

C.51 Jäger der Heiligen Reliquie

Rico Nielin, Südcon-EXKLUSIV-Edition 10, DDD 2016

Copyright © 2021 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blaugefärbten Originalzitate aus dem MIDGARD-Bestiarium (Copyright by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Auf nach Chryseia!

Nach der Rückkehr aus Bellslaed legten die Gefährten in Alasdell eine kurze Pause ein, ehe sie sich mit dem „illegalen“ Königsschatz nach Chryseia aufmachten. Ein Briefwechsel in den letzten Monaten hatte geklärt, dass der Syre und seine Begleiter in Kroisos willkommen waren. Dort würde es ihnen bestimmt locker gelingen, die besonderen Wertsachen¹ zu verhökern. Bei diesem Ausflug waren Ronald, Flintstone, Ulwun, HaoDai, Heather und Anga dabei.

Die Gefährten wählten die See-Route über Haelgarde. Dort übernahm der Stadtvogt für die „wackeren Widersacher des Bösen und treuen Helfer der Haelgarder Bürger“ die Versorgung ihrer Pferde sowie die Kosten für die 1500 km lange Schiffspassage nach Kroisos und zurück. Die Hafengewachen verzichteten selbstverständlich darauf, die Sachen der albischen Helden auch nur stichprobenartig zu durchsuchen.

Am 6. Einhorn stachen die Gefährten in See, und genau einen Monat später, am 6. Nixe, legten sie in Kroisos an. Die Fahrt verlief angenehm langweilig, mit guter Verpflegung und brauchbaren Schlafplätzen (den besten, die der Küstensegler zu bieten hatte).

Der gastfreundliche Händler Thales Nauklerion freute sich über das Wiedersehen mit den Gefährten. Seine Villa lag inmitten von Olivengärten an einem sanften Abhang oberhalb eines weiten Sandstrands über dem Meer, und sie war luxuriös eingerichtet. Sein von Dienstpersonal bevölkertes Haus und die prächtige statuengesäumte Terrasse war der ideale Ort, um sich tagsüber zu erholen und abends gemütlich Grillfleisch, Schmorgemüse, geharzten Wein und scharfen Anisschnaps zu genießen.

Nauklerion war für 10% „Vermittlungsgebühr“ gern bereit, die illegalen albischen Schätze (und weitere Wertsachen im Besitz der Abenteurer) in den folgenden Tagen zu verkaufen. Er bedankte sich für das Vertrauen seiner Gäste und lud sie ein, seine Gastfreundschaft zu genießen, solange sie mochten.

Ein Auftrag in Kroisos

Während die Gefährten auf den Abschluss der Schatzverkäufe warteten, wandte sich Nauklerion eines warmen Vormittags (am 11. Nixe) mit einem Hilfsgesuch an sie. Er hatte zwei Besucher dabei, Vize-Abt Mearios vom NeaDea-Tempel zu Kroisos und Limostenos, Abt des selbigen Tempels zu Lamissa, die ihnen sogleich ihr Anliegen schilderten.

In diesem Jahr hatte der NeaDea-Tempel in Kroisos den Frühjahrsputz genutzt, um einige alte Kellergewölbe zu entrümpeln. Dabei hatte man am 8. Einhorn in einem vergammelten Lederkoffer einen Reliquienfund gemacht, der völlig in Vergessenheit geraten war: sorgfältig verpackte und erstaunlich gut konservierte Teile einer rechten menschlichen Hand, zusammen mit einem sehr alten Pergament, das in verblasster altertümlicher chryseischer Schrift und Sprache die folgenden Angaben trug:

angeblich Hand der Phytaea, vom Nordhang der Kynoskephalen östlich der Reprobosfälle – vier ähnlich gekrümmte Finger mit abgesengten Kuppen und durchtrennten Mittelhandknochen – Außenseite von bröcklicher Kruste überzogen, die mit den Knochen verklebt scheint - Innenseite seltsam glatt und wie Schlangenhaut strukturiert, auf festgebackenem unverwesten Fleisch – Ringfinger massive goldene Umschmelzung – keine erkennbare Aura – 55 GS Finderlohn aus Tempelkasse entnommen

Selbstverständlich kannte man im NeaDea-Tempel die alte Legende der „Heiligen Phytaea“, die vor etwa 1000 Jahren eine fromme und tapfere Dienerin einer mittlerweile völlig in Vergessenheit geratenen tuskischen Schlangengöttin namens Avespana gewesen war, die einst in Gestalt einer großen zweiköpfigen drachenähnlichen „Luftschlange“ verehrt worden war. Irgendwo in der Ebene von Trikkalien oder in den umgebenden Bergen musste es damals eine Kultstätte dieser Göttin gegeben haben, in der die Gläubigen lang

¹ siehe C.48, Schrecken von Aldwic

anhaltenden Schutz vor Schlangen erfleht und auch erhalten hatten, sofern sie keine schlimmen Vergehen begangen hatten. Frevler wurden nämlich von Avespana sofort getötet: die Göttin hatte nichts von Reue und Buße gehalten, die in Wahrheit ja oft nur Lippenbekenntnisse waren, um sie zufriedenzustellen und das eigene Gewissen zu beruhigen, ehe die Sünder weitermachen würden wie vorher. So etwas duldet Avespana überhaupt nicht.

Phytaea hatte die Dörfer besucht und Erkrankten die Erlösung von ihren Leiden gebracht – durch Heilung oder Tod, so wie es Avespana wollte, manchmal direkt vor Ort, manchmal erst in ihrer Kultstätte.

Die valianischen Eroberer hatten neue Götter in ihre Provinzen gebracht und die tuskische Verehrung der „heidnischen Götzen“ bald mehr oder weniger stark unterdrückt. Laut der Legende hatten sie die Avespana-Kultstätte mit Hilfe eines Drachens vernichtet, der einen mächtigen Krieger Larans auf seinem Rücken getragen hatte. Der Drache war vor dem Eingang des Felsentempels gelandet und hatte mit seinen Feuerstößen alle Schlangendiener vernichtet, ganz gleich, ob sie nach draußen fliehen oder sich im Inneren verstecken wollten. Dank der Gnade ihrer Göttin konnte das Drachenfeuer nur Phytaea nichts anhaben, und sie trat vor den Tempel, erhob ihren vielfach gewundenen Stab und sandte aus den Juwelenaugen des Schlangenkopfes einen blauen Blitz des Todes, der den Laran-Krieger auf der Stelle zu grauem Brei zerschmolz, den Drachen aber nur extrem wütend machte. Er spie eine weißglühende Feuerlohe auf Phytaea, deren ungeheurer Hitze sie nichts entgegensetzen konnte. Ihr Stab und sie selbst zerfielen zu einem Häuflein Asche, und Avespanas Verehrung hatte ihr offizielles Ende gefunden.

In Trikkalien ist das Bild der tapferen Gottesdienerin, die lieber für ihren heimatlichen Glauben stirbt, als sich der Gewalt ausländischer Eroberer zu beugen, besonders stark in Erinnerung geblieben. Bis heute kann man an Wegkreuzungen oder Raststellen Bildersäulen mit einer Abbildung ihres Kampfs gegen den Drachen finden, an denen die Einheimischen der Heiligen kleine Trank- und Speiseopfer darbringen und ihren Schutz vor Schlangenbissen erleben. Natürlich haben die NeaDea-Diener nichts dagegen einzuwenden; es gibt Heerscharen solcher „Heiliger“ im ganzen Land.

Warum die ganze Geschichte? Weil es galt, den Diebstahl der wiederentdeckten Reliquie aufzuklären!

Sabestianos, einer der Kroisos-Tempeldiener, stammte aus der Nähe von Lamissa. Er kannte Geschichten der wunder tätigen Heiligen und war begeistert von dem Fund ihrer Reliquie. Der geschwätzige Bursche berichtete Limostenos in Lamissa am 22. Einhorn davon, ohne die Untersuchungen der Kollegen in Kroisos abzuwarten. Das hätte man sich ja denken können.

Am 24. Einhorn schickte Limostenos nach Kroisos seine Bitte um Überstellung der Reliquie in ihre Heimat. Sein Schreiben traf dort am 27. Einhorn ein und wurde abgelehnt. Am 2. Nixe traf diese Ablehnung in Lamissa ein. Das hätte man sich ja denken können.

