sich für diese Frechheit zu rächen, und es kam zum Kampf.

Gundar hatte mit Tisselin und Tixoc gleich zwei Vucub als Gegner, Ilmor mit Lauhani nur einen. Erstaunlicherweise zögerten die Vucub zunächst, ihre Hand gegen die Freunde zu erheben. Die wussten gar nicht, warum sie soviel Glück hatten.

Mittlerweile stürmten Dvarsker und der Hauptmann und seine Leute nach vorne, um es mit den Vucub aufzunehmen. Das Flammenauge war doch nicht völlig unbrauchbar, denn es rannte zu Puscyn und rettete ihn vor dem Verbluten. Auch OhMeiShe und Calyna kamen nun dazu.

In der folgenden Runde mussten die Soldaten erkennen, dass ohne magische Waffen gar nichts ging und die Vucub vielleicht Hemmungen gegenüber den Gefährten hatten, aber sonst mit mörderischer Kraft zuhauen. Auch Dvarsker war irritiert, dass er mit seiner magischen

Streitaxt einfach so durch Tisselin hindurch schlug – und das mehrfach. Auch Calynas erster Schuss ging durch Lauhani einfach durch!

Ilmor gelang es, Lauhani einen schweren Treffer zu verpassen.

Plötzlich gibt es einen grellen weißen Blitz, der sich von der Trefferstelle aus über den Körper des Getroffenen verteilt. Der Vucubfürst schreit schmerzgepeinigt auf, seine Haut altert rasend schnell, wird pergamentartig dünn und durchsichtig. Eine blaue Lichtkugel scheint sich aus seinem Inneren heraus ruckartig aufzublähen und zerfasert so schnell wieder, als würde sie regelrecht aufgesogen. Die Blitze erlöschen, und der Leichnam des Vampirs zerfällt zu flockiger Asche, die harmlos zu Boden rieselt.

Die Vucubfürstin war verschwunden! Die anderen Vampire schlugen nun ohne Bedenken auf diese unglaublichen Störenfriede ein. Das machte sie gefährlich, aber nicht unüberwindlich! Und dank ihrer rasenden Wut konnten sie sich einfach nicht auf ihren Machtblick konzentrieren! Das war ihr Untergang.

OhMeiShe vernichtete Ladirinia.

OhMeiShe vernichtete Ildimeyo.

Murad schützte das Palasttor mit einer *Blauen Bannsphäre*.

Gundar vernichtete Tixoc.

Ilmor vernichtete Tisselin.

Nur noch Ghirlandaio war übrig. Calyna war froh, dass sie ihm seine Heimtücke endlich heimzahlen konnte. Vor lauter Eifer zerstörte sie erst das frisch von Puscyn erworbene magische Langschwert, dann das ihr großzügig von OhMeiShe ausgeliehene magische Schwert, das er selbst erst jüngst von Arkadjol erhalten hatte. Es war nicht ihr Tag – aber nach einem harten Kampf wurde Ghirlandaio endlich doch vernichtet.

Ilmor hatte sich bei Dvarsker gut eingeführt: wenig Worte, klare Taten – und ein guter Tipp, wo es Futter für seine Axt gegeben hatte.

Kaum waren die Gegner überwunden, gaben die Menschenketten nach, und Soldaten und Flammenaugen verfolgten die in alle Richtungen fliehenden Abanzzis. Chaos und Hektik, wohin man schaute. Aber der Sieg gehörte den Abenteurern, die darüber ganz verwundert waren.

Der Fürst ließ die Abanzzis in den Khochzyn treiben und dessen Tore schließen – nur zu ihrem eigenen Besten.

Tabatha kümmerte sich um Puscyn.

Mit Glibirn im Khochzyn

Die Freunde wollten nun sofort den valianischen Palazzo im Khochzyn überprüfen. Das Flammenauge Glibirn, ein Kollege Arkadjols, schloss sich an. Sie wurden beim Betreten des Stadtviertels gewarnt, dass sie dann dauerhaft drin bleiben müssten, aber sie waren damit einverstanden. Überall gab es Versammlungen der Abanzzis (und anderer Bewohner), die die neuesten Ereignisse diskutierten. Der Anblick der Drachenjäger brachte diese in den

Mittelpunkt einer aufgebrachten Volksmenge; sie mussten erzählen, was passiert war – und OhMeiShe nutzte seine neu erworbenen Sprachfähigkeiten, um tatsächlich klarzumachen, dass etliche Vampire soeben vor dem Palast erschlagen worden waren und die Abanzzi wohl unter einem bösen Fluch gestanden hatten, dabei mitzumachen.

