
Chronik des Abenteuers

Wanderer unter dunklen Himmeln

Ein Abenteuer in 29 Teilen

(ein Drachenland-Abenteuer)

Die Gruppe der Helden

Askaria Ad Rhana,
die elfische Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes
strapaziert die Geduld und die Gesundheit ihrer Mutter Oberin

Brodin,
der konvertierte Zwergenmönch der Galea
zeigt keinerlei Hemmungen, das Wharsel zu erschießen

Gilian,
der Dieb
lädt den Zorn des Totengottes auf seine schmalen Schultern

Prajaga,
der gelb-schwarze Adept aus dem Volk der Wichte
zeigt sich ausgesprochen pietät- und respektlos

Trynolius,
der Albtraumpriester des Jaggaragh
hetzt seinen Begleitern Heerscharen von Untoten auf den Hals



29.06.2007
1. Abend

Tauschgeschäfte

Brodin trat aus dem Schatten des Erkwaashs und näherte sich dem angelnden Prajaga. Er kannte zwar den Adeptenwicht, war aber zutiefst überrascht, ihn hier inmitten des verwunschenen Waldes von Broceliande anzutreffen. Der Schwarzgelbgestreifte bestritt jedoch, sich in oder an jenem Wald aufzuhalten ... und als der verwirrte Zwergenmönch sich an seine Begleiter wenden wollte, waren diese plötzlich fort. Anscheinend hatten weder Havron oder Yevrah, noch Uachâ oder Citar, und Trynolius schon gar nicht den Forst in seinem Rücken verlassen und waren spurlos verschwunden. Brodin war das alles höchst suspekt, murmelte etwas Abfälliges über 'Elfenzauberei' und 'Niederbrennen' und sehnte sich nach einem schmutzigen Erdloch, in dem er sich nach bester Zwergenmanier mal wieder so richtig suhlen konnte.

„Willst 'n Fisch?“ fragte Prajaga den ratlos Herumstehenden und lud ihn mit einer freundlichen Geste ein, sein Gast an diesem idyllischen Ort zu sein. Was blieb dem armen Tropf von Zwerg denn schon anderes übrig? Er hockte sich ins Gras, kaute auf seinem Fisch herum und versuchte der ganzen Angelegenheit etwas Positives abzugewinnen. Wenn er diesen Roten Ritter oder diese sogenannte Weise Frau nur auch in die Hände bekäme ... Da erscholl in der Ferne Hufschlag, und über die Kuppe eines nahen Hügels erschien die vertraute Gestalt Gilians – dass das Schicksal diese drei Helden an diesem entlegenen Ort zusammen geführt hatte, musste etwas zu bedeuten haben – also gesellte sich der diebische Möchtegern-Seemann zu ihnen an den Teich ... es war ohnehin Zeit, ein Nachtlager aufzuschlagen, da sich langsam Dunkelheit über das Land senkte. Sein Ziel, die Stadt Irma'Or, würde er ohnehin nicht mehr erreichen, wo er hoffte, die Nachwirkungen seiner Besessenheit durch die Quälgeister Apud'Holls abzuschütteln. Stattdessen bekam er nun auch seinen Fisch und genöß den lauen Frühlingsabend in Gesellschaft alter Freunde.

Trotz der friedlichen Umgebung wudren die Gefährten nicht leichtsinnig und teilten Wachen ein, und tatsächlich meinte Prajaga, einmal eine schnatternde Stimme aus der Ferne gehört zu haben ... aber vielleicht hatte er sich auch getäuscht, denn die Laute wiederholten sich nicht, und auch sonst blieb alles ruhig.

Der Morgen lachte schon bald, und gemeinsam brachen sie auf, Gilian nach Irma'Or zu geleiten ... da fanden sie nach einiger Zeit – sie mochten wohl ungefähr eine Viertelstunde unterwegs gewesen sein – einen Stuhl im Gras. Dieser hatte eine lederbezogene Sitzfläche, schwarzlackierte Beine aus Holz, eine elegante Lehne, auf deren



Spitze eine hölzerne Taube thronte, und gehörte auch beim besten Willen nicht an diesen Ort, denn es war weit und breit keine menschliche Siedlung zu erblicken. Unsere Helden wunderten sich nicht schlecht ob ihres Fundes und nahmen ihn erst einmal mit sich, denn man konnte ja nie wissen ... wie auch das Seidentaschentuch mit Spitzenbesatz, das sie kurz darauf entdeckten. Als sie dann aber auch noch auf einen weißlackierten Holzkasten mit den darin enthaltenen Tabakspfeifen stießen, wurde ihnen die ganze Angelegenheit doch sehr suspekt. All diese Dinge lagen allem Anschein nach noch nicht sehr lange hier im offenen Land, und es gab Fußspuren zu entdecken – kleine Abdrücke, wie von Wichten oder Kobolden – doch die Objekte stammten ihrer Größe zufolge von Menschen. Wie um alles in der Welt waren diese hierher geraten, und warum lagen sie nun hier so unbeachtet herum, als seien sie direkt vom Himmel gefallen?

Um besser überlegen zu können, stopften sich Brodin und Gilian erst einmal ein Pfeifchen mit Tabak, den der Zwerg aus dem Galea-Tempel in den Mooren Anbarias mitgebracht hatte ... und beide bekamen anstelle der erhofften Erleuchtung nur glasige Augen und hatten jede Menge Spaß. Prajaga schüttelte über soviel Unverstand nur das Haupt, wusste sich aber auf die Fundstücke auch nicht so den rechten Reim zu machen. In dem albernen Trubel, den seine Gefährten da veranstalteten, bemerkte er fast nicht das Nahen von drei Gestalten: schwer bepackt, fröhlich miteinander plaudernd und ganz bestimmt nicht menschlich.

