

E.29 Verflucht geistreich!

Rico Nielin – Heldenstreich 2 – DDD-Verlag Würzburg, 2021

Copyright © 2022 by Harald Popp.

Von Cuanscadan nach Parinov

Die *Flinke Flunder* brachte die Zwerge sicher nach Cuanscadan. Deirdre verabschiedete sich von ihren Befreiern und freute sich darauf, Uenzo ihren Eltern vorzustellen.

Fonfrega bat die Zwerge, seinen Parinover Freunden im nächsten Frühjahr allerlei Schlangen lebend zu überbringen. Für diesen Transport konnte er ihnen zwar nichts bezahlen, aber sie könnten während der Winterpause 2407/2408 gern bei ihm wohnen, und er würde erneut seine Beziehungen spielen lassen, falls sie die Zeit in Cuanscadan erneut für ihre Ausbildung nutzen möchten.

So geschah es.

Im Luchsmond 2408 fuhren fünf Zwerge (Damir, Erdraute, Geuzeleide, Gortroch und Maolin) mit zwei Kisten junger Schlangen auf der *Schnellen Scholle* von Cuanscadan nach Parinov. Sie kamen am 1. Einhorn wohlbehalten an und wurden vom Stadtzauberer Toddaeus ap Arkin willkommen geheißen, der die Schlangen entgegen nahm und selbstverständlich die Kosten für ihre Unterkunft und Verpflegung im *Weißem Wolf* übernahm.

Von Parinov nach Orbisov

Noch am gleichen Abend lernten die Zwerge den Händler Jurro Fadejev aus Warogast kennen, der mit drei Wagenlenkern und drei Ochsenkarren auf seiner Frühjahrs-Tour unterwegs war, um die kleinen Waldsiedlungen im Südwesten Moravods mit Waren zu beliefern, die die Bewohner entweder regelmäßig brauchten oder vor dem Wintereinbruch bei ihm bestellt hatten. Kurz vor seiner Ankunft in Parinov war der Händler von einer dreisten Räuberbande überfallen worden, die die Bewacher des Transports schnell getötet hatten und ihren Anschlag bestimmt siegreich beendet hätten, wenn ihm nicht Wappenmeister Antanio mit seinen Soldaten zu Hilfe gekommen wäre, der die acht Räuber allesamt erschlagen konnte.

Antanio kannte die Zwerge von ihren früheren Aufenthalten in Parinov und hatte Jurro empfohlen, sie um Hilfe zu bitten. Der Händler wollte die Waren ohne weitere Verzögerung ausliefern, weil Kundenzufriedenheit schließlich entscheidend für sein Geschäft wäre. Er bräuchte also ein paar tüchtige Begleiter, die seinen Transport beschützen würden. Seine Tour würde noch etwa zehn Tage (300 km) durch den spärlich besiedelten moravischen Süden führen, ehe er die belebtere Hauptstraße nach Norden erreichen würde und dort bestimmt andere Begleiter finden könnte, die sich ihm auf dem Weg nach Warogast anschließen würden.

Da die Tegaren nach einem milden Winter in diesem Jahr besonders streitlustig sein sollten, wollte Jurro wenigstens für die nächsten zehn Tage eine bewaffnete Truppe – und vier grimmige und teilweise schwer bewaffnete Zwerge waren bereits so furchteinflößend anzusehen, dass es sich Angreifer zweimal überlegen würden, ob sie den Ochsenzug wirklich überfallen sollten. Freilich konnte Jurro den Zwergen nicht allzu viel Gold bieten. Antanio verdoppelte aus seiner eigenen Tasche den Sold, so dass jeder Zwerg schließlich 100 GS einstecken konnte.

Die Zwerge übernahmen die Aufgabe nicht wegen des Goldes, sondern weil sie auf mindestens ein Abenteuer hofften, das sie im Süden Moravods erwarten würde. Sie sollten recht behalten.