Der Palazzo war bis auf ein paar Fell-Lager leer. Die Freunde suchten gerade vergeblich nach Geheimgängen, als sich plötzlich der bekannte blaue Riss in der Luft bildete. Cipocatl wollte gerade aussteigen, als er den Fremden (Glibirn) entdeckte und zurückzuckte. Der Riss verschwand wieder. Natürlich wollte Glibirn wissen, was da los wäre – aber er war zufrieden, als ihm die Gefährten versicherten, dass das ein befreundeter Magier wäre. Glibirn vernichtete die Ruhestätten der Vucubfürsten.

Dank Murads *Beeinflussen* kehrten die Freunde ungehindert gegen Mittag aus dem Khochzyn zurück. Sie stellten enttäuscht fest, dass nicht nur Ladirinia am Morgen aus ihrem Gasthaus abgereist war; sie hatte auch ihren Helfern gekündigt, die ebenfalls verschwunden waren. Schade – sie hätten gern noch mit Prybislav geplaudert.

Des Rätsels Lösung?

So holten sie Hippodora aus dem Lazarett ab und begleiteten sie in den Palast; die Ordenskriegerin konnte schon wieder vorsichtig laufen. Ehe sie aufbrachen, kam es zu einem Zwischenfall.

“Das war doch schon mal gar nicht schlecht. Ich scheine mich wirklich nicht in euch getäuscht zu haben!” ertönt unversehens Lugalbanus Stimme aus dem Nichts. Ein blau leuchtender Wirbel entsteht in der Luft, aus dem zuerst eine ganz in schwarz gekleidete Gestalt hervortritt: Cipocatl, der Huatlani, der euch schon mehrfach begegnet und nach dem Duell zwischen der Drachin und Mitzquitotl spurlos verschwunden war. Direkt hinter ihm tritt noch jemand aus dem Nichts: Lugalbanus. Sekunden darauf verblasst der blaue Wirbel und löst sich wieder auf.

“Danke, Erzwinger”, nickt der abtrünnige Seemeister, und Cipocatl tritt ein Stück zur Seite. *“Sehr habe ich mir in den vergangenen Tagen gewünscht, euch zu sehen, um euch vor den Gefahren zu bewahren, die euch umgaben. Doch ich entschloss mich zu warten, denn ich vertraute darauf, dass ihr mit diesen kleinen Problemen fertig werden würdet. Ich habe erst eingegriffen, als es absolut notwendig war, um diese Kreaturen der Finsternis und Bosheit zu vernichten, diese - Vampire. Dass ihr sie zusammengebracht habt, damit wir sie gemeinsam ausschalten konnten, dafür gebührt euch mein Dank. Ihr habt euch wahrlich als wert erwiesen.”*

Lugalbanus hatte noch weitere Informationen parat:

“Der Erzwinger, Cipocatl hier, war nicht untätig in den letzten Tagen. Er glaubt herausgefunden zu haben, woher der Sehende Schlüssel wirklich stammt. Er fand ihn zwar verborgen im finsternen Wald von Racudin, doch soll er ursprünglich ein Artefakt aus alter Zwergenschmiede sein. Da die Zwerge wenig kooperativ waren, hat er nicht viel mehr herausbekommen können, gleichwohl der Name „Kuz Alhadur“ fiel, womit aber selbst ich momentan nichts anzufangen weiß. Ich vermute, dass der Schlüssel euch die Tore zu den Archiven alten Zwergenwissens öffnen wird, und dort mögen alle Informationen enthalten sein, die ihr benötigt. Verfahrt mit dieser Information, wie ihr wollt, ich bin sicher, dass es das Richtige sein wird. Doch wenn ihr das alte Wissen gefunden habt, wäre es freundlich von euch, es mit mir zu teilen, sofern ihr es für wichtig genug haltet.”