Es waren Kobolde ... und auch sie trugen unzählige Dinge bei sich, die eindeutig Menschen gehörten. Auf die Frage, woher die Objekte stammten, die sie da mit sich führten, antworteten sie ohne zu zögern „Gefunden“, „Getauscht“ und „Geschenkt bekommen“ ... aber die drei Abenteurer hatten da so ihre Zweifel, die zusätzlich bestärkt wurden, als einem der drei kleinwüchsigen Gestalten eine Goldstatue aus dem Gepäck fiel, die gut und gerne 1.500 Goldstücke wert sein musste – so etwas erkannte der Zwerg Brodin selbst im berauschten Zustand auf den ersten Blick.

Wahrscheinlich ist es nur der Tatsache zu verdanken, dass er und Gilian noch von dem mit Rauschkraut versetzten Tabak aus dem Lastertempel entrückt waren, dass sie nicht augenblicklich von der Gier gepackt zu ihren Waffen griffen, um den kleinen Dieben ihren offensichtlich geraubten Schatz mit Gewalt wieder abzunehmen. Stattdessen verfiel der Zwerg auf eine List und versuchte, die Mogrondh-Statuette gegen den Stuhl mit der Taube auf der Lehne zu tauschen ... doch die Kobolde wollten das goldene Abbild des Totengottes lieber für sich behalten ... aber Gilian erhöhte das Gebot um eine Pfeife, und schon war der Handel perfekt! Schlagartig verflog Brodins Rausch, als er das wertvolle Stück im Rucksack seines habgierigen Begleiters verschwinden sah, denn er kannte diesen tri-





umphierenden Blick des angeblichen Seemanns sehr genau. Freiwillig würde er das Kleinod niemals wieder herausrücken.

Nun aber wurde Prajaga ungeduldig und drängte seine Gefährten, den Weg nach Irma'Or endlich fortzusetzen, denn von dort kamen wahrscheinlich all die Dinge. Da musste sich irgend ein schreckliches Unglück ereignet haben, wenn die Kobolde all die Sachen so einfach fortschleppen konnten. Doch seine Befürchtungen bewahrheiteten sich nicht. Irma'Or stand noch und war nach wie vor eine vollkommen überbevölkerte Stadt mit engen Straßenschluchten und schwindelerregenden Turmbauten ... und jedermann war anscheinend mit Aufräumen beschäftigt. Die alljährlichen 'Tage der Plage' waren nämlich soeben vorüber, in denen die Kobolde des Erkwaahs ausschwärmten und von kindlicher Neugier getrieben die Wohnstätten der Menschen heimsuchten und alles auf den Kopf stellten, was nicht niet- und nagelfest war.

Na wie schön, dass die vorüber waren ... so etwas hätten die Gefährten ganz bestimmt nicht miterleben wollen. Wie leicht hätte ihnen da etwas abhanden kommen können. Sie nahmen sich ein Zimmer in den 'Drei Fasanen', und Gilian begab sich sogleich zum Platz der Götter, wo alle Tempel der Stadt zu finden sein sollten, um im Haus der Weisheitgöttin Abor'Eshea wegen seines Leidens vorzusprechen ... und schlug dabei wohlweislich einen weiten Bogen um das Ordenshaus des Totengottes.

06.07.2007
2. Abend

'Von den Nöten der Totenpriester'

Zufällig hielten sich zum gleichen Zeitpunkt, an dem Prajaga, Gilian und Brodin nach Irma'Or kamen, auch Trynolius und die elfische Paladine Askaria Ad Rhana in der Gegend auf. Die Gefolgsmännin des einzig wahren und gerechten Gottes gab einige ihrer arg belastenden Ausrüstungsgegenstände – sage und schreibe 1.700 Goldstücke und ein magisches Langschwert – in die Obhut ihres Ordenshauses, was dem armen Albraumpriester regelrecht den Schweiß der Verzweiflung auf die borkige Stirn trieb ... doch er konnte seiner Begleiterin nicht ihr Vorhaben ausreden, so sehr er sich auch als selbstlosen Abnehmer anpries. Hilflos musste er mit ansehen, wie all die schönen Dinge hinter den Mauern des Tempels des Einen auf Nimmerwiedersehen verschwanden – hinfort ... verloren ... weg ... welch ein Jammer.

Da erspähten seine von Tränen getrüben Augen die ihm wohlbekannte Gestalt Gilians, der mit leichtem Schritt über den Platz der Götter eilte und verstohlen so manche Geldbörse und Halskette

musterte. Freudig grüßte er ihn mit einem „Hallo, du alter Halunke!“ und schlug den Überraschten beinahe in die Flucht, ehe dieser erkannte, wer ihn da so unverhofft angesprochen hatte ... und als sie erfuhren, wer sich da noch so alles derzeit in Irma'Or herumtrieb, war eine Wiedersehensfeier in den 'Drei Fasanen' rasch beschlossene Sache. Es gab ja soo viel zu erzählen ...

Dies fand auch Askaria Ad Rhana, die gleich den allerneusten Tempelklatz zum Besten gab: Das Ordenshaus des Totengottes Mogrondh hatte überraschend seine Pforten für jedermann geschlossen und verweigerte jegliche Auskunft über mögliche Gründe – so etwas bot natürlich Raum für Spekulationen jeglicher Art, und auch Gilian und Prajaga hatten sofort eine eigene Vermutung parat ... sagten aber nichts. Vielleicht hatten sie ja Glück und es ging überhaupt nicht um die von den Kobolden gestohlene Statue, die sie sicher gestellt hatten.

Zu ihrem Entsetzen waren Trynolius und Askaria sofort bereit, sich der Sache anzunehmen ... das war ihnen zwar überhaupt nicht recht, aber sie konnten es ihnen nicht ausreden. Also trotteten sie den beiden Unternehmungslustigen zum Platz der Götter hinterher, bis sie vor den geschlossenen Portalen des Totentempels angelangt waren. Zu allem Überflus wollten der Albtraumpriester und die Paladine da trotzdem hinein und versuchten es zunächst mit einer List ... doch die Priester ließen sich von den Tränen einer leidgeprüften Elfenmaid mit tief ausgeschnittenem Dekolleté nicht erweichen und schickten die heulenden Paladine einfach fort. Das Märchen von der verstorbenen Oma hatte sie nicht erweichen können – aber vielleicht hatten sie auch nur den Zwiebelsaft gerochen, den sich die Verschlagene vor ihrem melodramatischen Auftritt in die Augen geschmiert hatte ... und wie das brannte!