Am 26. Einhorn erhielt Limostenos Besuch von einer jungen und hübschen Gelehrten, Gräfin Kebora Selkarth aus Orsamanca, die sich für chryseische Heilige interessierte, weil ihre Familie „alte chryseische Wurzeln“ irgendwo in dieser Gegend hätte und sie sich nun selbst ein Bild von der Landschaft und ihren Geschichten machen wollte. Außerdem wäre sie eine Genießerin blutroter Weine und eine Bewunderin der reichhaltigen Flora und Fauna, insbesondere der Reptilien. Und beim Thema Schlangen käme man hier natürlich nicht an dieser Phytaea vorbei. Schade, dass niemand mehr wusste, wo ihre Avespana-Kultstätte gewesen wäre! Freilich könnte man das nach 1000 Jahren auch von niemandem mehr erwarten, nicht wahr? Zu schade, dass die Heilige sich damals vollständig in Luft bzw. in Asche verwandelt hatte!

Kebora horchte überrascht auf, als sie von Limostenos das Gegenteil erfuhr. Es gab jetzt also sowohl einen Hinweis auf den Ort des Wirkens dieser Heiligen (ok, vage und in der Wildnis, aber besser als nichts) als auch eine richtige Reliquie! Leider war nicht zu erwarten, dass Kroisos das Stück herausrücken würde; man müsste es schon dort im Tempel bewundern, sofern man sich großzügig zeigen würde. Die Gräfin bedankte sich für die Auskunft dennoch mit einer schönen Spende für den Tempel in Lamissa, ehe sie mit unbekanntem Ziel weiterzog.

Am 28. Einhorn erhielt der Söldner Nattos von der „Gräfin“ den Auftrag, die Reliquie aus dem Tempel in Kroisos zu stehlen. Limostenos konnte sich später nicht erinnern, seiner edlen Besucherin sehr genaue Angaben über die Räumlichkeiten des NeaDea-Tempels in Kroisos gemacht zu haben, aber das spielte natürlich keine Rolle.

Unterdessen begann Kebora zusammen mit dem Priester Wexos alle Vorbereitungen zu tätigen, um alsbald das Große Ritual zum Ruf des Dämonenfürsten Gwandarior durchführen zu können, sofern diese Phytaea-Reliquie wirklich ein Stück von der Haut des Weißen Wurms enthalten sollte, die einst eine schützende Hülle für den Schlangensab der „Heiligen“ gebildet

C.51 Jäger der Heiligen Reliquie

hatte. Kebora hoffte, auf der Innenseite der konservierten (und vom Drachenfeuer unversehrt gebliebenen) Hand, mit der Phytæa den Stab gehalten hatte, ausreichend Partikel zu finden, um Gwandarior den Weg nach Midgard zu weisen.

Am 4. Nixe wurden in Kroisos nachts eine Nebentür zum Keller des Tempels aufgebrochen und zwei weitere Schlösser fachmännisch geknackt, um schließlich aus einem Abstellraum neben der Restaurationskammer genau diese Reliquie zu entwenden, ohne die durchaus wertvollen Opfertgaben daneben (angegammelte Silberpokale, Zierwaffen, Schmuck) anzurühren. In Kroisos fiel der erste Verdacht auf einen Dieb, der im Auftrag der Kollegen aus Lamissa gehandelt hatte.

Der Tempel in Kroisos wollte freilich keinen öffentlichen Stress mit dem nördlichen Städtebund, zu dem Lamissa gehörte. Limostenos erhielt am 8. Nixe deshalb die Bitte um eine vertrauliche Unterredung in Kroisos. Am 10. Nixe kam Limostenos in Kroisos an. Er hatte am Tag zuvor seine beiden Ordenskrieger losgeschickt, die sich vorsichtshalber mal bei den Reprobosfällen umschauchen sollten, ob dort irgendwelche fanatischen Avespana-Verehrer die neuentdeckte Reliquie in einen Ikonenschrein platziert hätten.

Am Abend der 10. Nixe waren sich die NeaDea-Leute einig. Dieser Diebstahl war vielleicht das Werk dieser seltsam interessierten Gräfin, und es steckte mehr hinter dieser Sache, als es zunächst ausgesehen hatte. Da eine offizielle Gesandtschaft von Ordenskriegern aus Kroisos nach Trikkalien alles andere als unauffällig und ein Trupp Soldaten äußerst provokant sein würde, wäre es sehr hilfreich, wenn verdeckte Ermittler Unterstützung leisten könnten. Und wer wäre wohl besser geeignet als die albischen Gäste von Thales Nauklerion? Sie würden bestimmt ihrem Gastgeber diesen Freundschaftsdienst erweisen, wenn er sie um diesen Gefallen bitten würde. Und das würde Nauklerion bestimmt tun, falls er weiterhin lohnende Aufträge vom hiesigen NeaDea-Tempel erhalten wollte.

Reise zu den Kynoskephalen

Die Gefährten nahmen den Auftrag natürlich an. Sabestianos begleitete sie als ortskundiger Führer und Spesenwächter.

Die Ermittler bekamen gute Pferde aus dem Nauklerion-Stall, brachen am Mittag der 11. Nixe auf und waren am Mittag der 13. Nixe beim Tempel in Lamissa. Dort erfuhren sie, dass die beiden Ordenskrieger noch nicht zurückgekehrt waren, was vielleicht ein gutes Zeichen wäre, weil sie irgendetwas Interessantes entdeckt hätten. Besorgt war hier niemand; dafür waren die beiden Männer noch nicht lange genug fort.

Die Gefährten ritten gleich weiter und übernachteten in der einzigen Herberge des kleinen Dorfs zu Füßen der Wachtburg Akrokastron. Die Ordenskrieger hatten hier ihre Pferde untergestellt und waren am Morgen der 10. Nixe zu Fuß südwärts gewandert, um auf dem Hirtenpfad zu den Wasserfällen des Gebirgsbachs Reprobos (ca. 15 km entfernt) zu kommen.

Die Fälle wurden von der Reproboslache gespeist, in die insgesamt drei kleine Quellzuflüsse mündeten. Folgte man dem westlichen Zufluss etwa 1 km weiter, erreichte man ein Sommerlager zweier Hirtenfamilien, die dort Ziegen und Schafe weiden ließen. Ab und zu brachten die Hirten Milch und Käse nach Akrokastron und tauschten sie hier gegen andere Lebensmittel. In den letzten Tagen war von ihnen aber niemand im Dorf gewesen. Besorgt war hier niemand.

Die Gefährten ließen ihre Pferde auch im Dorf zurück, bis auf eines, das Sabestianos am Zügel führte.

Bei den Reprobosfällen

Am späten Vormittag der 14. Nixe erreichten die Gefährten die Reproboslache. Hier fanden sie die Spuren einer kürzlich genutzten Lagerstelle (Pferdeäpfel, Lagerfeuer-Reste, vergammelte Speiseabfälle). Außerdem gab es viele Stiefel- und Hufabdrücke entlang des westlichen Zuflusses, in beide Richtungen – und eine wenige Tage alte Spur von zahlreichen Wanderern, die im oder am Bett des wenig Wasser führenden östlichen Zuflusses nach Osten wiesen.