Nachmittags unterhielten sich die Freunde mit Dvarsker und erfuhren, dass eine alte Zwergenstadt in der Belogora Kuz Alhadur hieß, die im dritten Jahrtausend vL errichtet worden sein sollte, lange bevor die Menschen diesen Landstrich besiedelten. Wahrzeichen Kuz Alhadurs waren der Turm des Schmiedefeuers (Khaz Kandal, Zornal Eisenhand geweiht) und der Turm der Sternennacht (Khaz Alfar). Außerdem sollte es noch einen geheimnisvollen “Nornenturm” (Khaz Hakhaba) gegeben haben. Viel mehr war über Kuz Alhadur nicht mehr bekannt, außer einigen Legenden: So sollte ein altes Volk der Menschen, das einen Gott

namens Akialod verehrte, um die Mitte des zweiten Jahrtausends auf der Flucht vor dem EIS aus dem Norden gekommen und in Kuz Alhadur verschwunden sein. Kurze Zeit später sollte ähnliches geschehen sein, und 200 vL schließlich sollte Kuz Alhadur selbst dem EIS anheim gefallen sein. Die Zwerge erklärten die alte Stadt seitdem als "zhatrokh", d.h. verehrungswürdig und verboten.

Tabatha erzählte den Freunden von ihrer Beobachtung während des Kampfes gegen die Vucubfürsten – sie wären abwechselnd von einem Hauch Silber umflirt worden, der sich ruckartig und fast stroboskopartig bewegt hatte. Was besonders merkwürdig war: dieser silberne Schatten, der keinerlei erkennbare Konturen aufwies, bewegte sich ausgesprochen fremdartig - irgendwie *rückwärts*. Gundar, Ilmor und OhMeiShe erinnerten sich nun, ein sanftes Kribbeln und einen kalten Hauch gespürt zu haben; sie hatten sich dabei so gefühlt, als ob sie den kalten Hauch ihres eigenen Todes verspürt hätten!

Kleine Pause in Geltin

Fürst Wladimir war überglücklich, dass sein Bruder gerettet werden konnte, und sparte nicht mit seiner Anerkennung. Die Freunde waren ab sofort auf Lebenszeit als Gäste in seinem Palast willkommen, durften überall in Geltin mit Vorzugspreisen rechnen (20% Rabatt) und erhielten eine Leibrente von 1000 GS jährlich.

Murad bekam statt der 1000 GS eine Münze aus Sternensilber, die für das erste Rätsel des Sehenden Schlüssels gebraucht wurde.

Die Abanzzi hatten neue Sippenchefs gewählt und entschuldigten sich beim Fürsten; sie hätten unter einem magischen Zwang gestanden, wollten aber trotzdem ihren guten Willen zeigen und im folgenden Jahr eine stattliche Summe zahlen, um ihre Loyalität zu demonstrieren und wieder ein Winterquartier im Khochzyn zu erhalten. Wladimir war einverstanden.

Der Sehende Schlüssel

Sobald Hippodora wieder völlig genesen war, begannen die Freunde mit der Lösung der Rätsel des Sehenden Schlüssels. Die Zeit drängte, denn schon jetzt konnte die nächste Welle von Vampiren auf Geltin zurasen, Mitzquitotl konnte sich aus seiner Sa-Kugel lösen, und der Nachtfürst konnte sich vielleicht wieder erheben! Die Kraft der Sonne musste unbedingt wieder gestärkt werden.

Die Freunde lösten also das erste Rätsel (und Murad erhielt eine *Vision*).

Sie lösten das zweite Rätsel (und erlebten alle eine *Vision*).

Calyna löste das dritte Rätsel (und erhielt eine *Vision*).

Das vierte Rätsel erschien: *Viele Generationen haben wir benötigt - drei Völker, ein Wesen, fünf Barrieren, und nun die letzte: der Name des Trennungsortes, des ersten, wo das Gewissen der Erleuchteten zu schlagen begann. Bedenke weise dein Tun - und öffne den Mund nur, wenn dich das Flirren Kithrians / Aithinns umgibt.*

Ilmor erinnerte sich:

Hmm - wie war das doch gleich wieder mit der Urgeschichte Midgards? Also, da gibt es die Sage von dem Anarchen, der eine der Urmächte des Chaos war und vor Äonen den größten Teil Midgards in seiner Gewalt hatte. Er hatte einen Kampf um die Herrschaft in den Chaosebenen gegen irgendwelche Gegner verloren und schmachtete in einem Kerker vor sich hin, bis es ihm gelang, Kontakt zu einer Welt namens Realtaileann aufzunehmen, die die geheimnisvollen Alfar, angeblich die Vorfahren der hiesigen Elfen, bewohnten. Die Magier der Alfar verhalfen dem Anarchen irgendwie zur Flucht - und er versteckte sich vor seinen Feinden ausgerechnet in Midgard. Seine Alfar-Helfer begleiteten ihn und nannten sich nun Sithionar, Fährleute der Wunder. Sie halfen dem Anarchen, ein paar seiner Verbündeten nach Midgard zu holen, u.a. die fremdartigen Arracht. Zu jener Zeit gab es in Midgard an nennenswerter Kultur nur die Reiche der Zwerge - die Menschen hausten noch als nackte Wilde in den Wäldern und Auen.

Der Anarch - in Gestalt eines überirdisch gut aussehenden Elfens - lehrte den Zauberern der Sithionar allerlei Kunststücke, und sie bewunderten seine Meisterschaft des arkanen Wissens. Doch als sie merkten, dass etliche der besten Freunde des Anarchen abscheuliche Dämonen waren, war es aus mit der Bewunderung - die meisten wollten nichts mehr mit ihm zu tun haben, nannten sich nun Coraniaid, Bund der Gerechten, und zogen in den Westen Midgards. Andere blieben bei ihrem Meister und führten unter seiner Anleitung schauerliche magische Experimente durch - die skrupellosesten der Sithionar verfielen dabei ganz der dunklen Seite der Macht und wurden zu den ersten Schwarzalben.

Endlich erkannten etliche der verbliebenen Sithionar ihren Irrtum, und unter Führung eines druidischen Zaubermeisters namens Taithalamor gründeten sie den Bund der Erleuchteten und nannten sich Soillasin. Sie verließen schließlich den unheimlichen Ort der widernatürlichen Laborversuche, während die anderen um so heftiger ihre grausigen Experimente fortsetzten - und die Heerscharen des Anarchen immer größerer Teile Midgards in ihre Gewalt brachten. Die ständigen Überfälle der Soillasin machten ihnen aber das Leben und Arbeiten schwer, und schließlich verloren sie die Lust daran und überließen „das Labor“ sich selbst - sie zogen in andere Festungen des Anarchen.

Die späteren Jahrtausende brachten den Aufstieg und Fall der Arracht und das endgültige AUS für den Anarchen. Aus den Soillasin aber wurden die Elfenvölker, die heute Midgard bevölkern.

Klar, die Lösung hieß *Dunkelheim* oder **Traalkash** [s. B.27 Haut des Bruders]. Aber ohne Sternensilber war nichts zu machen! Und es war nirgends aufzutreiben.

Die Freunde weihten den Fürsten in ihre Versuche mit dem Sehenden Schlüssel ein. Sie legten überzeugend dar, dass sie fest daran glaubten, mit diesem Artefakt letztendlich die Sonne wieder stärken zu können, aber dazu brauchten sie als erstes Sternensilber.

Die Suche nach dem Sternensilber

Der Fürst weihte die Freunde in seine privaten Sorgen ein. Nur er und die Flammenaugen wussten, dass die offizielle Geschichte vom Volksaufstand unter Führung der Glitschko-Brüder nicht stimmte – Jurig hatte sich in Wahrheit bei einem Sonderkommando gegen den Sitz des Nachtkönigs beteiligt. Und er hatte damals *Sirknock* bei sich gehabt, ein von den Zwergen gefertigtes Kurzsword, das nur im Mondlicht sichtbar wurde und aus Sternensilber bestand. Es war zwar bei der gescheiterten Mission zerstört worden, aber es bestand Grund zur Annahme, dass das Material noch dort – im Schloss Drachenfels – zu finden wäre. Wenn sie vielleicht dort nachsehen wollten? Der Fürst wusste sogar, wo sich das Schloss befand. Das war allerdings eine sehr strenge Geheimsache – die Flammenaugen durften keinesfalls erfahren, dass er sich ihnen anvertraut hätte!

Was blieb den Abenteurern schon übrig? Sie machten natürlich mit.