Da besann sich Trynolius auf seine Tugenden als Dämonenanbeter, und weil auch die Vergangenheit Mogrondhs nicht so ganz ohne Makel sein sollte, schien es ihm am Plausibelsten, sich als Albtraumpriester offen zu erkennen zu geben und seine Hilfe in dieser scheinbar schweren Stunde anzubieten ... und – was soll man sagen? – anscheinend vermochte niemand, seinem gewinnenden Lächeln zu widerstehen. Trynolius wurde in den Tempel vorgelassen, nachdem er sein Wort gegeben hatte, über die Dinge, die er nun erfahren sollte, Stillschweigen zu bewahren. Leichten Herzens leistete der Albtraumpriester dieses Versprechen – wohl wissend, dass sich Askaria unsichtbar machen und irgendwie mit hineinschleichen würde.

Drinnen herrschte eine gedrückte Stimmung. Die Priesterschaft des Totengottes hatte sich zu Füßen des großen Standbildes ihres Herrn in der Andachtshalle versammelt und beteten voller Inbrunst, denn über Nacht hatte sich das Haupt ihrer goldenen Götterstatue aus unerfindlichen Gründen verfinstert, und niemand wusste,





was das bedeuten konnte ... ein göttliches Zeichen? ... ein übler Scherz? Die beiden Priester, die in den frühen Morgenstunden die furchteinflößende Wandlung zuerst entdeckt hatten, berichteten zwar außerdem noch von einem umgefallenen Kerzenleuchter, doch das half den Anwesenden auch nicht weiter – aber der Argwohn des Trynolius war bereits erwacht. Er versprach, sich der Sache anzunehmen und verabschiedete sich erst einmal. Hier, vor den Augen der aufgeschreckten Priester, wagte er es nicht, eingehende Untersuchungen zu tätigen – das musste warten – vielleicht wurde er ja anderenorts fündig ...

Etwas seltsam kam ihm allerdings die Reaktion seiner Gefährten Gilian und Prajaga vor, als die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes die Sachlage schilderte. Gilian wirkte beinahe schon erleichtert, und der Wicht konnte dem verdunkelten Götterhaupt gar nichts Spannendes abgewinnen und wollte wieder angeln gehen. Seltsame Freunde hatte er sich da ausgesucht.

13.07.2007

3. Abend

'Feenspuk oder Götterzorn?'

Friedlich verbrachten die Helden ihre Nachtruhe, ein jeder so, wie er es verdiente oder vorzog. Gilian, Prajaga, Trynolius und Brodin spiesen, lachten und tranken in den 'Drei Fasanen' und schliefen in gefederten Betten – Trynolius hatte sogar so gute Laune, dass er auf das Versenden von Albträumen verzichtete – und Askaria Ad Rhana ruhte auf einer Holzgepolsterten Pritsche in einer schmucklosen Zelle, die sich nicht großartig von einem Kerker unterschied, nur dass sie diesmal in der Nacht zum Gemeinschaftsgebet aufstehen musste. dementsprechend früh war sie auch wieder auf den Beinen und überraschte ihre Gefährten beim opulenten Morgenmahl. Wehmütig dachte sie an ihre eigene Morgenvesper aus kaltem Haferschleim, schlug aber dennoch die Einladung zum Essen aus ... nein, sie würde standhaft bleiben!

Seit dem vergangenen Tag hatte Trynolius nichts von seinem Enthusiasmus eingebüßt und drängte darauf, endlich das Haus der Magiergilde – die Akademie des silbernen Mondes – aufzusuchen. Inzwischen hatten sie sich nämlich alle so ihre Theorien zurecht geschustert, was zu der Verdunklung des Mogrondh-Standbildes geführt haben könnte und brannten nun darauf, diese mit harten Fakten und Hinweisen zu untermauern. Praktischerweise hatte Askaria den Tempelhilfspriesteranwärter 'Han' mitgebracht – ein blässlicher, kleiner Bursche – der sie durch die labyrinthischen Straßen der Stadt geleiten konnte, so dass sie kaum Mühen hatten, das Domizil der Zauberergemeinschaft zu finden, und auch die internen

Barrieren wie Nutzungsgebühren und Zugriffsrechte waren rasch überwunden, nachdem Trynolius dem Gildenoberhaupt 'Meister Gorsentrudh' das vicalatsche Temporaltheorem – ein Mitbringsel vergangener Abenteuer – im Original zur Abschrift zur Verfügung gestellt hatte.

Im Folgenden beschäftigten sie sich mit der Geschichte des Tempels und der Stadt, um herauszufinden, ob sich derartiges schon einmal ereignet hatte, mit Flüchen und Zaubersprüchen, die Gold in Blei verwandeln konnten, und der Suche nach dem verschollenen 'Zwergenpokal der Sha-Khra', der zwar nichts mit der ganzen Sache zu tun hatte, aber ein Hobby des Zwergenmönches Brodin darstellte. Direkt fündig wurden sie zwar auf keinem der von ihnen ausgewählten Themengebieten, stießen aber auf einen alten Reisebericht eines Wandermagiers, demzufolge dieser im Feenwald Erkwaash von seltsamen, unsichtbaren Wesen überfallen worden sein soll – an und für sich nicht besonders aufregend oder ungewöhnlich – aber anschließend war all sein Gold zu Blei geworden ... und im Nu waren die Gefährten davon überzeugt, dass die Kobolde ein derartiges Ungeheuer nach Irma'Or geschleppt und dort freigelassen hatten.