Erdraute hatte die ungewohnte Seereise schlecht vertragen und wollte sich zunächst noch etwas länger in Parinov ausruhen, ehe sie ihren Gefährten hinterher reiten würde.

Willkommen in Orbisov

Nach einer ereignislosen Reise erreichte der kleine Transportzug am Abend des 8. Einhorn die mit Palisaden gesicherte Waldsiedlung Orbisov, in deren Mitte sich auf einem kleinen Hügel die hölzerne „Natternburg“ erhob, der ebenfalls mit Palisaden geschützte Wohnsitz der Dorfverwalterin Avedua, die den Händler Jurro kannte und freundlich willkommen hieß.

Jurro erzählte ihr vom Überfall der Räuber kurz vor Parinov und Antanios Hilfe, der ihr übrigens beste Grüße bestellen würde. Der Wappenmeister hatte ihm die vier Zwerge als tüchtige Ermittler und wackere Kämpfer empfohlen, und

E.29 Verflucht geistreich!

tatsächlich hätten die *Kazelni* allein durch ihre Anwesenheit dafür gesorgt, dass kein Tegare auf die Idee gekommen wäre, ihn zu attackieren. Avedua erkundigte sich, ob die Zwerge früher vielleicht ihren verstorbenen Mann, Vladimir Alexandrowitsch, auf seinen Abenteuer-Ausflügen begleitet hätten? Die Zwerge verneinten.

Avedua lud Jurro und seine Leute und die Zwerge ein, bis zur Geburtstagsfeier ihrer ältesten Tochter in Orbisov zu bleiben. Swedlawas würde übermorgen volljährig, also 16, werden, und es würde viel Fleisch geben, und viele Wässerchen, und überhaupt allerlei Köstlichkeiten, auf die sich alle schon freuen würden.

Jurro hatte kurz vor Ende seiner Tour nichts gegen zwei Pausentage einzuwenden. Der Händler bekam eines der drei Zimmer im Gästehaus der Natternburg, und die Zwerge bekamen zusammen das zweite Zimmer. Das dritte Zimmer wurde für anreisende Gäste aus der Umgebung gebraucht.

Untote Tegaren!

In den finsternen Morgenstunden des folgenden Tages überfielen untote Tegaren die Siedlung. Am Haupttor kletterten vier Todeswächter mit Hilfe mitgebrachter einfacher Leitern über die Palisaden und konnten die beiden Torwachen mühelos abschlagen, aber nicht verhindern, dass deren Hilfschreie die Hunde und einige tapfere Dörfler alarmieren konnten, die jetzt in der Dunkelheit versuchten, die Angreifer zu isolieren und zu umzingeln, um sie unschädlich zu machen.

Der Lärm weckte auch die Zwerge in der Natternburg. Sie legten schnell ihre Rüstungen an und packten ihre Waffen, um den Dörflern beizustehen. Als sie gerade zum Tor der Siedlung eilen wollten, drang plötzlich Kampflärm aus dem Haupthaus der Natternburg – und Swedlawas kletterte gerade (recht geschickt) aus dem Fenster ihres im Obergeschoss befindlichen Zimmers!

Die Zwerge rannten zum Haupthaus. Tatsächlich waren dort von der Rückseite der Siedlung drei weitere Untote über die Palisaden der Natternburg gestiegen und erst im Inneren des Gebäudes von einer Magd entdeckt worden, die zufällig aus einer Dienstbotenkammer in das Treppenhaus getreten war. Sie hauchte ihr Leben aus, aber ihre Schreie alarmierten zwei Diener, die sich beherzt zwei Eindringlingen entgegen warfen. Lang würden sie den Untoten freilich nicht widerstehen können!