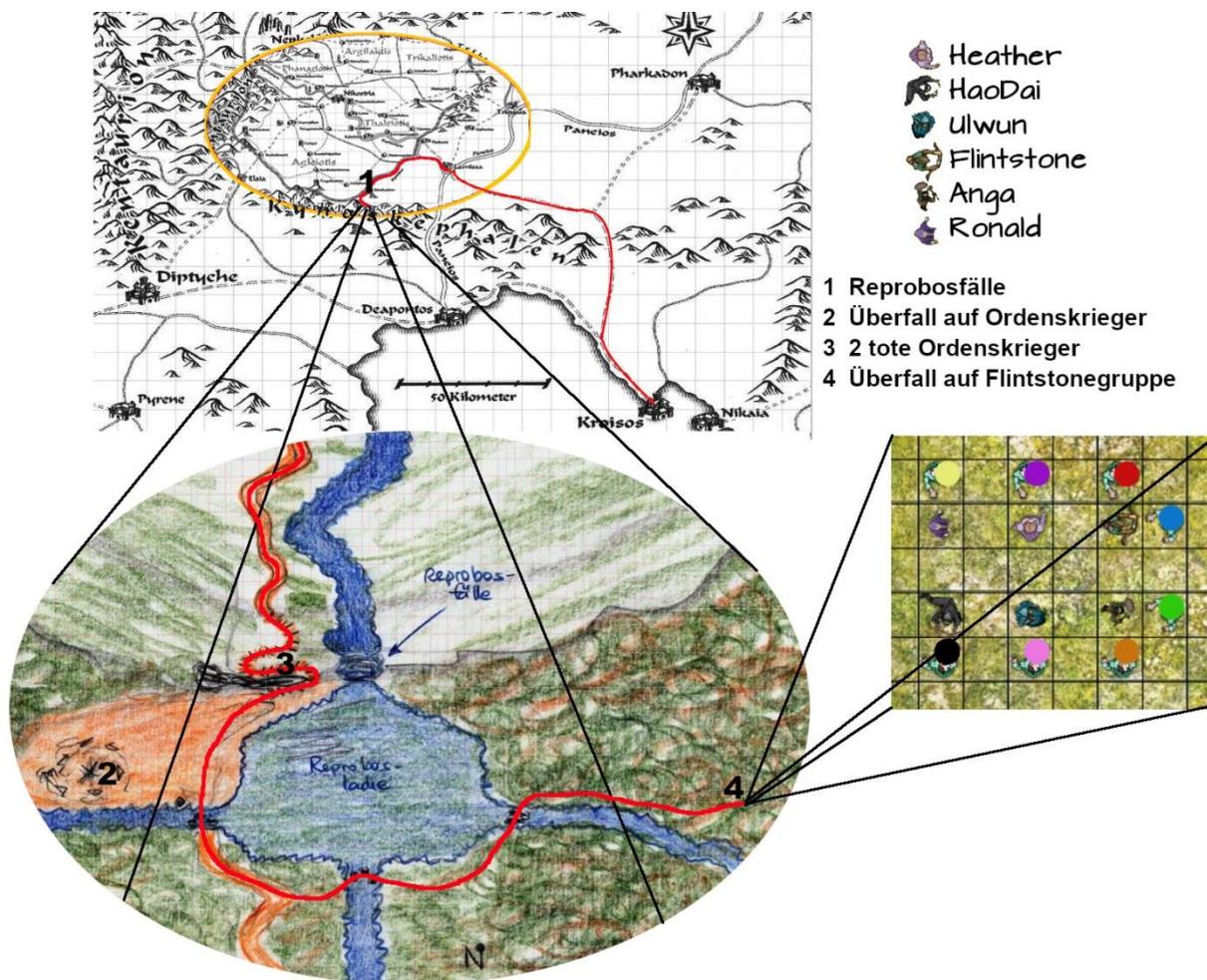
In einer schmalen Felsspalte lagen übereinander die Leichen der beiden Ordenskrieger. Die Geier zeigten Interesse, wagten sich aber (noch) nicht in die enge feuchte Kluft hinunter. Der obere Tote war offenbar durch einen Schwertstoß in den Brustkorb getötet worden; der untere Tote hatte sich wohl das Genick gebrochen. Er lag jedenfalls mit seltsam verdrehtem Kopf da, so dass ihm die Feuchtigkeit der Felswand direkt in den Mund tropfte. Mit Angas Hilfe, der ein Zucken der unteren Leiche bemerkt hatte, untersuchte Heather den Ordenskrieger und stellte fest, dass er ohne *Allheilung* sterben müsste. Mit einem Heilzauber konnte sie den Bewusstlosen nur vorübergehend soweit kräftigen und wecken, dass er seine Aussage machen konnte.

C.51 Jäger der Heiligen Reliquie

Der Ordenskrieger erzählte, dass er sich mit seinem verstorbenen Kollegen gerade am Lagerplatz der Lache umgesehen hatte, als plötzlich von Westen her zwei in Lederrüstung gekleidete bewaffnete Männer erschienen waren, denen ein oder zwei Dutzend seltsam vermoderte Krieger gefolgt waren, die einige gefesselte Hirten (Männer, Frauen, Kinder) an Leinen geführt hatten. Sein Kollege hatte gleich seine Waffe gezückt und gegen einen der beiden „Anführer“ gekämpft, der offenkundig sein Schwert zu führen wusste. Er selbst war zunächst an den Rand des Lagerplatzes zurückgewichen, hatte es aber noch nicht geschafft, seine Waffe zu erheben, als er einen kräftigen Stoß erhalten hatte, der ihn in die Spalte geschleudert hatte. Mehr wusste er nicht.

Die Gefährten versuchten den Ordenskrieger trotz seiner Wirbelverletzung aus der Spalte zu hieven. Dabei starb er. Sabestianos übernahm die Aufgabe, die beiden Leichen auf dem Pferd zurück ins Dorf zu bringen und sich um ihre Bestattung und die Benachrichtigung der Familien und des Tempels in Lamissa zu kümmern.

Die Gefährten folgten den Spuren ostwärts. Etwa 90 min später wurden sie plötzlich von acht Männern angegriffen, die aus der Wildnis rechts und links des Bachbetts auftauchten. Sie trugen modrige Lederrüstungen, hatten eine graugrüne Hautfarbe und einen völlig stumpfsinnigen Gesichtsausdruck. Mit ihren altertümlichen Schwertern konnten sie allerdings schlimme Treffer austeilen. Nach wenigen Kampfrunden beschlossen die Gefährten, sich kontrolliert von ihren Gegnern zu lösen. Das gelang ihnen hervorragend – und sie spurteten westwärts durch das Bachbett davon. Die Männer verfolgten sie nicht, sondern verschwanden rechts und links im Unterholz.



Nach einer Pause, in der Heather Ronald und Ulwun Flintstone mit ihren Heilzaubern versorgten, während Anga und HaoDai die Gegend erkundeten, liefen sie zunächst ein Stück zurück nach Westen, um dort die südliche Felsstufe zu erklimmen und dann wieder die östliche Richtung einzuschlagen. Auf diese Weise umgingen sie die Engstelle, an der sie von den seltsamen Männern attackiert worden waren.

Bei der Avespana-Kultstätte

Gegen 17:30 erreichten sie die Quelle des östlichen Zulaufs zur Reproboslache. Das Bachbett war seit vielen Jahrzehnten von einem Felssturz nahezu komplett verschüttet, so dass sich nördlich der Quelle ein sumpfiger Bereich gebildet hatte, dessen überschüssiger Wasser den nördlichen Abhang in verschiedenen Rinnsalen hinabließ. Die Gefährten blickten vom Rand einer nahezu senkrechten Felswand aus Sandstein aus 40 m Höhe auf diese Stelle hinab, die aus mehreren Gründen interessant war:

- Zahlreiche Stümpfe alter Steinsäulen (maximal 50 cm hoch) waren sowohl im feuchten wie im trockenen Gebiet trotz des starken Bewuchses mit Efeu und anderen Kletterpflanzen, Stauden, Sträuchern und Bäumen von oben gut zu erkennen.
- Man konnte auch die fast vollständig überwucherten rechteckig angeordneten steinernen Grundmauern uralter Gebäude sehen.
- Die von einem dichten Netz aus Kletterpflanzen bis in 10 m Höhe zugewucherte Felswand war auf einer Breite von etwa 10 m vor nicht allzulanger Zeit komplett freigelegt worden. Berge an verwelkenden Ranken und holzigem Gestrüpp türmten sich links und rechts eines 7 m breiten und 5 m hohen Höhleneingangs, der sich am Fuß der Felswand direkt unterhalb der Gefährten befand.
- Etwa 10 dieser seltsamen bewaffneten Männer in modrigen Lederrüstungen standen, hockten oder lagen fast regungslos vor diesem Höhleneingang herum.



Während die Gefährten von oben herunterblickten und ihre Vorgehensweise diskutierten, kam ab und zu mal ein weiterer Mann aus dem dunklen Höhleneingang heraus oder lief hinein. Sollten sie die Männer mit Fernwaffen beschießen? Mit Steinen bewerfen? Mit einer magischen *Steinkugel* vernichten? Oder lieber einen Freiwilligen am Seil hinablassen, damit er die Kerle vertreiben oder ablenken könnte?

Die Gefährten beschlossen, Ronalds Vorschlag zu folgen und erst weiter östlich zu laufen, um dann an einer natürlichen Spalte einen Weg hinab zu finden und wieder zum Eingangsbereich der Kultstätte zurückzukehren.

Gegen 18:00 näherten sie sich dem Ort also von Osten her. Sie suchten sich zur Beobachtung des Höhleneingangs ausgerechnet die baumbestandenen Mauerreste jenes Gebäudes aus, das in letzter Zeit offenkundig als Toilette genutzt worden war. Anga freute sich schon darauf, die Männer einzeln zu eliminieren,

wenn sie ihr Geschäft verrichten wollten, aber leider verspürte bis zum Einbruch der Dunkelheit (19:30) niemand ein Bedürfnis.