Als die Helden später auf dem Platz der Götter erfuhren, dass es zu einer zweiten wundersamen Götterbildverdunklung gekommen war – diesmal hatte es die goldene Axt des Kriegsgottes Borgyridh erwischt – und das Ordenshaus des einzig wahren und gerechten Gottes der Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes diese damit beauftragte, für sage und schreibe zweitausend Goldstücke den wahrscheinlichen Schwindel zu entlarven – wahrscheinlich waren die Priester des Einen nur vergrämt darüber, dass die anderen göttliche Vorzeichen hatten und sie nicht – war ihnen eines klar: In der kommenden Nacht würde es auf dem Platz der Götter eine Großstadtsafari geben. Nur zu dumm, dass sie eigentlich gar nicht wussten, was sie da jagten und vor allem, dass sie es lebend einfangen mussten, um ihre eigenwillige These zu belegen. Hoffentlich war das Vieh nicht so groß ...

20.07.2007
4. Abend

'Nachts auf den Tempeldächern Irma'Ors'

Im Vorfeld hatte Brodin bei der Magiergilde einen Trank 'Sehen von Unsichtbarem' für einen seiner Meinung nach unerschämten hohen Preis erstanden und fühlte sich daher hinreichend für die anstehende nächtliche Unternehmung gerüstet. Gilian gedachte, mit einem Fischernetz und einigen Tonampullen weißer Farbe dem unsichtbaren Goldfresser Einhalt zu gebieten. Trynolius und Prajaga verließen sich stattdessen lieber auf ihren Intellekt und vermüte-





ten, dass sie sich schon zu helfen wissen würden, wenn es denn tatsächlich so weit sein würde, und trafen daher keine nennenswerten Vorkehrungen, und Askaria Ad Rhana, auf deren Wetterzauber ihre ganzen Hoffnungen ruhten, ließ sich von dem jungen Han entschuldigen ... sie hatte die Tempelwache auf's Auge gedrückt bekommen und musste somit im Ordenshaus des einzig wahren und gerechten Gottes ausharren, während ihre Gefährten sich auf die Pirsch begaben.

Die mutmaßlichen Ziele der Feenkreatur waren rasch ausgespäht ... es waren drei: die Goldkugel auf dem Dach der Abor'Eshea behielten Gilian und Brodin im Auge, Prajaga hockte auf dem Golddach des Faramwyhr-Tempels und Trynolius patrouillierte um die goldenen Flügel des Vethar-Standbildes. Sollte das gierige Vieh ruhig kommen, sie waren bereit und zu allem entschlossen ... und es wurde Nacht auf dem Platz der Götter. Unglücklicherweise konnten die Helden einander nicht sehen und waren auf sich allein gestellt, doch befanden sie sich innerhalb der Rufweite und konnten in Minutenschnelle die Standorte der anderen erreichen – das vermittelte ihnen ein Gefühl der Sicherheit – und zuversichtlich harrten sie in der Dunkelheit auf ihren Posten aus und versuchten etwas zu erspähnen, von dem sie nur annahmen, dass es da sein könnte ... von dem sie nicht wussten, wie es aussah ... und das aller Wahrscheinlichkeit nach auch noch unsichtbar sein würde ...

Gilian erzielte den ersten Erfolg und holte mit seinem Netz eine Katze vom Dach, die sich ihm von hinten genähert hatte. Fauchend verschwand das Untier in der Tiefe und mit ihm das kostbare Netz. Grummelnd stieg der unglückliche Jäger der falschen Beute hinterher und befreite sie aus ihrer misslichen Lage. Hoffentlich hatte das keiner von seinen Freunden beobachtet.

Derweil beobachtete Prajaga von seiner erhöhten Position kleine Schatten tief unter sich auf der Hochstraße – aufrecht laufende Schatten – nein, das konnte nicht der Goldfresser sein. Mit einem Zauber erhellte er seinen Blick und erkannte in den verstohlenen Gestalten Koboldkinder – seltsam war das schon, doch so etwas umfasste nicht ihren Auftrag – also verharnte er geduldig auf seinem Posten, schickte seine Eule den ihm suspekten Individuen hinterher und wartete weiter ab.

Indes war bei Trynolius alles ruhig geblieben – zu ruhig, wie ihm schien – aber was nicht war, konnte ja noch kommen ... und tatsächlich vernahm er plötzlich hinter sich geflüsterte Worte, die anscheinend seine Gegenwart betrafen. Man hatte ihn also entdeckt ... nun gut, dann musste er halt zum Gegenangriff übergehen. Regungslos durchforstete er sein Repertoire an Kampfzaubern, schätzte die Erfolgsaussichten eines Überraschungsangriffes sorgfältig ab, löste kaum merklich die Sicherungen an seinem Kampfhammer und

ging dann blitzartig in die Offensive über. Dennoch wären die Heimlichtuer wohl entkommen, wenn sich der schwergerüstete Albtraumpriester, seiner eingeschränkten Mobilität wohl bewusst, nicht seines Teleportationsamulettes entsonnen hätte. So aber sahen sich die vermeintlichen Tunichtgute unvermittelt mit dem kampfbereiten Jaggaragh-Jünger in seiner ganzen schrecklichen Herrlichkeit konfrontiert und erstarrten.

Doch auch Trynolius war sichtlich überrascht, als er erkannte, wen – oder besser was – er da gestellt hatte: zwei Koboldkinder, sichtlich bis ins Mark durch seinen martialischen Auftritt erschüttert ... aber auf ihre eigene Weise irgendwie doch ganz tapfer. Innerhalb weniger Augenblicke waren sie geständig und gaben zu, dass es ihr Haustier war, das den ganzen Trubel veranstaltete. 'Ludu' lautete sein Name ... und es war auch ganz lieb ... doch nun war es ihnen ausgebüxt ... und sie konnten es nicht mehr finden ... und vielleicht könnten ja die Helden? ... aber natürlich durfte dem Wharsel nichts geschehen ... Trynolius versprach möglichst unverfänglich, den beiden zu helfen, wenn sie halfen, das Feentier zu fangen – eine ungewöhnliche Allianz war geschlossen.

