
Chronik des Abenteuers

Velarvils Fluch

Ein Abenteuer in 10 Teilen

(ein Abenteuer der Braunschweiger Schelmin)

Die Gruppe der Helden

Askaria Ad Rhana,
die elfische Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes
beeindruckt durch ihr mangelndes Verständnis
für Raum und Zeit

Prajaga,
der gelb-schwarze Adept aus dem Volk der Wichte
beweist ein großes Geschick im Schätze-Einsammeln

Thor-vaat,
der weise Mann
wird von fremden Träumen geplagt

Trynolius,
der Albtraumpriester des Jaggaragh und Burgherr Aruquas
bietet einem Dämonenfürsten die Stirn

Vol,
der dem Jaggaragh verfallener Zwergenpriester
gibt sich durch einen fatalen Versprecher
für alle Zeiten der Lächerlichkeit Preis



16.03.2001

1. Abend

Die Krieger in der Kristallhöhle

Dank der Depesche des verschiedenen Fuidors war nun alles klar: Die Gefährten mussten nur noch nach Alga über den Südwall reisen und dort einen Hehler aufsuchen ... der würde ihnen verraten können, wo der sagenumwobene Drachenhelm zu finden war, den sie der noch sagenumwobeneren Sandsteinstatue in einer Grabpyramide aus der foronischen Frühzeit überstülpen mussten, auf dass diese ihnen die Wahrheit über den Verbleib des konstruktischen Siegelrings verkündete. Sie befanden sich also schon praktisch am Ziel ihrer Queste, das gestürzte Reich von König Dextron dem Rechten wiederzuerrichten. Es konnte sich eigentlich nur noch um Tage handeln ...

Glücklicherweise besaßen aufrechte Helden in der Regel nicht die Fähigkeit, derart komplexe Zusammenhänge in Gänze zu überschauen – was möglicherweise das Geheimnis aller unglaublichen Heldentaten war, deren Vollbringung eigentlich als ein Ding der Unmöglichkeit gegolten hatte. Aus diesem Grund machten sich die Heroen ohne lange nachzudenken oder zu zögern ans Werk, sobald ihnen erst einmal der rechte Weg aufgezeigt worden war, und hofften immer nur auf das Beste, wohl wissend, dass alles nur noch schlimmer werden würde ... und natürlich verhielt es sich auch dieses Mal so.

Die Gefährten hatten soeben die höchste Stelle des Südwalls überwunden, als ein heftiges Unwetter aufzog und über sie hereinbrach und sie zum Aufsuchen eines geeigneten Unterschlupfes zwang. Als wäre dies nicht schon Ärgernis genug, begann auch noch eines der verbotenen, schwarzmagischen Bücher, dass der Albtraumpriester in seine Obhut genommen hatte, unkontrolliert zu britzeln und zu brutzeln – was dieses früher noch niemals getan hatte – und Vol beschlich das ungute Gefühl, einen blauhaarigen Seemeister im strömenden Regen gesehen zu haben. Wurden sie diese lästigen Kerle denn niemals los?

Da schlug ein heftiger Blitzschlag krachend in der gegenüberliegenden Felswand ein und legte mit einem schweren Erdbeben eine glitzernde Öffnung frei ... was den Zwerg in ihren Reihen in helles Entzücken versetzte: Wo es blinkte und funkelte, gab es meistens auch Gold, und wo es Schätze zu bergen galt, da fühlte sich Vol sawohl. Nur die mögliche Sichtung des Seemeisters hielt ihn davon ab, auf der Stelle in die Dunkelheit zu stürzen.

Um den möglichen, leider unberechenbaren Nachstellungen des fiesen Zauberers aus der morh-khaddurischen Frühzeit vorzubeugen, verlegten sie stattdessen mehrfach ihr Lager und belegten große



Steine mit komplizierten Flüchen. Wirklich beunruhigt waren sie aber nicht – redeten sie sich zumindest ein – doch wenn die Seemeister mit im Spiel waren, konnte man nicht vorsichtig genug sein.

Als der Regen später etwas nachgelassen hatte, wagten die tapferen Recken dennoch eine erste Exkursion zu dem vielversprechenden Funkeln. Beim Erklettern der nassen Felsen stellten sie sich aber ziemlich tolpatschig an, so dass sie so manche Schramme, gesplitterte Fingernägel und Flecken auf ihren sonst so makellosen Westen hinnehmen mussten, ehe sie ihr Ziel erreicht hatten.

In der Höhle fanden sie jedoch kein Gold, sondern nur von Kristallen umschlossene, ihnen unbekannte Männer und Frauen, die anscheinend vor Urzeiten einem Dämon geholfen hatten und nun dafür büßen mussten – aber so genau hörte keiner der Gefährten dem endlosen Gejammer und Gestöhne der Ruhelosen zu, als dass er die Zusammenhänge in Gänze verstand. Maßlos enttäuscht zogen sie wieder vondannen, allen voran der Zwerg, der sich um seine Schätze betrogen fühlte und insgeheim alle Seemeister bitterlichst verfluchte. Ausgerechnet der Name 'Skorpa Vigalat' war den Gefangenen in ihren glitzernden Gefängnissen ein Begriff gewesen.

Am nächsten Morgen stattete Prayaga der Höhle noch einmal einen Besuch ab, aber anscheinend waren die Geister ausschließlich nachtaktiv, denn bei Tageslicht betrachtet erwies sich der ganze Ort als ziemlich enttäuschend und unspektakulär – also zogen sie weiter in Richtung Alga – schließlich galt es ein Königreich zu retten.

Bislang war die Laune der Helden noch relativ ungetrübt ... doch als sie den eng geschlossenen Belagerungsring um Alga erblickten, waren sie schon etwas genervt. Hatten die Menschen hier überhaupt keine anderen Hobbys? Doch die 'Belagerer' wollten gar nicht in die Stadt hinein, sondern achteten darauf, dass niemand sie verließ. In Alga wütete nämlich eine grässliche Seuche. Dieser Umstand trug jedoch auch nicht gerade dazu bei, ihre Laune zu verbessern – lediglich Trynolius fühlte eine gewisse Genugtuung. Nun würden sie alle wieder angekrochen kommen und ihn um Hilfe anflehen, diese unwürdigen Würmer ...

23.03.2001

2. Abend

'Absolut nichts los in Neu-Velarvil'

„So eine blöde Seuche“, posaunten die Gefährten großspurig herum, „die kann uns gar nichts“ und „Wie können die nur die ganzen Menschen sterben lassen?“ So und so ähnlich tönnten sie eine ganze Weile durch die Äcker rund um Alga



– dann wurde es plötzlich still. Jemand hatte unvorsichtigerweise die Frage aufgeworfen, wer von ihnen nun gehen sollte, um den Hehler ausfindig zu machen, den auszufragen sie ja eigentlich hierher gekommen waren. Jeder von ihnen fand sofort eine ganz plausible Erklärung, weshalb gerade er nicht in Frage kam und alle anderen von ihnen viel geeigneter wären.