Ronald hatte mittlerweile über seine magischen Möglichkeiten nachgedacht und aktivierte jetzt sein *Zauberauge*. Er drang damit östlich des Höhleneingangs in die Felswand ein, bemerkte „unterschiedliche Qualitäten der Finsternis“ und entschloss sich „in einem Bereich geringerer Dichte“, sein Auge zu beleuchten². Er war ausgerechnet dort in einem Geheimgang angekommen, wo Anga vorher – mehr scherz- als ernsthaft – einen solchen Gang vermutet hatte!

Einige leere Räume weiter erreichte das *Zauberauge* den ersten Raum, der durch rotleuchtende Fackeln erhellt war. Die riesige Höhle besaß einen Durchmesser von 42 m; vier doppelflüglige Portale führten in sie hinein. Im Zentrum hing ein großer Gong von der Decke über einem 7 m durchmessenden Loch, das sich an der tiefsten Stelle des Höhlenbodens befand. Vier schmale Rinnen schlängelten sich von dem Loch hinauf zu vier rotgefärbten Steinblöcken. Auf einem lag eine regungslos nackte alte Frau, während etwa ein Dutzend weitere chryseische Leute (Männer, Frauen, Kinder) nackt im Nordosten der Höhle auf dem Boden lagen, ebenfalls völlig regungslos. Das waren vermutlich die Hirten, von denen der verstorbene Ordenskrieger berichtet hatte!

Zwei Personen waren an dem Steinblock beschäftigt, auf dem die Alte lag: ein Mann in Lederrüstung, der sich eine Robe umgehängt hatte, und der gerade das Licht von Ronalds *Zauberauge* bemerkte - und eine nackte hübsche junge Frau, die sich offenbar auf irgendein Ritual konzentrierte und von der Beobachtung des Mannes nicht stören lassen wollte. Als der Mann nun einen Stab zückte, um ihn auf Ronalds *Zauberauge* zu richten, reichte es dem Magier, und er zog sich schnell aus diesem Raum und dann auch aus der Höhle zurück und schaffte es tatsächlich, zu seinem Körper zurückzukehren.

Ein wirklich aufschlussreicher Zauber, dieses *Zauberauge*! Ulwun versuchte probenhalber, einen der im Mondlicht gut sichtbaren Männer in den *Schlaf* zu versetzen, und das gelang ihr. Die Nachbarn des Schlafenden schien es überhaupt nicht zu kümmern, was ihr „Kollege“ machte. Damit war das Vorgehen klar. Ulwun, Heather und Ronald versetzten nach und nach alle 10 Männer in den *Schlaf*³.

In der Avespana-Kultstätte (1. Anlauf)

Die Gefährten liefen zum Eingang der Höhle und sahen dort in der Finsternis die beiden 3,50 m breiten und 4 m hohen Torflügel aus eisenbeschlagener Eiche, die ein Stückchen offenstanden – und zwei weitere dieser seltsamen bewaffneten Männer. Ronald sorgte für ihren *Schlaf*. Anga entdeckte den losen Stein „links unten“ neben der Geheimtür, und kurz darauf standen alle Gefährten in dem schon bekannten „Geheimgang“ und konnten endlich eine Laterne anzünden.

Auf dem Weg durch die bekannten leeren Räume kamen den Gefährten zwei weitere Männer entgegen. Ronald versetzte beide (mit großem Glück) trotz seines schwachen Zaubers in den *Schlaf*. Anga betrachtete sich die Schlummernden genauer, die ihn an ähnliche Gestalten erinnerten, die ihm irgendwo in Erainn und/oder Alba schon mal begegnet waren. Ulwun wusste plötzlich, dass es sich um Angehörige dieses Wurmvolks handeln musste, von denen ihr Anga, HaoDai und Ronald damals erzählt hatten, als sie den Weißen Wurm aus Worming vertrieben hatten⁴. Solchen Wurmleuten waren sie später wieder begegnet⁵, und mittlerweile wusste Ulwun, dass sie zu den „Entseelten“ gehörten.

Das Wurmvolk oder die Paísgwerin, wie sie in der Sprache der Twyneddin heißen, sind die Opfer mächtiger Schlangendämonen, die Menschen in einem einstündigen Ritual den Verstand rauben. Sie werden zu willenlosen Automaten, die mittels einer geistigen Zwiesprache (wie der gleichnamige Zauber, aber ohne AP-Verlust) die Befehle ihrer Schöpfer ausführen oder regungslos verharren. Angehörige des Wurmvolks sind schon halb tot, nehmen keine Nahrung zu sich und beziehen die Energie für ihre fortgesetzte Existenz auf magische Weise.

² Das hat der Spielleiter ausnahmsweise gestattet. Normalerweise muss man die Beleuchtung beim Zaubervorgang einschalten.

³ Dabei patzte Heather und verlor vorübergehend ihre Zauberkraft; sie wusste, dass sie spätestens in einer Stunde (um 21:15) wieder zaubern können würde. Ulwun hatte beim Versuch, einen Stillezauber zu wirken, ebenfalls gepatzt und besaß für die nächsten 4 Tage nur ihr halbes Zaubertalent (aber das hat keinen Einfluss auf ihre Resistenz- oder Zauberkraft).

⁴ TGB C.10

⁵ TGB C.34

C.51 Jäger der Heiligen Reliquie

Diese Information genügte Anga, um den Schlafenden zu töten. Er zerfiel zu Staub – nur seine modrigen Klamotten und sein Kurzschwert blieben übrig. Die Gefährten folgten HaoDais klugem Rat, auf diese Weise alle Schlafenden zu beseitigen. Jetzt gab es also 14 Wurmleute weniger.

Gegen 20:45 trafen die Gefährten in dem Vorraum vor der großen runden Höhle ein. HaoDai sah sich kurz in einem mit menschlichen Exkrementen, Nahrungsresten und schmutzigen Hirtenkleidern verdreckten Nebenraum um, in dem auch zwei leere Wasserkübel herumstanden. Hier waren offenbar die gefangenen Hirten untergebracht gewesen.

Ehe die Gefährten in die große Höhle stürmen wollten, wollten sie zunächst in dem Vorraum eine Ruhepause einlegen. Manche Abenteurer wollten sogar ein kurzes „Nickerchen“ einlegen, um auf die Rückkehr von Heathers Zauberkräften zu warten. Daraus wurde aber nichts. In der Nähe des verriegelten Portals befanden sich vier 1 m durchmessende ringförmige Zaubersiegel auf dem Boden, die plötzlich weiß aufleuchteten, während sich in jedem ein weißer, etwa 3 m langer und 30 cm dicker schuppengepanzelter „Riesenregenwurm“ materialisierte. Die Zaubersiegel verschwanden bei diesem Vorgang.

Die seltsamen Würmer richteten sich etwa 2 m auf und konnten sich mit schlängelnden Bewegungen recht schnell vorwärtsbewegen. Natürlich folgte ein Kampf. Die Würmer konnten harte Ausstülpungen produzieren, mit denen sie wie mit einer stumpfen Waffe sehr kräftig zuschlagen konnten. Anga, HaoDai, Heather (vorübergehend zauberunfähig) und Flintstone kämpften, während Ronald und Ulwun den Würmern mit *Frostbällen* ihre Lebensenergie raubten.



Nach etwa 2 Minuten kam aus der südlichen Tür ein weiterer Wurm dazu – jetzt mussten auch Ronald und Ulwun kämpfen, um ihren Gefährten etwas Zeit zu geben, sich mit Zaubertränken zu stärken. Flintstone musste einen kritischen Kopftreffer einstecken, der ihm zusätzlich zu der stark blutenden Fleischwunde einen Hörschaden einbrachte. HaoDai wurde zweimal zu Boden gestreckt und krabbelte anschließend in den südlichen Gang davon. Immer wieder gelang es den Gefährten, die Würmer daran zu hindern, einen geschwächten Freund zu zermalmen – und schließlich hatten sie geschafft und alle Gegner zu Brei zerschlagen, der sich allmählich auflöste.

HaoDai hatte im Süden den nächsten Raum erreicht, den er dank seines Rings (*Sehen in Dunkelheit*) betrachten konnte. Es war vermutlich ein alter Andachtsraum, denn im Osten stand ein zerstörter „Altarstein“ mit beschädigter Oberfläche vor einer ehemals mit einem vorwiegend roten Mosaikbild verzierten Wand. Der KanThai kroch trotz seiner Wunden weiter und erreichte im Süden einen kurzen Gang und eine weitere Tür, durch die Laute sexueller Lust drangen. Jetzt kehrte HaoDai lieber wieder um. Kurz darauf waren seine Freunde bei ihm und flößten ihm rechtzeitig einen Heiltrank ein, um den lebensbedrohlichen Schock zu beseitigen, den er erlitten hatte.