... da entdeckten Gilian und Brodin auf ihrem Dach, wie auf der goldenen Kugel zwischen ihnen dunkle Flecken erschienen. Es war so weit. Das Untier schlug wieder zu – ganz, wie sie es vorher gesehen hatten. Brodin trank noch rasch seinen Zaubertrank, denn es war auch beim besten Willen nicht das Geringste auf der Kugel zu entdecken ... dann aber sah er das Mistvieh, und sah, wie es all das schöne, glänzende Gold verschlang und zu wertlosem Blei werden ließ. Da zerbrach etwas in seinem Zwergenherzen, und mit Tränen in den Augen riss er seine Armbrust empor und schoss den katzengroßen Schädling von dem goldenen Dachschmuck. Zu seinem Leidwesen hatte er es in der Aufregung jedoch nicht richtig getroffen. Mit einem schmerzerfüllten Kreischen schoss es über die zerklüftete Dachlandschaft davon, ehe Brodin zu einem zweiten Schuss nachladen konnte.

Gilian wurde von dem Lärm natürlich aufgeschreckt und bemühte sich nach bestem Vermögen, dem rasenden Zwerg beizustehen ... doch da er nichts sah, war sein Eingreifen auch mit keinerlei Erfolg gekrönt. Es ließ sich nicht ändern oder schön reden. Das Vieh war verschwunden und gewarnt. Maßlos von sich und seinen Schießkünsten enttäuscht stieg Brodin vom Dach, und die Gegenwart der Koboldkinder trug auch nicht gerade dazu bei, seine Laune zu verbessern. Schon vorher hatte ihm die Vorstellung, das goldfressende Ungeheuer lebendig zu fangen, nur wenig behagt ... doch die Tatsache, dass es Wesen gab, die sich solch ein widerwärtiges Monstrum als Haustier hielten, war einfach zuviel für ihn. Goldfresser hatten in der Schöpfung der Zwerge einfach keine Existenzberechtigung ...



27.07.2007
5. Abend

Das Ganze noch einmal

Zweifellos war das Wharsel fort, also konnten die Helden die ganze Aktion für diese Nacht abbrechen. Der Zwerg wurde für sein überstürztes, unüberlegtes Handeln noch einmal gehörig gescholten, doch dessen stoischer Miene war deutlich zu entnehmen, dass diese Vorwürfe ihn kaum beeindruckten. Also trollten sie sich in ihre Unterkünfte und versuchten, noch etwas Schlaf zu bekommen – Askaria hatte da natürlich nicht ganz so viel Glück, denn sie kannte ja die Gepflogenheiten in ihrem Gotteshaus und sehnte den Zeitpunkt herbei, an dem sie ihre sieben Sachen packen und weiterziehen würde.

Der neue Tag brachte nur wenig Erfolgversprechendes. Gilian tauschte die Netze aus, um sie diesmal schneller werfen zu können ... Askaria organisierte von ihrer Mutter Oberin eine dubiose Salbe, die man sich in die Augen schmieren musste, um etwas Unsichtbares entdecken zu können, denn Brodin konnte oder wollte sich nicht noch einen magischen Trank der Magierakademie leisten ... und Trynolius versuchte sich noch einmal in der Recherche über den Erkwaash und lernte so einiges über ein 'Zauberfresserchen' und hielt den Wicht Prajaga davon ab, in den Alten Forst auf die Suche nach 'Prachtasseln' zu ziehen ... und dann ging die Sonne unter, und sie hockten alle wieder auf ihren alten Plätzen auf dem Platz der Götter und warteten auf die verräterische Verdunklung ihrer auserwählten Golddevotionalien. Aber sie hatten inzwischen dazugelernt. Gilian ignorierte die Katze ... das war ja schon einmal ein Anfang. Nun musste das verdammte Mistvieh eigentlich nur noch kommen und die ganze Sache wäre ausgestanden. Das Gejammere der Koboldkinder zehrte inzwischen auch schon an ihren Nerven.

Dann war es plötzlich da, das verräterische Kratzen von leichten Pfoten auf dem Stein ... es war soweit – Showtime! Die Zaubersalbe der Mutter Oberin brannte ganz schön in den Augen, fand die Paladine, aber sie half. Da war es, ein kleines, huschendes Schemen, dessen Ziel unverkennbar die Goldflügel des Sturmgottes Vethar waren. Aber Trynolius' Aufmerksamkeit galt nicht dem feeischen Goldnager, denn er hatte zwei große, unförmige Gestalten in den Tempelarkaden erspäht, die aus den tiefen Schatten getreten waren und etwas über ihren Kopf schleuderten. Sofort ging er per Teleport zum Gegenangriff über ... doch es war zu spät. Funkensprühend zog das seltsame Geschoss in sich selbst drehend seine Bahn durch die Nacht, erfasste vor den tränenden Augen der Elfe das unsichtbare Wharsel, erstrahlte in einem gleißenden Lichtblitz und war fort ... und mit ihm der scheue Nager!



Die unbekanntenen Angreifer, die der Albtraumpriester gestellt hatte, entpuppten sich als waschechte Halbtrolle ... allerdings schienen sie einer harmloseren Sorte anzugehören, denn der von ihnen geleistete Widerstand war kaum der Rede wert. Nachdem sie überwältigt waren und sich die versprengte Heldengruppe wieder zusammengefunden hatte, schafften die Gefährten ihre Gefangenen in den Tempel des einzig wahren und gerechten Gottes – schließlich konnten sie sie schlecht in aller Öffentlichkeit ausgiebig befragen und hoffen, befriedigende Antworten zu erhalten.