- Damir und Gortroch eilten ihnen zu Hilfe.
- Geuzeleide rannte in Swedlawas Zimmer und wurde von dem untoten Häuptling der Tegaren attackiert.
- Maolin rettete die kleine Olgawa, die – wie ihre große Schwester, aber erheblich ungeschickter – aus dem Fenster ihres Zimmer geklettert war und nicht so recht wusste, wie sie weiter hinunter oder wieder hinauf kommen sollte.
- Nachdem Damir und Gortroch die beiden Todeswächter schnell vernichtet hatten, kamen sie Geuzeleide zu Hilfe, deren Kampfkünste allein nicht ausreichten, um den Untoten zu bezwingen. Auch zu dritt hatten sie einige Mühe, diesen Gegner auszuschalten.
- Maolin eilte näher zum Tor der Siedlung und streckte mit einem *Donnerkeil* einen Todeswächter nieder. Da nur noch ein Untoter (taumelnd) auf seinen Beinen stand, kümmerte sich der Magier lieber um einen schwer Verwundeten und rettete ihm mit Erster Hilfe das Leben.
- Zu dritt gelang es den kämpfenden Zwergen, die Existenz des untoten Häuptling zu beenden. Aus seinem Mund quoll plötzlich schwarzer Rauch hervor. Die Zwerge hörten in ihren Köpfen eine Stimme.

Bestellt Avedua schöne Grüße von meiner talentierten Tochter Jelenya. Vladimirs Frau hat für mich, den unsterblichen Neklav, natürlich ihren Reiz verloren, aber ihre Tochter, Swedlawas, kann das Versäumnis ihrer Mutter noch ungeschehen machen, wenn sie baldmöglichst ihr Leben am bekannten Ort opfert, in meinem Tempel des gnädigen Todes. Nur so wird Jelenya bereit sein, auf weitere Überfälle auf Orbisov zu verzichten! Eine muss sterben, damit viele leben! Das ist wirklich nicht zu viel verlangt!

Der schwarze Rauch bildete anschließend eine kleine Wolke und schwebte schnell davon. Die Zwerge richteten Avedua die seltsame Botschaft aus. Sie wollte später darauf zurück kommen.

Orbisov hatte insgesamt vier Tote und ein halbes Dutzend mehr oder weniger stark verletzte Personen zu beklagen.

E.29 Verflucht geistreich!

Die Zwerge entfernten die dunkelblauen Azurit-Steine (je 20 GS) aus den Augenhöhlen der insgesamt sieben Untoten und begannen sie vor dem Tor der Siedlung aufzuschichten. Alle Untoten hatten in der Herzgegend ein 5 mm durchmessendes Loch, das von der Brust bis zum Rücken reichte. Damir wollte die Leichen der Tegaren möglichst rasch verbrennen, um die Spuren der Fledderei zu verwischen. Als Avedua das eigenmächtige Handeln der Zwerge bemerkte, bat sie die Kazelni höflich darum, diese Tätigkeit einzustellen. Als Damir ihr nicht gehorchen wollte, bekam die Dorfvorsteherin einen Wutanfall. Niemand dürfte ohne ihren ausdrücklichen Befehl irgendwelche Bestattungen oder Sitten und Gebräuche des Dorfs beachten und die Dorfschamanin einbeziehen, um die Hilfe der Naturgeister zu erflehen und das Wiedergehen der Angreifer machtvoll zu unterdrücken. Von solchen Dingen hätten durchreisende Zwerge gewiss keine Ahnung, und das bräuchten sie auch nicht, aber sie sollten wenigstens soviel Anstand haben, dass sie ihre Wünsche respektieren würden, klar?

Etwas kleinlaut wiesen die Zwerge darauf hin, dass sie ja auch ungefragt der Siedlung zu Hilfe gekommen waren, aber das verbesserte Aveduas Laune nur äußerst wenig. Hilfe in der Not war eine Sache, die vorsätzliche Verletzung der örtlichen Gepflogenheiten eine ganz andere Sache. Da die Zwerge ihre Vorbereitungen zur Leichenverbrennung abbrachen und andere Organisationsaufgaben auf sie warteten, ließ es die Dorfvorsteherin dabei aber bewenden.