Währenddessen ertönte ein einmaliger laut dröhnender Gong.

Die Gefährten eilten auf dem bekannten Weg unbelästigt nach draußen und versteckten sich nordöstlich des Eingangs, um eine einstündige Heil- und Ruhepause einzulegen. Flintstone nutzte die Heilkräfte der Erdmutter, um sich allzuheilen.

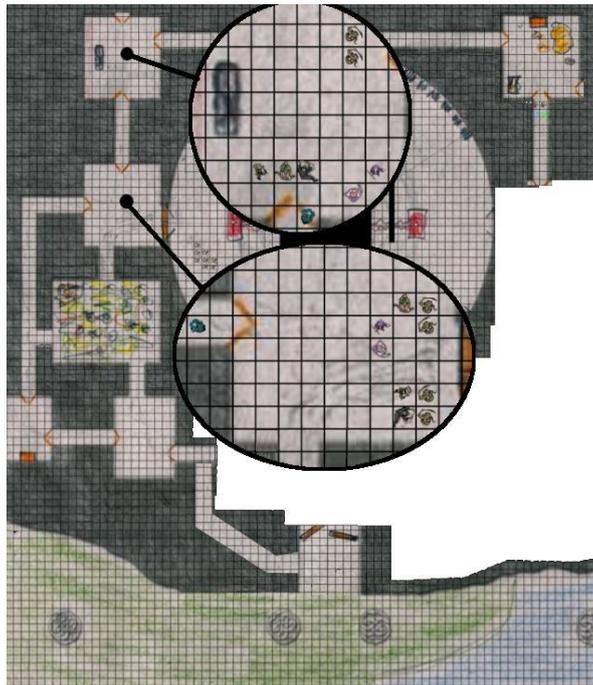
Gegen Ende der Pause ertönte ein einmaliger laut dröhnender Gong aus der Kultstätte.

In der Avespana-Kultstätte (2. Anlauf)

Gegen 22:15 näherten sich die Gefährten mit frischem Mut dem Raum, in dem sie die 5 Würmer beseitigt hatten. Dort bemerkten sie den Lichtschein einer Laterne und hörten, wie eine Tür geschlossen wurde. Dann war es dort wieder dunkel. Sie näherten sich vorsichtig, aber der Raum war leer und wirkte unverändert.

Doch als die Gefährten den nächsten Raum im Süden betraten (den Andachtsraum), öffnete sich die westliche Tür und zwei Würmer kamen in den Raum. Der nächste Kampf begann. Flintstone spähte durch die offenstehende Tür in den nach Westen führenden Gang und sah eine menschliche Gestalt, die etwa 20 m entfernt mit einer Laterne aus einem nach Süden führenden Gang heraustrat und sich jetzt in seine Richtung bewegte. Schnell versteckte sich der Syre hinter einem Türflügel. Seine Gefährten kämpften mit Magie und Waffen gegen die beiden Würmer und raubten ihren Gegnern recht schnell die Lebenskräfte.

Die menschliche Gestalt trat aber nicht durch die Tür. Als sich Flintstone wunderte, wo sie blieb, sah er, dass sie es sich offenbar anders überlegt hatte und nun durch den langen Gang in die Gegenrichtung rannte! Er nahm die Verfolgung auf, obwohl ihm seine Gefährten zuriefen, das lieber nicht zu tun. Heather lief ihm hinterher. Der Gang endete an einer Tür, durch die der Verfolgte offenkundig verschwunden war. Dahinter waren keine Geräusche zu vernehmen.



Flintstone und Heather zögerten, sich auf eigene Faust mit weiteren Feinden anzulegen, und warteten lieber auf das Eintreffen ihrer Gefährten. Diese hatten die beiden Würmer schnell beseitigt und kamen nun hinterher.

Jetzt öffnete Flintstone die Tür. Dahinter war ein Raum, der zwei weitere Türen besaß. Hier war ein Fell-Lager, Lebensmittel lagen auf dem Boden, eine Karaffe Wasser und eine halbvolle Flasche Wein standen herum, und ein lederner Reisekoffer befand sich in einer Ecke, der Kleidungsstücke (eines Mannes) und Reise-Utensilien enthielt.

HaoDai stand an der halb geöffneten Tür, die nach Norden führte, und hörte das Quietschen einer südlichen Tür. Als er durch den Türspalt spähte, sah er in dem dahinterliegenden Gang vier Würmer auf sich zukommen. Er

C.51 Jäger der Heiligen Reliquie

schloss die Tür schnell wieder und alarmierte seine Freunde. Sie nahmen schnell eine günstige Kampfposition ein, dann drangen die vordersten Würmer schon in den Raum. Ronald zündete bereits eine *Feuerkugel*.



Ein heftiger Kampf gegen die vier seltsamen Würmer folgte. Bemerkenswert waren:

- Ronald schwächte die Gegner mit *Feuerkugeln*; die Würmer flohen keinen Millimeter angesichts der heranschwebenden Gefahrenquellen.
- Ulwun schwächte die Gegner mit *Frostbällen*.
- Heather hätte die Gegner gern ebenfalls geschwächt, patzte aber am laufenden Band und zerstörte ihre Zaubermaterialien.
- Anga, HaoDai und Flintstone verteidigten den Zugang in den Raum und verhinderten so, dass sie es mit mehr als zwei Gegnern zu tun bekamen.
- Die Würmer besaßen offenbar null Taktik; ihre unbeschäftigten „Kollegen“ warteten einfach ab, bis sie Platz zum Kämpfen hatten, weil der Vordermann zu Brei geworden war.
- Flintstone musste eine Pause einlegen, um sich nach einem schmerzhaften Gesichtstreffer und mehreren Prellungen und Quetschungen mit einer Portion Muttererde einzureiben. Dies gelang ihm überraschend schnell und half nicht nur bei offenen Wunden, sondern auch bei den inneren Verletzungen. Ghalea sei Dank! So konnte er später wieder mitkämpfen.
- Anga und HaoDai kämpften tapfer Seite an Seite. Mit mächtigen Schwerthieben und geschickten KiDo-Kniffen und Sai-Hieben gelang es den beiden schließlich, die durch die Zauber vorgeschädigten Gegner allesamt zu vernichten. Genau genommen versetzte jeder von ihnen je einem Wurm den Todesstoß, während Ulwun zwei mit jeweils einem *Frostball* ausschaltete.

Zeit zum Ausruhen blieb den Gefährten leider nicht. Sie wollten sich gerade ihre Blessuren ansehen, als durch die südöstliche Tür ein weiterer Wurm und zwei Entseelte eintraten.



Flintstone stellte sich dem Wurm in den Weg, während sich HaoDai und Anga (längst erschöpft [0 AP], aber voller Zwergenmut) den Entseelten widmeten. Die Kämpfer hofften darauf, dass es ihren zauberkundigen Gefährten gelingen würde, die Paisgwerin in den Schlaf zu versetzen, wohl wissend, dass dieser Zauber nicht funktionieren würde, wenn die Zielpersonen sich in einem Kampf befinden würden. Heather probierte es

dennoch und patzte. Ulwun probierte es auch und konnte die beiden Entseelten tatsächlich in den Schlaf versetzen, was sie wunderte, aber nicht beklagte, denn so konnte Anga beide Gegner töten und damit (bis auf Rüstungsteile und Waffen) in Staub verwandeln. Ehe sie mit vereinten (letzten) Kräften den Wurm vernichten konnten, brach dieser HaoDai noch drei Rippen.

Unverzüglich eilten die Gefährten auf dem bekannten Weg zurück zum Ausgang. Flintstone hatte gerade die Tür zum Geheimgang geöffnet, als am Ende des Hauptgangs ebenfalls die Türen geöffnet wurden, weil sich drei Würmer näherten. Schnell huschten die Abenteurer in den Geheimgang. Heather und Anga schafften es nur knapp, und der Zwerg musste einen schweren Hieb einstecken, ehe ihn Heather in den Gang zerren und die Tür verschließen konnte. Gerade noch einmal gut gegangen!

Die Abenteurer blieben im Geheimgang und legten eine Erholungs- und Heilpause ein. Um 23:00 ertönte der 3. Gong, um Mitternacht der 4. Gong.

In der Avespana-Kultstätte (3. Anlauf)

Offenbar hatte die Pause nicht nur ihre körperlichen, sondern auch ihren geistigen Fähigkeiten gut getan, denn jetzt kam Ronalds *Zauberauge* erneut zum Einsatz.