Aber auch Mutter Oberin bestand darauf, dass ein Mindestmaß an zivilisiertem Benehmen bewahrt wurde und identifizierte die Halbtrolle als Mitarbeiter des exklusiven Spezialitätenrestaurants 'Der Sonnentempel' ... und den Helden schwante Böses. Nun sollte das Haustier der Koboldkinder in den Kochtöpfen eines dekadenten Fresstempels verschwinden. Das musste auf jeden Fall verhindert werden – inzwischen hatte das Jagdfieber die Abenteurer so sehr gepackt, dass sie begannen, die ganze Angelegenheit persönlich zu nehmen.

Um unnötiges Blutvergießen zu vermeiden und nicht den Unwillen der Mutter Oberin mit aller Macht heraufzubeschwören, tilgten sie die Erinnerungen an das Vorgefallene aus den Gedächtnissen der Halbtrolle und schickten sie fort. Zweifelsohne würden sich ihre Pfade bald wieder kreuzen, wenn sie zum hoffentlich letzten Akt der Wharseljagd aufbrechen und den Sonnentempel auseinandernehmen würden – daher fiel ihnen dieser humanitäre Akt nicht allzu schwer ... und Gilian hatte mal wieder seinen kostbaren Rabenstab einsetzen können, dessen Existenz fast schon bei allen in Vergessenheit geraten war.

03.08.2007
6. Abend

Ein Imbiss im Sonnentempel

Wieder einmal hatten sich die Helden die halbe Nacht um die Ohren geschlagen und sehnten sich nach ein bisschen Ruhe und Erholung. Askaria Ad Rhana, der Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes, war es jedoch auch diesmal nicht vergönnt, so richtig zu schlafen, denn sie hatte die Koboldkinder in ihrem Rucksack vergessen, die irgendwann zu ihr ins Bett gekrochen kamen, aber vollkommen mit Honig verschmiert waren. Echte Kinder störte so etwas bekanntlich ja nicht – und Koboldkinder schon gar nicht – doch die Elfe konnte klebrige Wesen an ihren bloßen Beinen keinesfalls tolerieren und unterzog ihre Schützlinge erst einmal einer intensiven Reinigungsaktion ... und schon war die Nacht auch fast wieder vorüber.





Mit tiefen Ringen unter den Augen gab sie die beiden Koboldracker in der Tempelküche ab und schärfte ihnen ein, sich ja zu benehmen, und eilte unter Hans kundiger Führung zu den 'Drei Fasanen', um mal wieder ein richtiges Frühstück zu genießen. Dort traf sie auf Trynolius, der wieder einmal blendend erholt ausschaute, und beschloss innerlich, ihn irgendwann einmal nach seinem Geheimnis zu befragen. Prajaga hingegen war nicht aus den Federn zu bekommen, und auch Gilian und Brodin hatten schon einmal ausgeruhter ausgesehen.

Aber es half nichts, noch war das Wharsel nicht wieder in Sicherheit. Wie aber sollten sie bei dessen Befreiung vorgehen? Ein Ortstermin offenbarte rasch die exponierte Lage des Etablissements und dessen festungsartigen Charakter. Am heiligsten Tag konnten sie den Sonnentempel unmöglich stürmen, und sie bezweifelten auch, dass hier der alte Lieferantentrick die erwünschte Wirkung zeigen würde. Vielleicht könnten sie sich ja vom unteren Geschoss aus dem mutmaßlichen Freudenhaus nach oben durch die Decke hacken? – still und heimlich, versteht sich – oder ihren Zwerg immateriell durch die Zwischendecke nach oben werfen ... doch wie sollte er oben bleiben?

Um etwas Zeit für ihre immer verwegener werdenden Pläne zu gewinnen, schlug Askaria sogar vor, sich als leichtes Mädchen in dem Bordell anwerben zu lassen, und Trynolius sollte als ihr Zuhälter auftreten ... ließ aber sofort von ihrem abstrusen Vorschlag ab, als sie in die entgeisterten Blicke ihrer Gefährten blickte. 'Aus denen würden wahrscheinlich niemals namenhafte Heroen der Legenden werden', dachte sie sich, 'wenn sie nicht bereit waren, hin und wieder auch einmal ein persönliches Opfer zu bringen und ein bisschen mehr Engagement zu zeigen.' – und da behauptete noch einmal einer, dass alle Paladine gleich wären ...

Dummerweise konnte keiner von ihnen einen vernünftigen Gegenvorschlag machen – jetzt jedenfalls noch nicht – daher entschloss sich die Gemeinschaft, mit List und Tücke vorzugehen und erst einmal die Lage bei einem Abendmahl im Sonnentempel zu sondieren, um später ihr weiteres Vorgehen zu planen. Im Nu verstreuten sie sich in alle Winde, um sich für das anstehende gesellschaftliche Ereignis vorzubereiten, denn natürlich hatte Askaria nichts Passendes anzu ziehen, und Brodin musste sich waschen und kämmen. Der Sonnentempel war schließlich ein Gasthaus allererster Güte, da wollten sie nicht gleich an der Tür abgewiesen werden. Also trennten sie sich, um ihre äußere Erscheinung mal so richtig aufzupolieren ... und kamen gut zwei Stunden später wieder zusammen und erkannten einander kaum wieder.