Schließlich schlossen sie den – an sich faulen – Kompromiss, gemeinsam zu gehen, damit niemand von ihnen bevorzugt wurde – was wieder einmal einer echten Heldenlösung gleichkam. Doch gleich am Stadttor stießen sie auf ein erstes, unerwartetes Hindernis: Man wollte sie nicht passieren lassen. Auch ein markiges, von Trynolius geschmettertes 'Lasst mich durch. Ich bin Arzt!' änderte an dieser Tatsache nichts, und der geforderte Preis für ihre Passage durch das verrammelte Stadttor von dreißig jhombuthischen Goldthalern war ihnen doch etwas zu happig. Seit wann zahlten sie denn dafür, sich in Todesgefahr begeben zu dürfen?

Maulend zogen sie unverrichteter Dinge wieder davon. 'Pech gehabt, Hehler' ... 'Dann verrecke doch' ... 'Konstruktion ist sowieso scheiße' ... und ähnliche düster klingende Phrasen waren von ihren Lippen zu vernehmen. Um sich aber nicht nur mit Schuldgefühlen herumplagen zu müssen, folgten sie unterwegs zumindest der Aufforderung eines blässlichen, dreizehnjährigen Jungen, ihn zu seinem Meister zu begleiten, der einst Bibliothekar in Alga gewesen sein sollte.

Jener weise Mann war jedoch nicht mehr der Hellste und stellte insbesondere Vols Geduld auf eine harte Probe, indem er den Zwerg konsequent als 'Voli Wurmträger' titulierte, und nicht 'Vol Lindwurmötter', wie es eigentlich hätte heißen müssen. Vielleicht hätte der Zwerg bei seiner Vorstellung nicht so nuscheln sollen. Der Greis wäre jedenfalls längst tot, wenn die anderen den empörten Zwerg nicht von einer schrecklichen Bluttat abgehalten hätten.

Immerhin bot ihnen der Besuch bei 'Erven Gered' einige neue Handlungsalternativen. Auf sein Geheiß hin reisten sie ins nahegelegene 'Neu-Velarvil', wo er sowohl den Ursprung der Seuche, als auch die ruchlosen Kräfte vermutete, die für ein erneutes Erwachen des Dämonenfürsten 'Ri' verantwortlich waren. Er konnte ihnen keine weiteren Fakten, Namen oder Hinweise nennen – es war halt nur so ein Gefühl – und die Helden rannten dennoch los. Später versicherten sie sich zwar gegenseitig, dass sie eigentlich doch in die Seuchestadt hätten gehen wollen und nur mitgelaufen wären – aber so waren echte Helden nun einmal.

Unterwegs entdeckten sie zunächst kaum Hinweise darauf, dass etwas Ungewöhnliches in dieser Gegend geschah. Sie trafen nur auf ein paar Händler, die ein paar Fässer nach Alga auf der 'Serle'



treidelten. Dann aber wurde Thor'vaat hin und wieder von schlimmen Träumen geplagt, und sowohl Trynolius als auch Vol beteuerten glaubhaft ihre Unschuld. Später bemerkten die des nachts wachenden Albtraumpriester, dass sie nicht die einzigen waren, denen es nicht mehr vergönnt war, ruhig zu schlafen. Unter ihren Füßen rumorte es nämlich zunehmend im Erdboden, und allmählich dämmerte es ihnen, dass sie auf einem alten Friedhof ihr Lager aufgeschlagen hatten. Vor Zombies fürchteten sie sich zwar im Allgemeinen schon lange nicht mehr – da waren sich alle einig – aber man musste die Gefahr ja nicht unbedingt mit aller Gewalt heraufbeschwören. Auf der Stelle packten die Gefährten ihre sieben Sachen und suchten sich einen beschaulicheren Rastplatz.

Dennoch gelangten sie schon bald wohlbehalten ins verträumte Neu-Velarvil, wo alles seine beste Ordnung zu haben schien. Die Anwohner begegneten den Gefährten zwar nicht besonders offenerzig, aber das allein machte noch keinen verdorbenen Dämonenkult. Fremde waren normalerweise überall nicht gern gesehen – und so schwer bewaffnete schon gar nicht – und deshalb beschlossen die Abenteurer, sich etwas eingehender mit der Siedlung und ihrer Geschichte zu befassen.

Etwas abseits von dem Dorf lebte der Historiker und Gelehrte 'Ginleck', der sollte ihnen in dieser Angelegenheit weiterhelfen, aber entweder hatten sie ihn auf dem falschen Fuß erwischt oder er spielte mit falschen Karten – aber irgend etwas war definitiv falsch an ihm – und außerdem hatte er jede Menge Dreck am Hacken, und das war wortwörtlich zu verstehen. Hatten sie in ihrer Einfalt gar den Obererzdämonenbeschwörer über ihre geheimen Mission informiert? Das wäre aber wirklich peinlich ...

Ihr anschließender Streifzug durch das Tal ergab ebenfalls nicht viel. Vol fand zwar eine Mine, in der er Spuren von 'Veraal', einem magischen Metall entdeckte, aber das brachte sie auch nicht unbedingt weiter. Hoffentlich entwickelte sich die kommende Nacht etwas ereignisreicher ... Sie würden jedenfalls die Augen offenhalten.

29.03.2001

3. Abend

Lorns Vermächtnis

Es wurde Nacht im Dörfchen Neu-Velarvil, und alles bettete sich zur wohlverdienten Ruhe. Überall in den Hütten und Katen wurden die Lichter gelöscht, und auf den Weiden kauerte sich das Vieh zusammen und träumte von saftigen Wiesen und wärmenden Sonnenstrahlen. Nur das ewige Murmeln der Serle klang versonnen durch die aufziehende Dunkelheit. All dieses idyllische



Gedöns konnte jedoch die Gefährten nicht einlullen. Hier herrschte das Böse – das war unbestritten – es musste nur noch gefunden und ausgemerzt werden. Also teilten sie sich auf und schlichen durch die schlafenden Auen, jenen dunklen Schatten gleichend, die sie so verzweifelt zu entdecken suchten. Aber noch blieb alles ruhig.

Als erstes wurde Vol aus seiner versonnenen Beobachtung des Friedhofs aufgeschreckt, als ein nächtlicher Reiter durch den Hohlweg ins träumende Dorf geritten kam. Der Zwerg erkannte die gedrungene Silhouette der Paladin-Elfe sofort und begrüßte seine alte Feind-Freundin mit den geflüsterten Worten „Sag, kannst Du von da den Friedhof sehen?“ ... Wen wunderte es da noch, dass ihre beiden Völker niemals so richtig miteinander zurecht kamen.

Derweil wurde es Trynolius am abgelegenen Haus des Gelehrten Ginleck ziemlich langweilig, und deshalb begann er, ein Wenig im nahen Unterholz herumzuströmen, wobei er auf auffällig viel Dreck stieß. 'Nun', dachte er sich da unter seinem Eisenpanzer, 'wo Erde übrig war, musste irgendwo auch ein Loch sein.' Nach einigem Herumsinieren beschloss er, der Sache auf den Grund zu gehen und klammheimlich in die Hütte des Gelehrten einzusteigen.