Aveduas Geschichte

Noch vor Sonnenaufgang lud Avedua die Zwerge zu einer Unterredung ins Haupthaus der Natternburg ein. Dabei bedankte sie sich für das tüchtige Eingreifen der Kazelni und entschuldigte sich für ihr dünnes Nervenkostüm. Sie reichte den Zwergen Wässerchen und erzählte dabei ihre Geschichte.

Vor 20 Jahren (2388 nL) veranstaltete Timnjor, mein Vater, der damalige Dorfvorsteher von Orbisov, eine Feier anlässlich meines sechzehnten Geburtstags. Dabei trat am Abend ein fremder tegarischer Spinner in den Hof der Natternburg, der sich als Neklav, der Seher, bezeichnete. Er forderte meinen Vater auf, ihm meine Hand zu reichen. Es wäre meine gottgewollte Bestimmung, Neklavs Frau zu werden, um künftiges großes Unheil von Orbisov abzuwenden. Der unverschämte Kerl wirkte nicht einmal betrunken! Er wurde nicht von einer Alkoholfahne umwabert, sondern von blauweißen Nebelschleiern, in denen die transparenten Bilder von grinsenden und tanzenden Totenschädeln umhertanzten!

Mein Vater ließ den Deppen aus der Burg werfen und verzichtete auf eine härtere Bestrafung, weil man bekanntlich gegen Dummheit sowieso nichts ausrichten konnte. Neklav schien diese Reaktion völlig überrascht zu haben, aber als er sich wieder aufrichtete, ließ er mit lauter Stimme alle Zuhörer wissen, dass sie alle Tod und Verderben erwarten würde, wenn man mich ihm nicht bald in seinen derzeitigen Ort der Andacht bringen würde. Danach verschwand Neklav mit einem Donnerschlag in einer rußschwarzen stinkenden Wolke.

Auf dem Boden lag nur noch das runenbemale dreieckige Knochenstück eines Totenschädels. Mein Vater zeigte es später Vladimir Alexandrowitsch, einem moravischen Waldläufer (aus Adiman), der mit seinen Freunden durch ganz Midgard zog, um Abenteuer zu erleben. Als Vladimir merkte, dass das Schädelteil immer in eine bestimmte Richtung wies, wenn man es an einem Faden aufhing, gab es für ihn und seine Gefährten kein Halten mehr.

Sie erreichten tatsächlich nach einem Tagesritt am Nordrand einer trockenen, von West nach Ost verlaufenden bewaldeten Geländekante das Versteck Neklavs. Vladimir und seine Gefährten bargen ein paar Schätze und zerstörten den Finsterkram. Neklav wollte sie daran hindern und wurde vernichtet. Sein Körper zerfiel nach dem Tod zu Staub. Aber das hatte Vladimir vielleicht nur erzählt, um uns zu beruhigen, denke ich jetzt.

Ganz Orbisov atmetet damals jedenfalls auf.

Ein Jahr später haben Vladimir und ich geheiratet. Heute freue ich mich über unsere vier prächtigen Kinder: Dimitri (19), Swedlaw (knapp 16), Petjor (10) und Olgawa (8).

2393 starb mein Vater und Vladimir wurde der neue Dorfvorstand, obwohl er oft viele Monate „dienstlich“ im Ausland unterwegs war. Dann übernahm eben ich diese Aufgabe.

Seit 2403 bin ich sogar offiziell die Dorfvorsteherin des Ortes, nachdem mir Vladimirs Gefährten die traurige Nachricht überbrachten, dass mein Mann nach einem heldenhaften Kampf gegen eine Bande von Thursen (im hohen Norden) leider unrettbar sein Leben unter einem Felsbrocken ausgehaucht hatte.

Ich besitze noch den „Schädel-Kompass“ und eine Skizze von Neklavs Versteck, die Vladimir angefertigt hatte. Um das Überraschungsmoment auf unserer Seite zu haben, wäre es bestimmt vorteilhaft, wenn sich sofort ein paar tüchtige

Ermittler und Kämpfer auf den Weg dorthin machen würden. Solltet ihr dazu bereit sein, kann ich euch Pferde schenken – und wenn ihr diese Bedrohung beseitigen könnt, gebe ich euch gern meinen Schmuck (1200 GS) zur Belohnung.