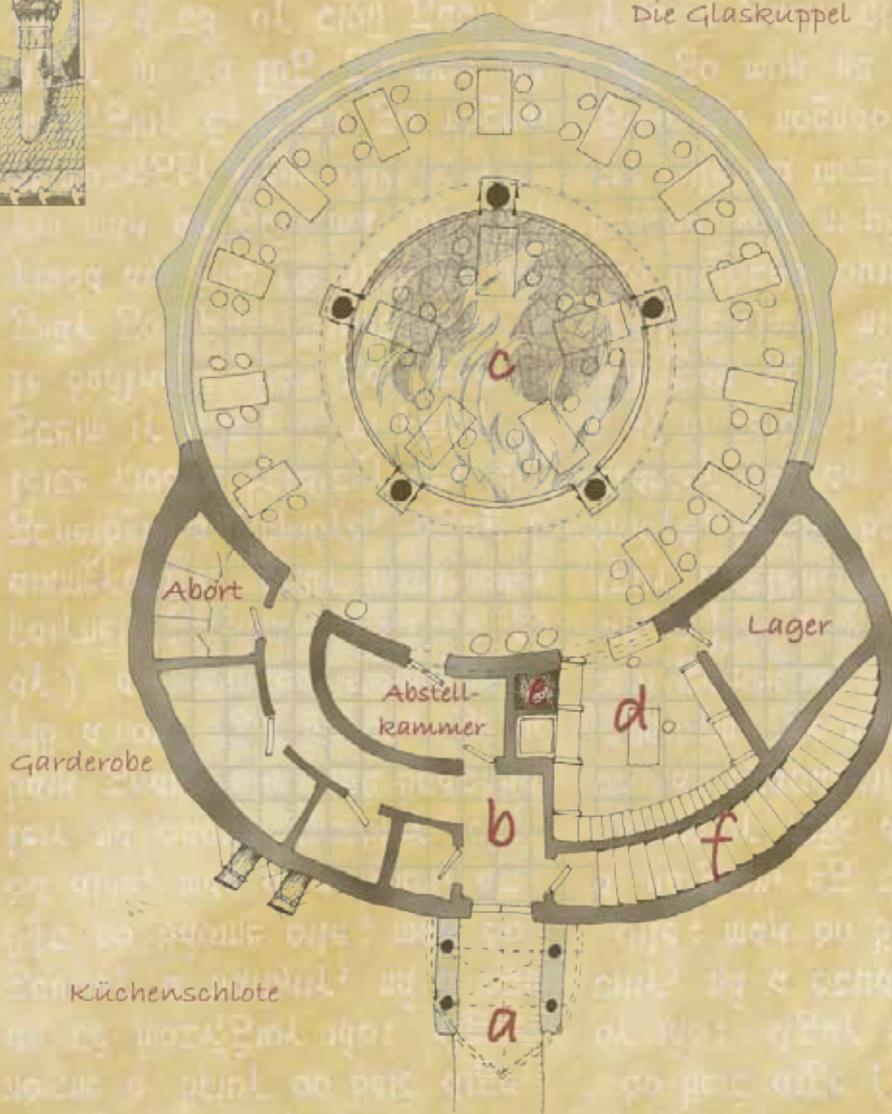
Die Paladine hatte sich für ein Heidengeld neu eingekleidet und präsentierte ihren gestählten Körper in einem gewagt geschnitte-



DER 'SONNENTEMPEL'

OBERSTES GESCHOSS

Die Glaskuppel



nen Kleid mit roten Wildlederstiefeln – allerdings ohne hohe Absätze – und auch Gilian hatte sich eine neue Garderobe zugelegt. Der Zwerg roch nicht mehr nach Bier und Schweiß, sondern nach Rosenwasser ... und Trynolius hatte sogar seinen Plattenpanzer abgelegt und sich in elegantes Schwarz gehüllt ... und alle hatten ihre schwere Bewaffnung abgelegt, was wahrscheinlich der befremdlichste Eindruck ihres Anblicks war.

Sie fühlten sich alle sichtlich unwohl in ihrer Rolle als profane Gäste eines Nobel-Speisetempels, klopfen aber dennoch beherzt an das Eingangsportal und begeherten Einlass. Der Türsteher, ein ihnen allen wohlbekannter Halbtroll, erkannte sie natürlich nicht, und so gelangten sie wohlbehalten in den Speisesaal des Sonnentempels, wo diejenigen aus Irma'Or ein- und ausgingen, die etwas auf sich hielten oder glaubten, ihrer Umwelt etwas beweisen zu müssen. Es





gab eine gewaltige Glaskuppel, von wo aus man über die gesamte Stadt blicken konnte, und Käfige mit seltsamen Vögeln mit menschlichen Gesichtern, deren Gesang sowohl bei Trynolius als auch bei Askaria ein unbestimmtes Gefühl des Unbehagens hervorrief. Alle anderen schienen von ihren Liedern jedoch unbeeindruckt, und darum ließen sie dieses Phänomen auf sich beruhen und widmeten sich der Speisekarte.

Diese erwies sich als überraschend vielfältig ... aber erschreckend ungewöhnlich und bar jeglicher vertrauter Gerichte. Askaria genoss mit Todesverachtung ein Schaben-Soufflee, Brodin und Gilian versuchten die scharfen Schlangen, die noch nicht ganz tot waren, und Trynolius wählte einen gehackten Tenorfrosch ... und keiner von ihnen hatte es sich jemals träumen lassen, für so etwas derart viel Geld zu bezahlen. Immerhin gelang es ihnen, den Schein zu wahren, und sie fielen nicht unangenehm auf, bis sie kurz vor Mitternacht die Lokalität verließen. Nun konnte es losgehen ... es war ja nur ein Gasthaus, was konnte ihnen da schon groß widerfahren?

10.08.2007

7. Abend

Einbruch im Sonnentempel

Alle waren sie heiß darauf, dieses sogenannte Gasthaus nun so richtig auseinanderzunehmen ... doch zuvor mussten sie natürlich noch aus ihrem Fummel heraus und sich anständig bewaffnen. Es war zwar nur ein Gasthaus, doch man konnte nie wissen, und außerdem gab es hier zwei Halbtrolle, mit denen sie noch eine Rechnung zu begleichen hatten. Innerhalb einer halben Stunde war die Transformation der Gefährten perfekt, und im Halbdunkel vor dem Sonnentempel beratschlagten sie ihr weiteres Vorgehen. „Ein Albtraumpriester kriecht nicht ...!“, stellte Trynolius unmissverständlich fest und distanzierte sich somit von dem allgemeinen Vorhaben, sich durch die Abzugshauben des Küchentrakts zu zwängen.