Mit quietschenden Scharnieren und rasselnden Kettengliedern schlich er sich auf die Veranda des Hauses, öffnete mit viel Geschick die Eingangstür und schob sich vorsichtig – metallisch schabend – weiter vor ins Wohnzimmer. Tatsächlich brauchte er nicht lange, dort den in die Tiefe des Erdreichs führenden Schacht unter dem Teppich zu entdecken. Sehr vertrauenserweckend sah das finstere Loch nicht aus, und wer sollte ihn retten, wenn dort unten die Dämonenbeschwörer auf ihn lauerten? Aus eigener Kraft würde er jedenfalls nicht fliehen können, wenn es schnell gehen musste.

Trotz allen Bedenkens entschloss er sich dennoch zum weiteren Vorrücken und scheiterte prompt, weil er auf Grund seiner immensen Panzerung im Loch stecken blieb. Lautlos fluchend krabbelte er wieder aus dem Erdloch und wand sich innerlich ein weiteres Mal, bis er sich endlich dazu durchringen konnte, zumindest seinen sperrigen Rückenpanzer abzulegen. Derart entblößt wagte er einen zweiten Vorstoß – dieses Mal passte er hindurch. In der Tiefe stieß er jedoch anstelle der erwarteten Dämonenanbeter nur auf eine freigelegte Steinplatte, die mit Runen und Zauberzeichen bedeckt war. Keine Frage, hier war er fehl am Platz, auch wenn er erkannte, dass die Krakel mit dem Maralinga verwandt waren ... Doch das war zu wenig – der Wicht musste her!

Natürlich waren inzwischen Ginleck und sein Sohn auf den schwer gepanzerten Eindringling in ihrem Haus aufmerksam geworden ... und zwischen ihnen begann das altbekannte Spiel – 'Aber ich bin doch dein Freund, und wenn du mir das nicht glaubst, muss ich dich



leider totschiagen'. Die gelben Augen und die wuchernden Dornenfortsätze im Schulterbereich des Albtraumpriesters machten eine unbefangene Kontaktaufnahme aber auch wirklich nicht einfacher. Nach langem Hin- und Hergezaubere, einigen unmotivierten Drohungen und dem Einsatz des betörenden Albtraumpriesterlächelns war die Sache zumindest soweit ausgestanden, dass zwischen ihnen ein Waffenstillstand herrschte.

Der kurz darauf in die Tiefe gelassene Wicht konnte aber mit den Inschriften auf dem Artefakt auch nicht so viel anfangen – auch wenn er sich aufplusterte und einige sehr gewichtige Phrasen von sich gab. Typisch Gelehrte – wenn man sie mal ausnahmsweise brauchte, dann versagten sie ...

Am folgenden Tag setzten Vol und Askaria die Erkundung des Tals fort und lernten auf einem Abstecher in die Mine den Zwerg 'Marnil' kennen, der dort den Fund seines Lebens witterte und alle zwerghischen Konkurrenten verbissen aus seinem abgesteckten Claim zu verjagen beabsichtigte. 'Ein wirklich geselliges Völkchen, dieses kleine Völkchen ...', dachte sich die Elfenpaladine stirnrunzelnd, hütete sich jedoch, ihre Meinung offen vor ihrem bärtigen Begleiter kund zu tun. Mehr brachte ihr Zusammentreffen jedoch nicht zutage, jedenfalls kannte Marnil ebenfalls keine Dämonenanbeter.

... und dann war da noch die Sache mit 'Lorn'. Der Bauer, ein Bekannter des algaischen Bibliothekars Erven Gered, hatte mit seiner ganzen Familie in tiefster Nacht das Dorf Hals über Lopf verlassen – wegen seiner Schulden, erzählte man sich – aber unter der Regentonne fanden die Helden Dinge, die ein ganz anderes Licht auf die Angelegenheit warfen. Da würden sie wohl noch etwas weiter graben müssen – im wahrsten Sinne des Wortes ...

20.04.2001

4. Abend

'Eine Elfe macht sich nass'

Verlegen standen die Gefährten beieinander und kratzten sich die behelmten Häupter. Was sollten sie nur als nächstes unternehmen? So viele Möglichkeiten verwirrten sie nur, und es war weit und breit niemand in Sicht, der ihnen diese schwierige Entscheidung abzunehmen vermochte.

„Wir sollten doch einfach alle totschiagen!“, wagte Trynolius verzagt einen ersten Versuch, doch die Blicke, die ihm seine Kameraden zuwarfen, zeigten ihm deutlich, dass sie noch nicht so weit waren.

„Buddeln! Wir sollten buddeln!“, sprudelte es stattdessen aus Vol heraus, und zur Bestärkung seiner Worte hielt er sein kleines Schäufelchen empor – ebenso rot wie sein Bart – doch auch dieser



Vorschlag erntete nur missmutiges Schweigen. „Aber auf dem Friedhof ...“, hob der Zwerg noch zu seiner Verteidigung an, verstummte dann aber doch, weil ihm wieder einmal keiner mehr zuhörte.

„Wir nehmen den Bürgermeister hops oder gehen die Nachbarn von Lorn an!“, schlug schließlich die Elfe mit becircendem Augenaufschlag vor. Immerhin ließ sich zumindest Trynolius zu einem begeisterten Nicken hinreißen, aber alle anderen schüttelten traurig die Köpfe.

Nein, so konnte das einfach nicht weitergehen.

„Und wie wäre es mit einem Picknick auf der alten Aussichtsplattform?“, fragte da unerwartet der Wicht, und da allen dieser Vorschlag am Unverfänglichsten erschien, stimmten sie begeistert zu. Damit würden die verfluchten Dämonenanbeter bestimmt nicht rechnen, das würde sie ganz bestimmt aus ihrem Konzept bringen ...

Gesagt, getan ... die Pferde wurden kurzerhand an einem Beerenbusch festgezurt und auf ging es auf Erkundungstour an den Rand des Tals. Von dort oben konnten sie zwar fast bis nach Alga sehen und erkennen, dass dort schlechtes Wetter herrschen musste, aber außer ein paar vorwitzigen Eidechsen entdeckten sie nichts. Resigniert machten sie sich wieder an den Abstieg und rasteten kurz am sprudelnden Lauf der Serle, die an diesem Ort aus einem dunklen Spalt im Untergrund ans Tageslicht trat.

‘Hei’, dachte sich da die Elfe übermütig, ‘da kann man sich sicherlich hindurchspülen lassen ... das ist bestimmt ein Spaß.’ Flugs entledigte sie sich ihrer Sachen, lief ins nahe Tal und stürzte sich kopfüber ins rauschende Nass. Es dauerte seine Zeit, bis der Fluß die Elfe wieder ausspie. Geschunden und zerbeult trieb sie zu ihren unentschlossen am Ufer wartenden Kameraden und stammelte trunken vor Glück und Flusswasser: „Da müsst ihr auch rein. Ich habe da was gesehen“ ... und weil ihnen endlich jemand sagte, was sie zu tun hatten, stimmten alle zu. Doch damit es nicht zu langweilig wurde, gingen sie es dieses Mal anders herum an – stromaufwärts – um jene vielversprechende Höhle zu erreichen, die Askaria Ad Rhana im Untergrund entdeckt hatte.