Bei seinem ersten Ausflug (ohne „Augenlicht“) spähte der Magier in den zentralen Ritualraum, in dem jetzt bereits vier ältere tote blutleere Hirten in der Nähe der Opfersteine lagen, während vier weitere Hirten reglos auf diesen Steinen auf ihr Ende warteten. Alle vier Türen waren von innen mit massiven Metallriegeln (im Norden) oder mit 50 cm dicken Holzbalken verriegelt, als ob dieser Raum wie eine Festung geschützt werden konnte.

Bei seinem zweiten Ausflug (mit Licht) besah sich Ronald zunächst die unbekanntenen Räume im Nordwesten der Anlage und stellte dabei fest, dass hier offenbar Würmer auf Patrouille unterwegs waren, die sein *Zauberauge* allerdings überhaupt nicht beachteten. Mindestens sechs von diesen Biestern musste es vermutlich noch geben, denn Ronald beobachtete eine Szene, bei der sich fünf Würmer begegneten, und bemerkte wenig später einen gut gerüsteten und bewaffneten Söldner, der mit einer Laterne auf einem Klappstuhl seelenruhig neben einem Wurm saß, unmittelbar vor dem Zimmer, in dem eine junge nackte Frau gefesselt und regungslos auf einem Fell lag. Sie war vermutlich vergewaltigt und bestimmt mehrfach brutal geschlagen worden.

Außerdem entdeckte Ronald genau das, was sich Anga bereits erhofft, ja, womit der Zwerg schon fest gerechnet hatte: einen Geheimgang, der zu einer der Nischen in der Wand des Ritualraums führte! Der Magier hatte ausreichend Zeit, den Gang zu untersuchen, und entdeckte einen verborgenen Kultraum, in dem ein kostbarer Kelch und ein schönes Kurzschwert auf einem Altarstein lagen – und ein wirklich fettes Wurmwesen, das regungslos in einem silbernen Bodenkreis verharrte und auf das *Zauberauge* überhaupt nicht reagierte. Der Zugang zu diesem Kultraum lag direkt hinter den massiven Holzbrettern des an die Felswand „montierten“ Schanks just in jenem Raum, in dem die Gefährten vor zwei Stunden die heftigen Kämpfe gegen fünf Würmer und zwei Wurmleute ausgetragen hatten.

Endlich hatten die Gefährten ein klares Ziel: rein in den Kultraum, Wurm ausschalten, durch den Geheimgang in den Ritualraum stürmen und die Gegner vernichten.

Der fünfte Gong ertönte.

Gegen 1:30 (15. Nixe) hatten alle Gefährten den Kultraum unbehelligt erreicht. Sie waren offenbar die ersten Entdecker dieses verborgenen Teils der Kultstätte. Geschickt platzierte Ronald eine *Feuerwand* vor der Ecke, in der sich der fette Wurm aufhielt. Schon bei seinem Zauber merkte er, wie sich das Wesen zu regen begann, aber es gelang dem Magier, es an seinem Ort einzusperren. Und zwar mit besonders heißen Flammen [20]! Der Wurm schien das Feuer zu fürchten, sehr gut!

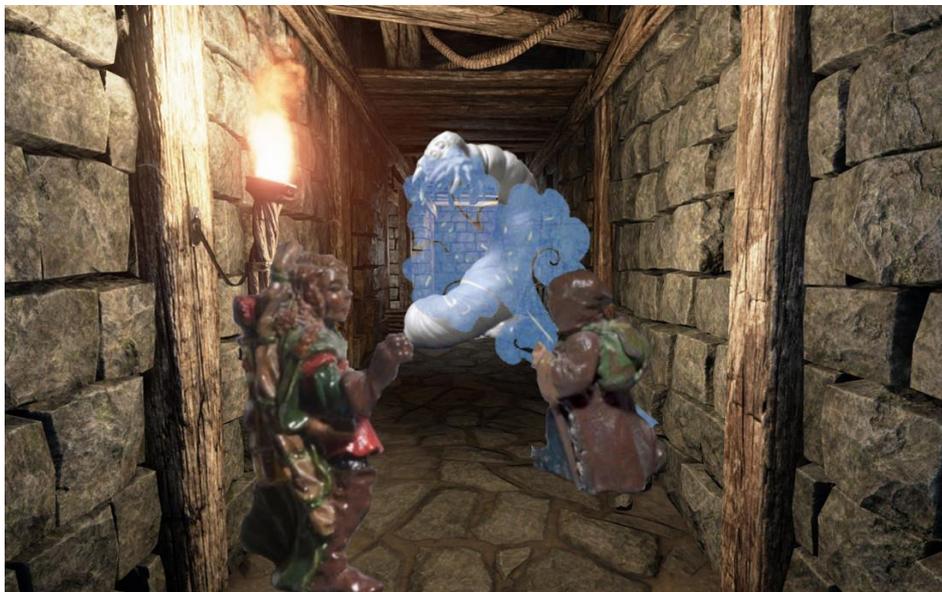


Gern wäre Anga sofort weitergestürmt, um die gewonnene Zeit optimal zu nutzen, aber Ulwun, Ronald, Flintstone und HaoDai fanden die Chance viel zu verlockend, den scheinbar wehrlosen Wurm mit Magie (*Feuerkugel, Donnerkeil*) und Schüssen zu schwächen oder gar zu vernichten.

Nachdem ihre Attacken den Wurm genügend gereizt hatten, passierte genau das, was der Zwerg befürchtet hatte: der fette Wurm würmelte sich durch die *Feuerwand* und verfolgte mit qualmender und versengter Haut die fliehenden Abenteurer, die nur einen Fluchtweg hatten: zur teilweise maroden Geheimtür in der Rückwand einer Nische des Ritualraums.

Anga schmetterte den morschen Rahmen dieser Tür zur Seite, und er stürmte in den Ritualraum hinein, gefolgt von HaoDai, Flintstone (mit Pfeil und Bogen) und Heather, der der Sinn viel lieber nach Kämpfen als nach Zaubern stand.

Ronald und Ulwun mussten sich wohl oder übel um den wütenden Wurm kümmern, der sich soeben die kurze Treppe zu ihnen emporwürmelte. Die Schamanin aktivierte ihre *Sturmhand*, aber dem Magier blieb keine Zeit, eine weitere *Feuerwand* zu zaubern.

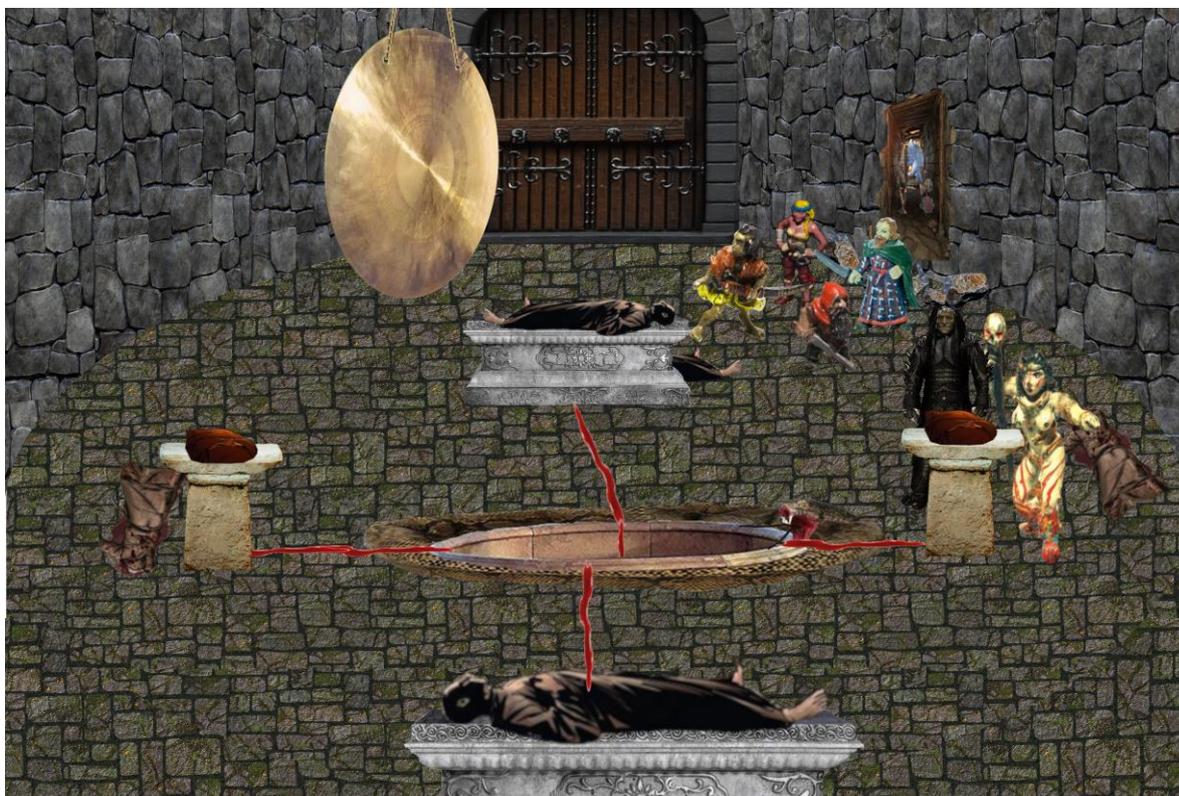


C.51 Jäger der Heiligen Reliquie

Der Wurm brach aber auf der Treppe vor ihren Füßen zusammen und „hauchte sein Leben aus“! Die beiden Zauberkundigen eilten (erleichtert) ihren Freunden hinterher – Ronald suchte eine günstige Position für den Einsatz seiner Zauber, Ulwun wollte ihre Sturmhand gegen den Robenträger (Wexos) verwenden.