Die Zwerge waren bereit, Avedua zu helfen. Ihre aufgeweckten Kinder hatten allerdings strenges Verbot, sich an diesem „Ausflug“ zu beteiligen. Da an diesem Morgen, kurz vor ihrem Aufbruch, Erdraute in Orbisov angekommen war, ritten sie jetzt zu fünft zum Tempel des Todes.

Der Tempel des Todes

Am späten Nachmittag erreichten die Zwerge den Tempel des Todes, der die Stollen einer alten Erzgrube nutzte. Einige Räume waren durch Wassereinbruch nach Starkregen in den letzten drei Jahren eingestürzt.

Während Erdraute draußen vor dem Eingang des Tempels die Pferde bewachte, erforschten ihre vier Gefährten das Innere der Kultstätte.

Die Zwerge vermieden einen Kampf mit den insgesamt 21 Skelett-Kriegern, in dem Maolin jeweils mit einer *Dschungelwand* dafür sorgte, dass die untoten Wächter keine Unbefugten wahrnehmen konnten.

Eine zerschlagene Marmorstatue hatte einst ein Mischwesen zwischen einem fetten Riesen und einem großen Kraken mit zeretzten Flügeln und Tentakeln auf der Stirn dargestellt. Das war eine Darstellung Yelekans gewesen, des tegarischen Gotts der Zauberei, der einer der *Dunklen Drei* war und in KanThaiPan als KuTuh bekannt war.

Vor einem weitgehend zerstörten Wand-Mosaik von Yelekan hielten zwei Todeswächter Wache und überraschten Damir, als der Zwerg als Erster in die Kammer hinein lief. Sie wurden beide vernichtet.

Hinter einer ehemaligen Geheimtür, die jetzt geöffnet war, war eine Kammer, in der in einem Oktagon ein hölzernes Gestell stand, an dem man einen Menschen waagrecht festbinden (und rituell opfern) konnte. Hier war seit einigen Jahren die Leiche einer Frau festgebunden. Verschiedene Tiegel mit Resten von Farbkreiden und rätselhaften Tinkturen standen am Rand des Raums herum, und im Oktagon war ein schönes unbeschädigtes Mosaik von Yelekan zu sehen. Außerdem lagen in zwei Kisten allerlei nützliche Dinge: Folterwerkzeuge, Laternen, altes (aber noch nutzbares) Lampenöl, Stricke und ähnlicher Kram.

An den Wänden der Geheimkammer waren zwischen unverständlichen Runen und sehr viel Ornamentik einige moravische Schriften. Damir konnte sie alle entziffern.

In diesem Raum des Tempels des Todes bringt ein Diener seinem Gott Menschenopfer dar, um im Gegenzug immer tiefer in die Geheimnisse der Nekromantie einzutauchen und die Leichen der Opfer auf praktische Weise zu verwerten.

2388 hat der Diener mit seinem Gott einen Pakt geschlossen. Wenn er ihm die 16-jährige Tochter des Häuptlings von Orbisov opfern würde, wäre das nicht nur ein Schlag gegen den verhassten Störenfried Vladimir Alexandrowitsch, der sich in das Mädchen verliebt hat, sondern auch ganz entscheidend für das weitere positive Schicksal des Dieners. Der Schädelzeiger ist platziert, die Tochter würde schon kommen, wenn erst der Leichendruck auf den Ort steigen würde.

2390 hat der Diener Reue gelobt und beim Opfer eines Wanderers seinem Gott versprochen, ihm seine jetzt einjährige Tochter zu opfern, wenn sie 16 geworden ist. Der Gott hat sich gnädig gezeigt und ist einverstanden.

2405 hat der Diener seinen Gott beim Opfer eines Wanderers angefleht, statt seiner streng gläubigen und äußerst talentierten Tochter doch mit seiner Frau Dakowa vorliebzunehmen. Der Gott hat sich gnädig gezeigt und ist einverstanden, sofern die Frau durch die Hand der Tochter sterben würde.