Natürlich war Vol als erster am anvisierten Ziel, denn er vermutete dort Gold, und das verlieh ihm anscheinend überzweigische Kräfte. Trynolius und Prayaga, der unbedingt getragen werden wollte, waren die zweiten, aber die Elfe kam und kam einfach nicht an Land, weil sie sich immer wieder mit lautem ‘Hurra!’ die Serle herunterspülen ließ. Schließlich wurde es dem Albtraumpriester zu bunt, und er zitierte sie einfach mit seinen Zauberkräften herbei.

Gemeinsam gelangten sie in einen weitläufigen, unterirdischen Komplex, der bestimmt zum alten Velarvil gehörte ... aber so richtig aufregend war es dort auch nicht. Jedenfalls stolperten sie nicht sofort



über die gesuchten Dämonenanbeter, aber immerhin über Spuren, die von einem finsternen Ritual stammen konnten ... So langsam begannen die Helden jedoch, ungeduldig zu werden. Besser wäre es, wenn sich bald ein paar Bösewichter zeigen würden, sonst würde die Dorfbevölkerung sicherlich unter ihrem Tatendrang zu leiden haben. Aber noch hatten sie hier unten nicht alles gesehen – noch bestand also berechnete Hoffnung ...

29.04.2001

5. Abend

Lorn ist wieder da

Verdrossen wollten sich die Gefährten nach ihrem ausgedehnten, aber ergebnislosen Streifzug durch die unterirdischen Ruinen des alten Velarvils schon wieder auf den Rückweg ins verschlafene Neu-Velarvil machen, da fiel ihnen plötzlich eine Tür auf, die sie bislang irgendwie übersehen hatten. Der unberührte Staub der Jahrhunderte zeigte deutlich, dass sie lange nicht mehr geöffnet worden war – aber egal – vielleicht gab es hinter ihr doch noch etwas zu entdecken.

Tiefer ging es hinab auf engen, verschlungenen Wegen in den Schoß der Erde. An ihrem Ende befand sich die Grabkammer der verstorbenen Herrscher des untergegangenen Velarvils ... und da lagen sie – türmten sich geradezu um die Steinsarkophage – und riefen dem Zwerg mit unhörbaren Stimmen 'Rette uns!' zu – die lang ersehnten Schätze und magischen Artefakte. Augenblicklich begann Vol, unkontrolliert zu sabbern und wäre wohl kopfüber in den nächstbesten Goldhaufen gesprungen, wenn ihn seine Kameraden nicht an die Leine genommen hätten. Es gab nämlich kein erkennbares Hindernis, was sie vom Einsacken der Schätze abhielt ... und das machte sie misstrauisch.

Eine kurze Seelenreise des Wichtes brachte auch sogleich des Rätsels Lösung ans Tageslicht. Prayaga entdeckte einen metallenen Giganten hinter einer Geheimtür – unangenehm groß und außerdem auch noch mit zwei Armpaaren ausgestattet.

„Aber er ist doch allein!“, warf Trynolius entrüstet ein, doch alle anderen winkten ab. Morgen Nacht mussten sie fit sein, wenn es galt, im Neumondlicht den Zirkel der Dämonenanbeter zu zerschlagen und somit dem ganzen Spuk ein Ende zu setzen ... und dann, ja dann würden sie sich bestimmt um die vergessene Wertanhäufung kümmern können.

Aber was sollten sie bis dahin mit all ihrem Unternehmungsgeist anfangen? Ein vorzeitiges Erschlagen des Bürgermeisters kam nicht in Frage, so sehr der Albtraumpriester auch bettelte, schließlich woll-



ten sie die Bande nicht frühzeitig warnen. Also statteten sie Ginleck einen kurzen Höflichkeitsbesuch ab und präsentierten dem Gelehrten ihr Priesteramulett, das sie aus den Ruinen mit ans Tageslicht gebracht hatten ... und dann gingen sie buddeln – die einen auf dem Friedhof, die anderen auf Lorns Acker.

Beide Gruppen wurden fündig. Die drei Stelen, die Lorn auf seinem Feld entdeckt hatte, wiesen auf ihrer Oberfläche Arden Folkas Namensrunen auf und waren deshalb hochinteressant, da in dessen Grabmal schließlich Ris zerstörtes Dämonenhaupt zu finden sein sollte. Die Grabarbeiten auf dem Friedhof brachten hingegen Leichen zum Vorschein – wer hätte das gedacht? – Aber es waren deutlich mehr, als die Abenteurer dort zu finden vermutet hatten. Die ganze Bauernfamilie Lorn war dort unten versammelt – sogar ihr Pferd hatte man dort mit eingekuhlt – und alle wiesen einen tiefen, äußerst unschönen Schnitt im Halsbereich auf. Da sträubten sich sogar dem hartgesottenen Trynolius die Nackenborsten. Bislang hatte er ja eigentlich Gnade vor Recht ergehen lassen wollen, aber nun war es mit seinem Wohlwollen endgültig vorbei!

05.05.2001

6. Abend

Zurück ins strahlende Velarvil

Bereits die erste Grabaktion der Gefährten hatte im Dorf bekanntlich für große Aufregung gesorgt, zumal offenbar geworden war, dass Lorn und seine Familie einem ruchlosen Verbrechen zum Opfer gefallen war. Nun aber beschlossen die Abenteurer, Nägel mit Köpfen zu machen. Aus diesem Grund setzte sich Askaria Ad Rhana auf den Acker, trötete einige schiefe Töne auf ihrer Flöte, schüttelte sich ein paar passende Reime aus dem Handgelenk und legte mit der Wundermacht ihres verstorbenen Ehemanns die gesamte Grabanlage des letzten Herrschers Velarvils frei.

Da waren alle erst einmal platt und sprachlos ... und als die Dörfler gerade ihre Schippen holen wollten, um das Loch wieder zuzuschütten und somit die unerwünschte Vergangenheit wieder zu begraben, entschloss sich Trynolius zu einem verwegenen Bluff und gab sich gegenüber dem Bürgermeister als Ri-Sympathisant aus ... was wahrscheinlich auf Grund des anormalen Äußeren des Albtraumpriesters auch prompt gelang.

Dummerweise erwies sich jedoch die verschworene Gemeinschaft der 'Wegbereiter' als eine Ansammlung nichtwissender Dilettanten, die keinen Einfluss darauf hatten, was um sie herum geschah – und schon gar nicht wussten, was den Ausbruch der Dämonenseuche in Alga verursacht hatte. Irgend etwas mussten die Helden übersehen



haben ... aber was?