Im zentralen Ritualraum lagen mittlerweile fünf blutleere Leichen neben den vier Altarsteinen; am nördlichsten Altar, etwa 30 m von dem Geheimgang entfernt, waren Kebora und Wexos gerade mit der Opferung des sechsten Hirten beschäftigt. Rotes Licht glühte im zentralen Schacht und beleuchtete den darüberhängenden Gong.

Die A hatten das Überraschungsmoment auf ihrer Seite. Anga spurtete zu dem Altar hin (der Zwerg war ein geübter Läufer), um die Frau zu attackieren. Wexos trat ihm mit gezücktem Dolch in den Weg (für einen Zauber blieb dem Molkor-Priester keine Zeit) – und Anga stellte fest, dass er der einzige seiner Gruppe war, der sich in den Nahkampf gestürzt hatte. Flintstone tatsächlich ein schwerer stehengeblieben, um einen Schuss auf die nackte Frau abzufeuern – und ihm gelingt tatsächlich ein schwerer Treffer mit seinem einzigen magischen Pfeil! „Gräfin Kebora“ bzw. die Anwisa Kebrosa hatte ihr Ritual unterbrochen und entwickelte gerade eine sehr widerstandsfähige Schuppenhaut, während sie hinter dem Altarstein in Deckung ging und vor weiteren Fernschüssen in Sicherheit war. HaoDai traf sie dabei mit einem (normalen) Armbrustbolzen, der an ihr abprallte, ohne sie zu verletzen. Heather suchte unterdessen nach einer Position, um einen Fernzauber auf die Anwisa zu wirken.



Kebrosa entfernte den Pfeil aus ihrem Körper und alarmierte gleichzeitig das Wurmvolk. Sie wusste nicht, dass die in der Nähe stationierten Menschen allesamt vernichtet waren. Die übrigen acht Leute vernahmen am östlichen Zulauf zur Reproboslache ihren Befehl und machten sich auf den Weg.

Flintstone spurtete zu Kebrosa, die ihn mit Krallenhieben empfing. Hätte sie ihn schwer verletzt, hätte ihr Gift vielleicht dafür gesorgt, dass er ihr neuer Beschützer geworden wäre. Aber das gelang ihr nicht.

Wexos verfehlte Anga mit seinem magischen Dolch. Eine schwere Verletzung hätte den Zwerg vielleicht töten können! Aber das gelang ihm nicht. Von HaoDai mit Bolzen beschossen (u.a. in den linken Arm des Priesters), von Ronald mit Frostbällen befeuert, und von Angas Schwertern attackiert blieb Wexos keine Zeit, seine Taktik zu ändern. HaoDai tötete ihn schließlich mit einem Schuss seiner Armbrust.

Nachdem Heathers Schmerzen-Zauber keine Wirkung bei der Anwisa gezeigt hatte, eilte sie hinzu, um Flintstone beim Kampf zu unterstützen. Später tauschte sie erschöpft mit HaoDai den Platz. Letztlich raubten

C.51 Jäger der Heiligen Reliquie

Flintstones schwerer Treffer, Ronalds *Frostbälle* und Ulwuns *Donnerkeile* Kebrosa die meiste Energie. Auch sie konnte schließlich getötet werden.

Nach ihrem Tod nahmen der Kopf und der Oberkörper der Anwisa die Gestalt einer großen Schlange an. Die Lähmung der überlebenden Hirten (sieben Jugendliche) verschwand, und das rötliche Licht im zentralen Schacht flackerte und verlöschte. Die restlichen Wurmleute zerfielen zu Staub.

Anga und Flintstone brachten die völlig schockierten Hirten zunächst in den geheimen Kultraum, ehe alle miteinander den zentralen Ritualraum nach Wertsachen und weiteren Geheimverstecken absuchten. Sie machten keine neuen Entdeckungen.

Schließlich kehrten die Abenteurer aus dem Geheimgang zurück in die Kultstätte. Als Anga durch die Geheimtür spähte, sah er zwei Würmer durch den Raum patrouillieren und zog seinen Kopf schnell zurück.

Etwas später huschten die Gefährten zu dem Raum, in dem Ronald per *Zauberauge* bereits den Wächter entdeckt hatte. Plötzlich kamen ihnen drei Würmer entgegen, und sie versteckten sich schnell in einem seitlichen Raum, um sie vorbeizulassen.

Schließlich stürmten Anga und Flintstone in den Raum des Wächters, der nach wie vor neben einem Wurm auf seinem Klappstuhl saß. Ehe Nattos reagieren konnte, war er schon so schwer verwundet, dass er kampfunfähig war. Allerdings konnte er mit einer Handbewegung den Wurm neben sich aktivieren. Ulwun hatte sehr gut aufgepasst und das goldene Schlänglein (oder Würmlein) gesehen, dass der Söldner um den Hals trug. Sie hatte dem toten Wexos genau so einen Anhänger abgenommen und trug diesen nun selbst – und als sie versuchshalber eine anhaltende Geste machte und dem Wurm dabei den geistigen Befehl erteilte, nichts zu tun, hatte sie damit Erfolg! Sie und ihre Freunde waren erleichtert, endlich ein einfaches Mittel zu haben, um diese kampfstarken Würmer auszuschalten.

Als Nattos dem Gerede seiner Feinde entnahm, dass sie sich eventuell mit ihm unterhalten wollten, begann er zu reden, denn er wollte Zeit schinden, um Hilfe von Wexos oder Kebrosa zu bekommen. Natürlich hatte er mit diesem ganzen Beschwörungskram und den Menschenopfern nichts zu tun. Er machte einfach seinen Job, um seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Die einen waren eben selbständige Schatzsucher und kämpften gegen Ungeheuer, die anderen waren eben angestellte Kämpfer und verdienten sich ihren Lohn im Dienst anderer Schatzsucher. Eigentlich waren sie alle irgendwie Kollegen, nicht wahr?

Seine momentane Herrin war Gräfin Kebora oder einfach Kebrosa (ihr Spitzname oder so), die per Schiff von Thalassa nach Kroisos gekommen war. Er war ein chryseischer Söldner, der gerade arbeitslos im Hafen nach neuen Aufträgen als Leibwächter oder Transportschützer gesucht hatte. Kebrosa hatte ihn engagiert. Auf dem Schiff hatte sie bereits einen anderen Helfer kennengelernt und ebenfalls angeheuert, den Wanderprediger Wexos nämlich, der auch ihr Bett teilen durfte. Kebrosa hatte gut bezahlt (500 GS), und sie waren zu dritt erst nach Lamissa und dann nach Akrokastron geritten und hatten – dank einer Karte von Kebrosa – den völlig zugewucherten Eingang zu diesem seltsamen Höhlentempel gefunden.

Später hatte Nattos (nach einem kurzen Ausflug Kebrosas nach Lamissa) den Auftrag erhalten, die komische Reliquie in Kroisos zu stehlen, was überhaupt kein Problem für ihn gewesen war. Kebrosa war völlig begeistert, nachdem sie die Hand der Heiligen untersucht hatte. Nach allerlei hektischen Vorbereitungen hatte er dann zusammen mit Wexos das notwendige Menschenmaterial aus dem nahegelegenen Hirtenlager herangeschafft. Den Rest würden sie kennen.