An der linken Seitenwand des Ausgangs waren Buchstaben des valianischen Alphabets eingraviert und mit roter Kreide bemalt, unter der moravischen Überschrift: *Mein Geschenk für Jelenya*.

Damir gelang es, die teilweise verschlüsselten Zeilen zu dechiffrieren.

*Der Weg nach Osten ist nicht so weit,
nur eine kleine halbe Stunde.
Dann biege man nach Norden ab,
auch diesmal ist die Stunde halb.
Eine schöne Reise in der gleichen Zeit,*

führt nach Osten vor mein Grab.

Die Zwerge kehrten aus dem Tempel des Todes zurück ins Freie und verbrachten eine ungestörte Nacht.

Neklavs Grab

Die Zwerge fanden am nächsten Tag mühelos den Weg zu „Neklavs Grab“, die Wirkungsstätte seiner Tochter Jelenya, die er von zusammen mit seiner tegarischen Frau Dakowa, einer Verehrerin Sataras, von klein auf zur fanatischen Totenbeschwörerin und zum Glauben an Yelekan erzogen hatte.

Eine streng gläubige Familie

Neklav hatte die Zerstörung seines *Tempels des Todes* im Jahr 2388 mit großer Wut erfüllt. Er schmiedete einen von göttlichen Visionen gestützten Racheplan, verließ die Gegend und bekam von Dakowa, einer tegarischen Satara-Verehrerin <diese Todesgöttin entspricht der kanthanischen YenLen> bald darauf eine Tochter namens Jelenya geschenkt, die jetzt 19 Jahre alt war.

Dakowa hatte Jelenya am Tag vor deren 16. Geburtstag (wie mit Neklav vereinbart) eindringlich eingeschärft, dass sie stets die Anweisungen der Großen Drei befolgen müsste, ganz gleich, was diese Götter von ihr verlangen würden oder wer auch immer etwas dagegen haben könnte. Neklav hatte seine Tochter schon auf ihren großen Moment vorbereitet gehabt – und sie opferte am folgenden Tag tatsächlich sehr genüsslich ihre (völlig überraschte) Mutter im Tempel des Todes.

Neklav war bei diesem Ritual als Assistent anwesend. Als ihm am Ende der Opferung bei einem trivialen *Reinigen*-Zauber ein Patzer passierte, wurde er zu seinem Entsetzen entstofflicht! Jelenya gelang es reaktionsschnell, seine Seele im bereits ausreichend präparierten Schädel seiner Frau unterzubringen, um sich später um seine Rettung kümmern zu können. Natürlich löste sie das einfache Rätsel ihres Vaters auch ohne dessen Hilfe und freute sich sehr, im „Grab ihres Vaters“ (ein von Neklav sehr prophetisch gewählter Name) eine schöne eigene Nekromantenbehausung geschenkt bekommen zu haben.

Jelenya gelang es mit der Hilfe ihres Mentors, mit der Seele ihres Vaters in Kontakt zu treten. Yelekan machte bei der ersten mentalen Unterhaltung seinen beiden Dienern klar, dass er noch immer auf das versprochene Blut dieser moravischen Frau warten würde, andernfalls er keinen Sinn darin sehen würde, Neklav zu einem neuen Körper zu verhelfen. Als Yelekan aber hörte, dass Avedua mittlerweile 33 war und eine 13-jährige Tochter namens Swedlawa hatte, verlangte er deren Opferung nicht vor und am besten an ihrem 16. Geburtstag. Neklav und Jelenya gelobten ihm diese Opferung – und Yelekan sorgte für die weitere Ausbildung Jelenyas, während Neklavs Seele die Zeit in Dakowas Totenschädel überdauerte.