Eine genauere Untersuchung des freigelegten Grabmals offenbarte ihnen jedoch, dass es nicht leicht zu bewerkstelligen sein würde, das Mausoleum zu öffnen, denn dies konnte nur mit Hilfe des Amuletts des Oberpriesters gelingen. Doch dieses war verschollen, und auch die Mächtegern-Dämonenbeschwörer wussten nicht, wo das Artefakt zu finden sein könnte.

Als sich die Abenteurer dazu durchgerungen hatten, nun die Halle der Könige nach dem goldenen Anhänger zu durchsuchen – obwohl sie sich dadurch wahrscheinlich den Zorn des Bronzegolems zuziehen würden – entdeckten sie durch einen glücklichen oder dummen Zufall, dass die Halle der letzten Ruhestätte zusätzlich durch einen starken, zauberverzerrenden Zauber geschützt war – und da verspürten sie gar keine Lust mehr. 'Das Artefakt kann gar nicht hier sein', argumentierten sie lautstark und kniffen kollektiv den Schwanz ein – vielleicht würden sie es später versuchen ... wenn sie keine andere Wahl mehr hatten.

Glücklicherweise hatte Ginlek just zu diesem Zeitpunkt das Geheimnis seiner Steinplatte gelüftet und erkannt, dass es sich bei dieser wahrscheinlich um ein Zeitportal handelte. Da sich die Gefährten mit Kurztrips in die Vergangenheit bereits bestens auskannten, zögerten sie kaum, ins Velarvil der vergangenen Tage zu treten und trafen dort prompt auf 'Damul Goris', einen vielversprechenden Magier, der über ihren Überraschungsbesuch hoch erfreut war. Nun mussten sie den Oberpriester finden und irgendwie an das goldene Schlüsselamulett gelangen. Das klang doch eigentlich ganz einfach.

11.05.2001
7. Abend

*Trynolius erklärt dem Zwerg und der Elfe
die Mysterien der Zeit,
und der Wicht faselt dazu ...*

Das alte Velarvil war deutlich größer als das Einhundert-Seelen-Dorf, das die Helden gerade hinter sich gelassen hatten – also konnten sie auch nicht einfach losziehen und alles erschlagen, was sich ihnen in den Weg oder dumme Fragen stellte. Zudem befand sich die Stadt auch noch im Alarmzustand, denn die untoten Heerscharen Ris befanden sich im Anmarsch – das bedeutete sicherlich jede Menge Ärger, wenn man zu früh unangenehm auffiel. Ihr Vorgehen musste sorgfältig geplant werden.



„... und da die verheerende Schlacht noch gar nicht stattgefunden hat“, dozierte der Albtraumpriester Trynolius plötzlich, „ist der König Arden Folkas noch am Leben und sein Grabmal noch gar nicht verschlossen.“

Drei verständnislose Augenpaare musterten den Gehörnten miss-
trauisch und hofften, dass sein intellektueller Anfall bald vorüber
gehen würde.

„... und?“, fragte Vol vorsichtig, „wir wollen doch gar nichts von dem
König.“

Trynolius rollte nur mit den Augen, denn er hatte mit derartigen
Schwierigkeiten schon gerechnet. „Na, wenn wir jetzt das Schlüssel-
Amulett stehlen“, hob er mit betont sorgfältig gewählten Worten zu
sprechen an, um seine begriffsstutzigen Kameraden nicht zu über-
fordern, „kann der Oberpriester später doch gar nicht das könig-
liche Grabmal versiegeln, und alles wird anders ...“

Der leere Blick des Zwerges zeigte dem Albtraumpriester jedoch,
dass seine Worte nicht die gewünschte Wirkung erzielt hatten.

„Ist sowieso egal, was wir tun“, mischte sich da Prayaga unverhofft
ein, „denn was auch immer wir tun werden, ist genau das, was wir
getan haben werden.“

Nun war Vol endgültig überfordert, und verlegen brabbelte er etwas
von „Das machen wir aber immer so ...“

Aber auch Trynolius betrachtete den Wicht mit einer Mischung aus
Unglaube und Irritation. Mit so einer Äußerung hatte auch er nicht
gerechnet.

In den folgenden Stunden hockten die Gefährten im Wohnzimmer
des noch immer verzückten Magiers Damal Goris und philoso-
phierten über den Fluss der Zeit, die Parallelitäten der Zeitebenen
und die Unveränderbarkeit der Vergangenheit. Der Albtraumpries-
ter redete sich den Mund fusselig und bekam eine graue Borste
nach der anderen ... doch endlich ... endlich schien alles geklärt ...
da fragte plötzlich Askaria Ad Rhana, die Paladine des einzig wahr-
ren und gerechten Gottes aus heiterem Himmel, ob sie denn in der
Zukunft nach der Rückkehr noch sechs Wochen warten müssten,
bis der Oberpriester hier in der Vergangenheit gestorben sei, um mit
seinem Schlüsselamulett ...

Die Reste ihrer Worte versanken in einem fürchterlichen Tobsuchts-
anfall des gebeutelten Trynolius, so dass alle Anwesenden schon
um ihr Wohlergehen fürchteten. Um nicht weiter Gefahr zu laufen,
den Albtraumpriester zu einem rasenden Berserker werden zu las-
sen, stimmten sie seinen Ausführungen lieber vorbehaltlos zu und
machten sich daran, die Zukunft zu retten.

Dummerweise erwies sich der Oberpriester – der ehrwürdige Träger
des dringlichst gesuchten, goldenen Priesteramuletts – als ein de-
biler, alter Knacker, der kaum noch etwas von seiner Umwelt wahr-



nahm und alle Bitten und Erklärungen der Abenteurer mit einem gönnerhaften Lächeln quittierte. Glücklicherweise waren die vier Oberpriester-Anwärter etwas aufgeschlossener und glaubten die hanebüchene Geschichte der Helden zumindest ansatzweise. Bereitwillig überließen sie zur Rettung der Welt in fünfhundert Jahren den Chrononauten fünf Unterhosen, auf dass Trynolius den richtigen Amulettträger später einmal zu sich rufen können würde – zumindest dessen sterbliche Überreste, an denen dann hoffentlich auch das verschollene Amulett hängen würde ...

Mit einem komischen Gefühl kehrten die Helden in ihre Gegenwart zurück und hofften, dass es ihnen mit diesen fünf Stofffetzen tatsächlich gelingen würde, dem Dämonenfürsten Rí Einhalt zu gebieten. Bei Ginleck im Wohnzimmer machten sie sich sogleich ans Werk ... und nach einer albschmerzhaften Beschwörung lagen da tatsächlich ein paar vermoderte Knochenreste vor ihnen auf dem Boden, mit denen sie nach ihrem subjektiven Zeitempfinden eine Stunde zuvor noch munter geplaudert hatten ... mitsamt goldschimmerndem Amulett – Hurra!