Als Flintstone dem Söldner verriet, dass seine Herrin tot wäre, schlug Nattos vor, dass die Kollegen ihn verbinden und dann freilassen sollten. Sie waren die Sieger, klar, und er würde einfach seines Weges ziehen, und höchstwahrscheinlich würde man sich nie mehr begegnen, was ja irgendwie auch in Ordnung war, richtig? Notfalls würde er auch ohne Heiltrank zurechtkommen, klar.

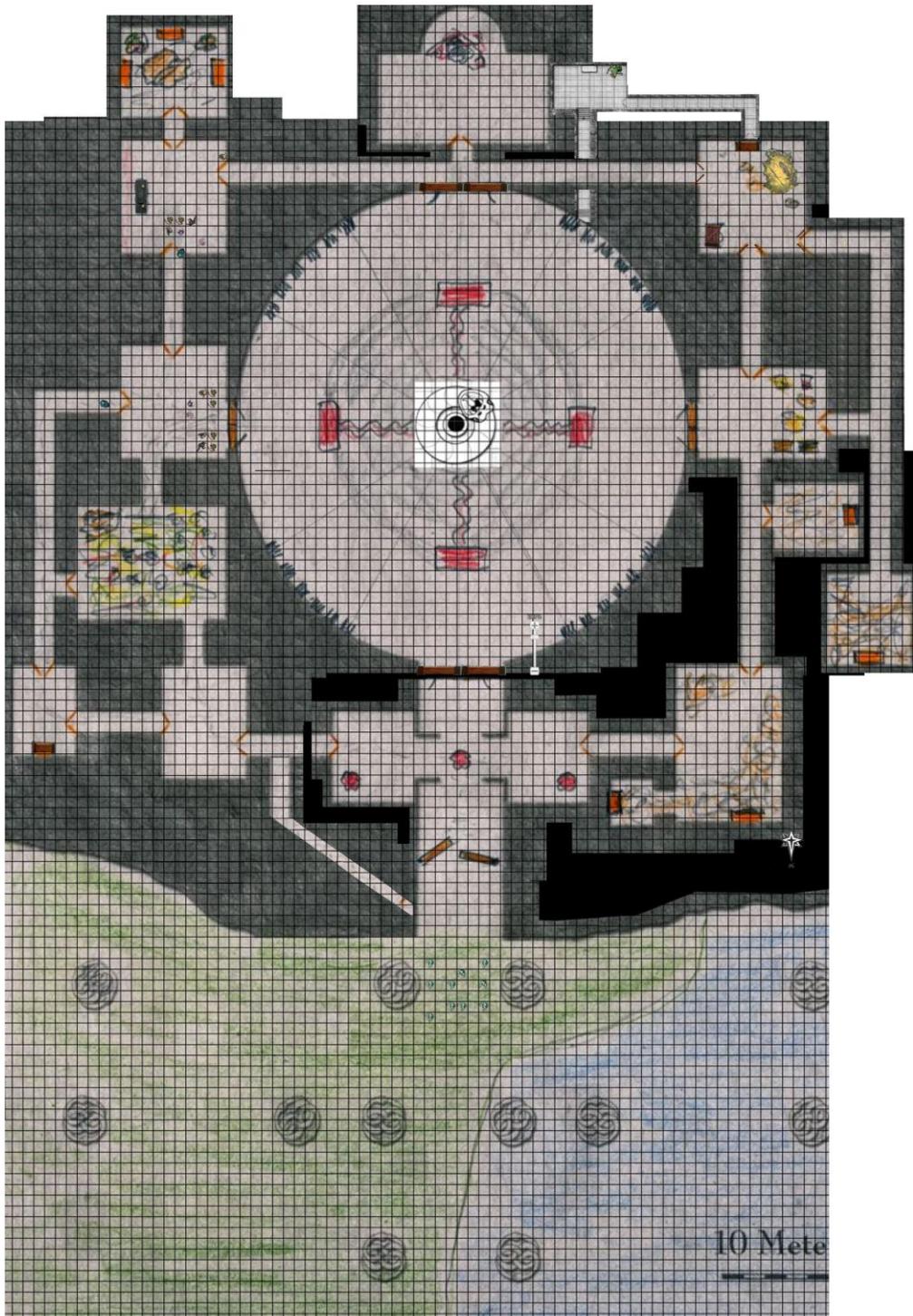
HaoDai hatte unterdessen das Zimmer mit dem gefangenen Mädchen durchsucht. Das Opfer war schwer traumatisiert, aber sie würde überleben. Auf seine Vergewaltigung angesprochen, meinte Nattos achselzuckend, dass sich die Abenteurer nicht so anstellen sollten. Immerhin hätte er die Kleine vor ihrer Opferung bewahrt, und ein wenig Dankbarkeit dürfte ein Mann schon erwarten, wenn er ihr schon das Leben geschenkt hatte, nicht wahr?

C.51 Jäger der Heiligen Reliquie

Während manche Gefährten fast schon geneigt waren, den Kerl laufen zu lassen, platzte Ulwun endgültig der Kragen. Mit einer raschen Handbewegung schnitt sie Nattos die Kehle durch. Die Große Eule würde das bestimmt verstehen!

Die restlichen fünf Würmer wurden von Flintstone und Ulwun (beide trugen jetzt ein Schlanglein-Amulett) locker außer Gefecht gesetzt.

Die Gefährten durchsuchten die restlichen Räume der Kultstätte. Dabei entdeckten sie einen weiteren Geheimgang, der im Sumpf vor der Kultstätte unter einer Falltür endete. Diesen feuchten Gang brauchten sie jetzt nicht mehr.



In den Notizen der Anwisa konnten sie nachlesen, dass Kebrosa schon lange auf der Suche nach Hinweisen war, wie man einem Dämonenfürsten namens Gwandarior, dem sogenannten Weißen Wurm, wieder einen Zugang nach Midgard verschaffen könnte. Vor etwa 1000 Jahren hatten die Valianer diesem Wesen die Tür zu dieser Welt zugeschlagen. In Thalassa hatte sie endlich die entscheidende Spur gefunden, eine alte Prophezeiung, neben der sich eine Skizze der Reprobosfälle mit einer Markierung des Orts der Kultstätte befunden hatte.

Wahrlich, der Wurm würde wiederkehren, würde es einer Würdigen gelingen, ihm den Weg in seine alte Wirkstätte im Süden Trikkaliens zu weisen, welches Wunder sich nur in einem Sternjahr der Schlange ereignen könnte, und wozu nicht nur wohlige Wogen des Saftes und der Kraft eines Opferdutzend benötigt würden, sondern auch eine vielleicht nur winzige Prise der Substanz seines Körpers wesentlich wäre.

Zurück nach Kroisos

Die Abenteurer brachten die geretteten acht jungen Leute (die Kleinste war noch ein Baby) zu ihren Verwandten nach Akrokastron und informierten in Lamissa die Leute des NeaDea-Tempels über das neueste Geschehen. Man wusste dort dank Sabestianos schon vom Tod der beiden Ordenskrieger und versprach, sich um die ordnungsgemäße Bestattung der Toten und eine Reinigung und Versiegelung der heidnischen Kultstätte zu kümmern.

Schließlich kamen die Gefährten am Abend der 18. Nixe wieder bei Nauklerion in Kroisos an. Der Händler freute sich über das gute Ende der Geschichte und kümmerte sich um den Verkauf der (wenigen) Wertgegenstände, die sie in der Kultstätte erbeutet hatten.

Der Abt des NeaDea-Tempels bedankte sich für die Aufklärung des Reliquienraubs nach einer feierlichen Andacht mit einem wundertätigen Segen der Muttergöttin⁶ und erkundigte sich leicht verlegen, ob die Ermittler als symbolisches Geschenk eine schöne alte Amphore (2,4 kg, mit männlichen und weiblichen Genitalien verziert) annehmen würden, die man bei den Aufräumarbeiten des Tempelkellers entdeckt hatte, und die laut eines leider zerfallenen Pergaments als „der Ghalea oder der Henwen geweiht“ bezeichnet gewesen war. Der Abt hatte gezögert, die Amphore zu reinigen – er wusste auch nicht recht, warum, aber er wollte das nun nachholen (etwa 400 g dunkler Erde waren in dem Gefäß) und sie dann mit süßem Rotwein füllen, einverstanden?

Die Gefährten erklärten einstimmig und sehr bestimmt, dass diese Mühe gewiss nicht notwendig wäre, und zeigten sich sehr erfreut über dieses Geschenk. Anga erklärte, dass er ab sofort mindestens einen Monat lang die Gastfreundschaft des Händlers genießen wollte – und so geschah es auch.

⁶ +1 SG für jeden Beteiligten