Im Frühjahr 2408 besuchte Jelenya den Häuptling ihres Stammes und erzählte ihm, dass sie eine vielversprechende Eingebung der Großen Drei erhalten hätte. Er und die neun besten seiner Krieger wären auserkoren, an einem geheimen Ort eine Blutweihe zu empfangen, die ihre Rüstklasse dauerhaft am ganzen Körper (um +3) erhöhen würde. Da sie als junge Dienerin der Götter noch zu schwach wäre, um mehr als zehn Personen in den segensreichen Genuss kommen zu lassen, sollte er keinem (außer den Auserwählten) von diesem Angebot erzählen.

Jelenya führte die Tegaren zu dem Quellteich und bat sie, dort ihr Lager aufzuschlagen, sich zu erfrischen und danach in ihre Höhle zu kommen. Am Eingang reichte sie jedem zwei rundgeschliffene Azurit-Steine und bat sie in die Kammer der Düfte, in der Räucherstäbchen qualmten, um den permanenten *Hauch der Verwesung* zu überdecken. Als alle Tegaren in der Kammer und ein wenig benebelt waren, aktivierte Jelenya die *Todesnadeln* ihrer Mutter, der Satara geweihte Geschosse, die an diesem Ort unfehlbar die Herzen ihrer Opfer durchbohrten.

Jelenya konservierte die Leichen und wandelte sechs von ihnen in den folgenden Tagen zu Todeswächtern um. Drei Krieger eigneten sich nicht für diesen Job; aus ihren Leichen fertigte sie später ihren ersten Leichengolem. Der Häuptling wurde kein Todeswächter, sondern ein Wiedergänger, solange Neklavs Seele die Steuerung seines untoten Körpers übernahm. Endlich konnte der Nekromant wieder auf „halbwegs normale Weise“ mit seiner Tochter sprechen, aber eine dauerhafte Lösung war das freilich noch nicht. Diese Lösung wollte Yelekan seinen Dienern erst offenbaren, nachdem er das versprochene Jungfrauenblut bekommen hatte.

Die Gruppe der Untoten machte sich schließlich auf den Weg nach Orbisov, um den Ort am Vorvortrag des Geburtstags von Swedlawa (also am 8. Einhorn) zu überfallen.

E.29 Verflucht geistreich!

Jelenya kannte nur die Geschichten der Tegaren über die sesshaften Waldweichlinge und rechnete keinesfalls mit ernsthafter Gegenwehr. Sie hoffte, dass ihre Untoten ein paar schöne Leichen bergen konnten. Neklavs Tochter hatte jedenfalls ein paar Tage Ruhe und wollte diese Zeit für die Herstellung ihres ersten Leichengolems nutzen. Ihr Vater hatte so etwas noch nie gemacht! Er würde bestimmt sehr beeindruckt sein.

Gortroch betrat als erster den Höhleneingang und löste damit den Alarmton eines *Schädelwarners* aus, der an einer Gangkreuzung auf dem Boden lag. Maolin bracht ihn mit *Stille* zum Verstummen.

Die Zwerge blickten kurz in die Kammer der Düfte und kehrten um, nachdem sie den *Hauch der Verwesung* geschnuppert hatten.

Die Zwerge blickten in die Schädelkammer. Hier stand auf einem schwarz lackierten runden Holztisch eine Glasglocke, unter der ein tätowierter und mit einem silbernen Stirnreif geschmückter Totenschädel lag. Er trug außerdem die moravische Inschrift *Danke für deine Dienste, treue Dakowa*. An der Wand dahinter war ein Mischwesen zwischen einem fetten Riesen und einem großen Kraken mit zerfetzten Flügeln und Tentakeln auf der Stirn dargestellt. Dort war auch eine moravische Inschrift: *Meine Grabkammer! Jelenya, wenn unser Herr Yelekan es so will, dann soll mein Tod mich dereinst nicht hindern, Dir weiterhin zu Diensten zu sein*. Da die Kammer von vier Flugschädeln bewacht wurde, verzichteten die Zwerge zunächst darauf, sie zu betreten.