Nun waren die Gefährten nicht mehr zu halten. Mit dem Artefakt begaben sie sich schnurstraks zu Lorns Feld, wo noch immer das gewaltige Loch klaffte. Rasch waren die Schlüsselsteine an den monolithischen Pfeilern in der richtigen Reihenfolge aktiviert, und das Portal des Grabmals schwang auf. Doch noch ehe die Helden in das Innere vordringen konnten, war – schwuppdwupps – die dämonische Präsenz des Fürsten der Finsternis schon draußen.

Einen Moment einmal – so hatten sie sich das aber nicht vorgestellt. Hatten sie da etwas im Kleingedruckten überlesen? Wieder einmal hatten sich die Worte des Albschmerzpriesters bewahrheitet, der im Angesichts des Bürgermeisters aus reinem Übermut behauptet hatte, dass sie den Dunklen befreien wollten – ja, und nun? Wie sollten sie es den Leuten begreiflich machen, dass das nur ein Versehen gewesen war? Sie würden sich ja nun nicht einmal selbst mehr glauben.

18.05.2001

8. Abend

'Vol und Trynolius werden verhaun'

Zunächst einmal studierten die geschockten Gefährten noch einmal die Grabinschriften ganz genau und waren sichtlich erleichtert. Die Befreiung des Dämonenfürsten war unvermeidbar gewesen ... und sie hatten schon an ihrer Unfehlbarkeit gezweifelt. Nun war nur noch das Königsschwert zu schmieden, und dann würde sich alles andere wahrscheinlich von ganz allein fügen.





Zu diesem Zweck mussten sie erst einmal genügend Verraal in diesem Kuhkaff zusammentragen. Dummerweise war jedoch die Mine eingestürzt ... und sich einen Durchgang in die alten Stollen zu graben, klang irgendwie anstrengend. Gab es nicht einen einfacheren Weg? – Na klar! Sie würden einfach noch einmal ins alte Velarvil gehen! Der alte Zeitreisestein funktionierte ja noch ... und bei dieser Gelegenheit würden sie sich auch gleich noch ein Wenig ausruhen können, ehe die Lage hier in der Gegenwart eskalierte. Etwas mehr Zauberenergie und Ausdauer würde ihnen da schon gut zu Gesicht stehen.

Gesagt – getan ... und kurz darauf platzten sie wieder in Damul Goris' Wohnzimmer, der soeben seinen epochalen Erfolg mit ein paar Kollegen feierte, während vor den Toren der Stadt bereits der Krieg gegen Ris Armee der Toten tobte – was für eine erschreckende Arbeitsmoral. Kein Wunder, dass das alte Velarvil bald vor die Hunde gegangen sein würde. Askaria Ad Rhana und Prayaga begaben sich flugs zum besten Schmied und brachten ihn mit Geld, Gold und guten Worten dazu, ihnen einen Rohling für die zukünftige Königs- klinge zu schmieden, denn den Griff hatten sie wohlweislich in der Zukunft gelassen, um nicht Gefahr zu laufen, ungewollt temporale Divergenzen zu erzeugen.

Trynolius und Vol erklimmen derweil die alte Aussichtsplattform – die zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch gar nicht so alt gewesen war – 'nur um einen kurzen Blick auf die Schlacht zu werfen', versicherten sie ihren besorgten Kameraden. Oben angekommen, bot sich ihnen ein fantastisches Panorama ... aber so richtig zufrieden waren sie noch nicht.

„Man kann so gut wie nichts erkennen!“, maulte der Zwerg.
 „Wahrscheinlich brauchen wir sowieso die echten Bruchstücke der Klinge von Arden Folkas“, entgegenete der Albtraumpriester ... und prompt schlenderten sie zum Haupttor, liehen sich ein paar Pferde, polierten ihre heiligen Symbole und stürzten sich ins Getümmel.

Die Untoten flohen gleich scharenweise vor den Verwegenen, und im Siegestaumel trieben sie sich die Todlosen gegenseitig in die Arme. Sie hatten einen Heidenspaß und suchten den König auf dem Schlachtfeld, um einen besseren Blick auf seine Heldentat zu erhaschen. Trynolius entdeckte den kühnen Recken als erstes – gerade zu dem Zeitpunkt, als Ri den Herrscher zum finalen Endkampf gestellt hatte. Der Albtraumpriester hatte bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht den kleinsten Kratzer erlitten und packte seinen kristal- lenen Morgenstern.

„Ich muss ihn nur ein einziges Mal richtig treffen, und fort ist der dämonische Unhold!“, rief er im Kampfesrausch seinem rothaarigen Freund zu und gab seinem Gaul die Sporen. Da ließ ihn ein unerwar- tetes 'Plumps' einhalten ... soeben war der Zwerg blutüberströmt

und ohne erkennbares Lebenszeichen vom Rücken seines Pferdes gefallen. Für ihn war der Kampf anscheinend nicht ganz so gut verlaufen.

Doch so eine unbedeutende Kleinigkeit konnte einen Dämonenpriester vom Format eines Trynolius nicht aufhalten. Kurzerhand revitalisierte er seinen zerhackten Kameraden und stürzte sich anschließend kopfüber in den wilden Kampf mit dem flammenschwertbewaffneten Dämonenfürsten. Dieser war allerdings nicht von Pappe und teilte ganz schön aus, wie Trynolius bald erkennen musste. Bald war auch er übel zugerichtet und musste eine kurze Auszeit nehmen. Es gelang ihm einfach nicht, dem Unhold so richtig eine zu verpassen ...

Doch noch war er nicht mit seinem Maralinga am Ende. Hastig las er eine kleine Rolle und schöpfte neue Kräfte ... und zurück ging es in den Kampf – nun jedoch gleich mit doppeltem Elan. Aber es war wie verhext. Er traf einfach nicht. Als Arden Folkas endlich sein triumphaler Schlag gelang und der dämonische Schädel in den blutgetränkten Dreck fiel, zersplitterte seine Klinge in Abermillionen kleinster Splitter ... und die hehre Absicht des Albtraumpriesters, das Originalschwert aus dessen Bruckstücken wieder zusammenzufügen, gleich mit ihr.

Letztendlich war das Trynolius in diesem Moment aber auch egal, denn er konnte kaum noch geradeaus schauen, sein Panzer war vollkommen verbeult, seine Zauberpunkte aufgebraucht, und seine Frisur lag auch nicht mehr. Wie sollte er seinen zerrupften Zustand nur seinen Gefährten erklären, die bestimmt gleich wieder zurück in die Zukunft wollten, um sich dort dem Dämon zu stellen? So konnten er und Vol jedenfalls nicht noch eine weitere Schlacht bestreiten.

24.05.2001

9. Abend

'Ris Vernichtung – Klappe, die Zweite'

In Velarvils Straßen herrschte eine seltsame, zweigeteilte Stimmung. Einerseits waren die Menschen unsagbar froh, dass die dämonische Bedrohung vorüber war und sie wieder in Frieden das Leben genießen konnten ... andererseits trauerten sie aber auch um die vielen Männer und Frauen, die im Kampf gegen Ris untote Heerscharen den Tod gefunden hatten.

Auch Trynolius und Vol waren von konträren Gedanken hin- und hergerissen. Sie beglückwünschten sich gegenseitig, den dunklen Dämonenfürsten höchstpersönlich besiegt zu haben – ohne ihr Eingreifen hätte Arden Folkas bestimmt bitterlich versagt – fühlten



sich aber gegenwärtig nicht stark genug, um in die Gegenwart zurückzukehren und diese Tortur ein zweites Mal über sich ergehen zu lassen. Zwei Tage lang jammerten sie über ihre jämmerliche körperliche Verfassung und sahen sich außerstande, auch nur irgend etwas zu unternehmen. So war das nun einmal: 'Wenn starke Männer – und Zwerge – litten, dann litten sie mit Leib und Seele.' Ihre Kameraden schüttelten über so viel Selbstmitleid nur ihre Heldenhäupter, sagten aber wohlweislich nichts.

Endlich war es dann aber doch soweit. Mit ihrem Veraalschwert-Rohling im Gepäck traten sie ihre Fünfhundert-Jahre-Rückreise an und erreichten Neu-Velarvil nicht zu dem Zeitpunkt, an dem sie es verlassen hatten. Auch hier war Zeit verstrichen – wertvolle Zeit, die ihnen nun fehlte. Im Nu begann Trynolius wie ein Rohrspatz zu schimpfen und drohte, diesen dilettantischen Zauberer Damul Goris wie eine Laus zu zerquetschen, wenn er ihn noch einmal in die hornigen Pranken bekommen sollte.

Draußen vor den Toren der Stadt war es unangenehm still ... und dunkel ... und schwarzer Regen fiel vom Himmel. Als Dämonenfürst wusste Ri seine Auftritte wohl zu inszenieren. Auf dem Weg zur Schmiede – schließlich mussten sie das neue Königsschwert noch fertigstellen – wurden die Gefährten bereits von zwei Dämonen belästigt, die sich a.) nicht so leicht vertreiben ließen, und b.) von Trynolius Macht ergriffen, so dass er zeitweise vollständig auf die dunkle Seite überwechselte. Dummerweise befand sich das Original-König-Arden-Folkas-Schwertheft in seinem Gewahrsam, so dass ihn seine Kameraden nicht einfach ziehen lassen konnten.

Daher bezauberte Prayaga einen Pfeil und überreichte ihn der Paladin-Elfe mit der kryptischen Arbeitsanweisung: „Überlege es Dir gut: Schieß auf den Gefährlichsten!“ ... und Askaria schoss. Mit einem bewundernswerten Blattschuss platzierte sie das Geschoss in der verknöcherten Brust des Albtraumpriesters, der nur mit sehr, sehr viel Glück dem todbringenden Zauber des Wichtes zu widerstehen vermochte. Dem Dämon in ihm war jedoch nicht so viel Glück beschieden. Dennoch konnte es Trynolius nicht fassen, was ihm da angetan worden war – das hätte sein sicheres Ende bedeuten können! Zugegeben, er betete einen Dämon an und verlor nach und nach seine Menschlichkeit, aber war das ein Grund, ihn derart zu behandeln?

Wutentbrannt stürmte er die Schmiede und hätte wohl alle Anwesende erschlagen, wenn er auch nur ein einziges Widerwort vernommen hätte. Doch das Gebäude war verlassen, und das war ebenfalls nicht gut. Ohne Unterstützung einer kundigen Hand würde aus dem Schwert-Rohling bestenfalls eine krude Orkklinge aber ganz bestimmt kein Königsschwert werden. Also warf sich der soeben glücklich rekonvertierte Albtraumpriester in Pose, fuchtelte ein we-



nig mit den Armen und – schwupps! – stand der vermisste Schmied in ihrer Mitte. Der war zwar sehr verwundert und sehr verwundet, doch das war nichts, was Trynolius mit seiner Zaubermacht nicht wieder richten konnte.

Draußen spitzte sich derweil die Lage bedrohlich zu. Die Untoten hämmerten bereits an die verbarrickadierten Fenster und Türen der Schmiede, die Vol kurzerhand mit einem Schutzzauber zusätzlich verstärkte, während sich Askaria bemühte, das Schmiedefeuier wieder in Gang zu bringen, damit der Schmied seiner Arbeit nachgehen konnte. In dem ganzen Durcheinander versuchte Prayaga, ebenfalls mit Zauberkunststückchen zu brillieren, um nicht neben seinen Kameraden zurückzustehen, indem er die Speerspitzen ihrer Gegner wegrosten ließ ... aber weder Vol, noch Trynolius schenkten ihm die gewünschte Beachtung.

Es waren ganz schön viele Angreifer, derer sie sich erwehren mussten, zumal die Untoten von unfreundlich dreinschauenden Dämonen unterstützt wurden. Die Schmiede in ihrem Rücken brannte inzwischen lichterloh, doch Askaria befand sich Dank des Schutzzauber des Zwerges mit dem Schmied in Sicherheit – um den mussten sie sich keine Sorgen mehr machen. Aber die Situation wurde mehr und mehr brenzlich – und dann geschah das Unfassbare: Trynolius wurde getroffen ... fiel zu Boden ... und stand nicht wieder auf!

Flugs wurde Prayaga in die nun klaffende Bresche ihrer Verteidigungslinie geworfen, aber wenn es hart auf hart kam, waren Wichte bekanntlich keine große Hilfe. Bereits innerhalb weniger Minuten lag er neben Trynolius in seinem Blut und rührte sich ebenfalls nicht mehr. Da besann sich Vol auf seine primären Zwergenfähigkeiten und floh in die Dunkelheit, so schnell ihn seine kurzen Beinchen trugen. Zwar hatte er sich eigentlich einfach davonteleportieren wollen, aber dummerweise hatte sein kostbares Artefakt eine verhängnisvolle Fehlfunktion, und so war er gezwungen, zu Fuß zu gehen.

Als die Elfe mit dem halbwegs fertig gestellten Königsschwert aus dem zwergischen Schutzhügel hervortrat, war um sie herum alles ruhig. Die Schmiede glimmte nur noch, und von ihren Freunden war nirgends eine Spur zu entdecken. Da zückte sie ihre Flöte und transportierte sich ins Grabmal des Königs, denn schließlich galt es ja noch, einen Toten zu erwecken. Unglücklicherweise wurde sie bei der Königsmumie von niemand geringerem als Ri höchstpersönlich erwartet ... und so kam es zu einem erbitterten Zweikampf.

Als wäre dies nicht schon schlimm genug, brannte der Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes auch noch ihr magischer Mantel aus und ließ sie förmlich schutzlos den Angriffen des Dämons ausgeliefert. Glücklicherweise wurde Vol von ihrem hysterischen Kampfgeschrei ange lockt. Mit viel Geschick legte er das Königsschwert



auf Arden Folkas' Sarg und wartete mit großen Augen darauf, dass irgend etwas geschah ... jedoch der Tote rührte sich nicht.