Die Zwerge blickten in die Kammer der Steinplatten. Dort verbargen sich unter zwei Platten Fallen, um Unbefugte abzuschrecken, aber für die Zwerge war das freilich überhaupt keine Herausforderung. Bis auf Gortroch waren alle mit den üblichen Methoden zum Entdecken von Fallen gut vertraut, und weder in dieser Kammer noch in den Gängen der Höhle übersahen sie irgendeinen Auslöser.

Gortroch beschmierte zwar seinen Handschuh mit tödlichem Gift, als er die Klinke der Tür betätigte, die aus der Kammer der Steinplatte hinausführte, aber da er keinen Hautkontakt hatte, blieb er unverletzt. Der folgende Gang brachte die Zwerge in die Werkstatt von Jelenya, mit einem einfachen hölzernen Leichentisch, Sezierwerkzeugen und allen für ein Alchimistenlabor notwendigen Arbeitsmitteln. Hier hielten drei muskulöse Zombies mit tätowierten Glatzen Wache. Sie waren mit Morgensternen bewaffnet.

Maolin gelang es, die schwerfälligen Zombies mit *Dschungelwänden* zu separieren. Obwohl es zwei Zombies im Lauf des Kampfes gelang, die Wände zu durchqueren, verschaffte Maolins Magie seinen Gefährten die Möglichkeit, die Zombies jeweils in Überzahl anzugreifen und zu vernichten.

Der folgende Gang brachte die Zwerge zu Jelenyas „Atelier“, in dem sie – oft unter Anleitung ihres Mentors – die Künste der Nekromantie erprobte. Ihr erster Leichengolem war in der vorherigen Nacht fertig geworden, und Jelenya hatte sich völlig entkräftet auf einem Fell-Lager ausgeruht. Der Kampf der Zwerge gegen ihre Zombies hatte sie geweckt, und sie hatte alle verfügbaren Heiltränke geschluckt, um sich gegen die Vandalen wehren zu können.

Die Zwerge vermieden es, die Gangfallen auszulösen. Der Leichengolem kam aus dem Atelier, um seinem ersten Kampfbefehl Folge zu leisten. Es wurde sein letzter – und auch Jelenya, die aus der Deckung mit *Todesblitzen* gegen die Zwerge vorging, hauchte überraschend schnell ihr Leben aus, nachdem ihr Gortroch einen kräftigen Hieb mit seiner Streitaxt verpasst hatte.

Auf dem Rückweg betraten die Zwerge Jelenyas Wohn- und Schlafkammer und eliminierten dort drei weitere Zombies.

Jetzt blieb nur noch der Schädelkammer übrig. Die Zwerge vermuteten (völlig richtig), dass Neklavs Seele in diesem Schädel ihre Zuflucht gefunden hatte. Sobald der Schädel kaputt wäre, wäre auch die Seele vernichtet. Nach langer Beratung (vor der Tür zur Schädelkammer) separierte Maolin die anfangs noch trägen Flugschädel mit zwei *Dschungelwänden*, so dass Damir und Gortroch ungehindert zum Holztisch eilen konnten. Maolin hob mit *Macht über Unbelebtes* die Glocke an, und Damir und Gortroch (und die in der Nähe stehende Erdraute) wurden von einer Wolke des *Todeshauchs* umhüllt! Die Zwerge überstanden aber die Giftwirkung und konnten den Totenschädel zerschlagen. Neklavs Existenz war endgültig beendet.

Freude in Orbisov

Am Nachmittag des 11. Einhorns brachten die Zwerge die frohe Kunde zurück in die Natternburg. Avedua reichte den Zwergen ihren Schmuck und ordnete an, das Geburtstagsfest für ihre Tochter am folgenden Tag zu veranstalten. Maolin schenkte Swedlawa galant die Sammlung von Duftwässerchen, die die Zwerge in Jelenyas Schminktisch gefunden hatten.

E.29 Verflucht geistreich!

Die Zwerge waren sehr zufrieden. Diese Aufgabe hatten sie gemeinsam sehr gut gelöst. Die nächste Herausforderung durfte kommen!