Nun wankte auch die Elfe und stürzte blutüberströmt mit lautem Getöse in den Staub der Gruft. Vol rutschte prompt sein Zwergenherz in die Hose – es musste etwas geschehen. Hatte er etwas falsch gemacht? Er kletterte auf den Sarg, öffnete sich die Pulsadern, hüpfte auf der staubigen Königsmumie herum und flehte sie inständig um Hilfe an. Da endlich bequeme sich der tote König, dem Versprechen auf seinem Grabmal nachzukommen. Mit seinen fleischlosen Fingern ergriff er das Heft des neu geschmiedeten Königsschwerts und wandte sich gegen den Dämonenfürsten. Lange und heftig wogte der Kampf, doch letztendlich siegte das Gute.

Vol sammelte seine zerstückelten Gefährten ein und führte sie mit Heiltränken und jeder Menge Verbände zurück in die Welt der Lebenden. Dieses Mal war es wirklich sehr knapp gewesen – wieder einmal! Neu-Velarvil war vor den Mächten der Finsternis bewahrt, sie hatten ihre Aufgabe erfüllt – aber gab es da nicht noch Schätze zu retten ... ?

02.06.2001

10. Abend

... und jetzt holen wir uns den Schatz

Ri war erschlagen – oder zumindest für die nächsten fünfhundert Jahre gebannt – da konnte man doch wirklich wieder befreit aufatmen. So ohne Dämonenfürst war das Tal auch gleich viel schöner, wenn man über die vielen Toten und Ex-Untoten hinweg sah, die überall herumlagen. Aber die praktisch veranlagten Neu-Velarviler hatten auch für dieses Problem eine Lösung: Sie gaben die leblosen Körper in das riesige Loch, das die Paladin-Elfe freigeflötet hatte, und schlugen so gleich zwei Fliegen mit einer Klappe. So einen Abgrund wollte doch niemand in seinem Tal haben.

Die Helden ließen sie gewähren und genossen es unsäglich, einmal nicht im Brennpunkt des Geschehens zu stehen. Sie wollten einfach nur dasitzen und regenerieren, um dann ein altes, sich selbst gegebenes Versprechen einzulösen. Die alte Halle der Könige wartete schließlich noch immer darauf, von ihnen geplündert zu werden. Insbesondere der Zwerg Vol konnte es gar nicht abwarten, endlich all die goldenen Taler durch seine Finger gleiten zu lassen. Deshalb begab er sich noch am selben Abend auf einen prophylaktischen Patrouillengang durch die alten Katakomben, um sicher zu gehen, dass dort noch alles seine Ordnung hatte, und staunte nicht schlecht, als ihm aus der an sich verlassenen Dunkelheit vielstimmige Gesänge entgegen schallten. 'So geht das aber nicht!', befand er entrüstet



und alarmierte seine Kameraden – sogar Thor-vaat, der zufällig in der Gegend gewesen war und von der ganzen Geschichte nur die Hälfte miterlebt hatte. Mit gezückten Waffen rückten sie aus, um in den Hallen der Toten für Ruhe zu sorgen.

Natürlich war nun wieder alles still. Am Ufer des unterirdischen Laufs der Serle entdeckten sie nur ein fremdartiges, ziemlich großes Fischwesen. Es war zwar unwahrscheinlich, dass diese Kreatur den Gesang angestimmt hatte, den der Zwerg zuvor vernommen hatte, war aber dennoch interessant, denn es besaß ein menschenähnliches Gesicht und goldleuchtende Augen. Allerdings vermochten weder Prayaga, noch Thor-vaat die seltsame Kreatur zu sehen, obwohl sie eigentlich unübersehbar gewesen war ... dafür wurden Askaria Ad Rhana und Gilgoroth von ihr vollgeschleimt, was für die beiden eine ziemlich ekelhafte und klebrige Angelegenheit war.

„Ach, diese elende Seemeisterscheiße!“, murrte der Wicht verdrossen und machte sich entnervt wieder auf den Heimweg. Derartige Erscheinungen hatten sie in letzter Zeit schon häufiger geplagt – die vergingen wieder. Seine Begleiter pflichteten ihm seufzend bei und folgten ihm.

Im Dorf erwartete die Gefährten indes eine ganz andere Überraschung. Der Hehler aus Alga war dort aufgetaucht und hatte sage und schreibe sechzehn Bewaffnete in seinem Gefolge ... einen schlechteren Zeitpunkt für sein Erscheinen konnten sie sich gar nicht vorstellen. Sie ließen ihn unverrichteter Dinge weiterziehen, obwohl sie diese verpasste Gelegenheit später sicher bitter bereuen würden, aber der Schatz war ihnen zur Zeit wichtiger.

Mit dem ersten Hahnenschrei wagten sie sich erneut in die Katakomben – ausgeruht, frisch gestärkt und bis unter die Achselhöhlen vollgepumpt mit Zauberenergie. Jeder wollte der Erste sein ... jeder wollte beweisen, was für ein toller Kerl er doch war – allen voran die Elfe Askaria Ad Rhana. Dieser olle Metallgolem würde wahrscheinlich nicht einmal den Hauch einer Chance gegen ihre erdrückende Übermacht haben.

Flugs wurden die Eingangstüren verkeilt, um ihren Rückweg zu sichern, und hinein stürzten sie sich in das Vergnügen. Während Prayaga wie ein Wahnsinniger Schätze und Artefakte raffte, stellten sich die übrigen dem nahenden Wächter – oh je, der war aber groß ... und vier Arme hatte er auch noch – das hatten sie irgendwie vergessen. Dennoch ließen sie sich nicht einschüchtern. Im Nu hatte die erste Angriffswelle den Golem getroffen und sogar ein wenig verbeult. Dummerweise erschienen mit ihren Treffern auch erste Risse an den Wänden und Decke, und alle erkannten, dass spätestens mit dem Tod des Wächtergolems hier wahrscheinlich alles in sich zusammenfallen würde.



Fluch Velarvils

Dann schlug das eiserne Ungetüm auch noch zurück, und allen wurde schmerzlich bewusst, dass sich das Schätze-Retten vielleicht doch nicht so einfach gestalten würde. Thor-vaat und Ascaria sanken alsbald besinnungslos zu Boden und behinderten den emsigen Schätzeträger bei seiner Arbeit. Außerdem fielen bereits vermehrt schwere Gesteinsbrocken aus dem Deckengewölbe. Nur mit allerletzter Kraft gelang es den Gefährten, die einstürzende Halle der Könige hinter sich zu lassen und alle Gefallenen mit sich zu nehmen.

Es hatte sich wieder einmal bewahrheitet, dass das Reichwerden ein hartes Geschäft war und reichlich Opfer forderte ... doch ihre Opfer hatten sich gelohnt. Vergnügt ließen sie das verträumte Neu-Velarvil hinter sich und setzten sich auf die Fährte des Hehlers ... neuen Abenteuern entgegen. Schließlich mussten sie ja noch immer diesen vermaledeiten Siegelring wiederfinden, der ihnen so unglücklich abhanden gekommen war ...