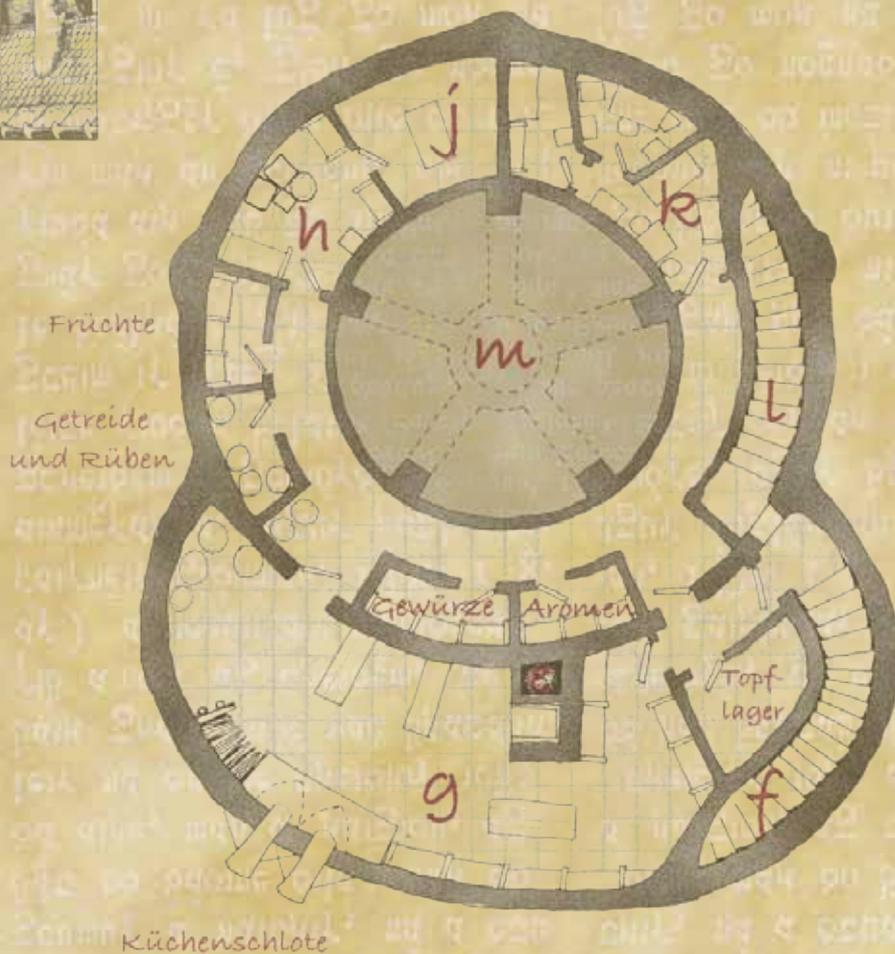
Aber die Zeiten, in denen sich die anderen von derartigen Statements beeindrucken oder gar aufhalten ließen, waren schon lange vorbei ... und so beobachtete der selbsternannte Herrscher von Aruqua, wie einer nach dem anderen seiner Gefährten bei dem Versuch, mit Seilen und etwas Geschick den schmierigen Wandauslass zu erreichen, sich blutige Nasen an der Hauswand holten, bis sie es endlich alle geschafft hatten, sich in das rußige Loch zu zwängen – was ihn mit einem gewissen Maß an Zufriedenheit erfüllte – dann zog er seinen Teleportstein aus der Tasche und versetzte sich mitten in den Schankraum. Zwar hätte auch die Paladine die Eingangstür einfach aufwundern können, doch alle fürchteten die unvermeidlichen





DER 'SONNENTEMPEL'

MITTLERES GESCHOSS



Missgeschicke, die sich bei derartigen Gelegenheiten beim Weben von Zaubersprüchen so gerne einstellten.

Nun waren sie also drinnen, doch es sollte noch eine Weile dauern, bis sie mit ihren Untersuchungen beginnen konnten, denn Brodin, Gilian, Askaria und die Koboldkinder kamen aus dem Abzugsrohr nicht so einfach ungesehen heraus, da in der Küche noch eine Schar emsiger Helfer damit beschäftigt war, die Spuren des vergangenen Abends zu beseitigen. Trynolius schlich derweil in seiner unnachahmlichen Art durch das verlassene Obergeschoss und hoffte, dort eine Spur des unsichtbaren Nagers zu erspähen ... allerdings vergeblich. Die einzige Geheimtür, die er durch viel Ausprobieren mit Hilfe des Lastenaufzugs öffnen konnte, verbarg einen Fluchtgang in die Tiefe mit einer ziemlich gemeinen Falle, die ihm jedoch nichts anhaben konnte, außer ihn ein wenig aufzuhalten. Doch allein schon die Existenz eines derartigen Fluchtwegs mit solch einer ausgeklü-





gelten Falle warfen ein bezeichnendes Bild auf dieses Gasthaus. Da musste noch mehr zu finden sein.

Inzwischen hatten sich auch die übrigen Helden aus ihrer schmierigen Klemme befreit und standen nun vollkommen verdreckt in einer blitzblank geputzten Küche. Sofort schwärmten sie aus und suchten überall dunkle Tapsen hinterlassend nach dem Wharsel. Auf diese Weise konnten sie wenigstens genau sehen, wo sie überall schon gewesen waren, so dass sie unnötige Wege sparten. So etwas war durchaus wichtig in einem Haus, in dem es so gut wie keinen rechten Winkel und keine gerade Wand gab ... und je mehr sie suchten, desto mehr fanden sie, was ihr abendliches Mahl in immer abstruserem Licht erscheinen ließ, und innerlich schworen sie sich, solch ein Essen niemals zu wiederholen – Spinnen, Harpyien, vergammeltes Fleisch, ranzige Maden und viele andere hundert Dinge, von denen sie gar nicht so genau wissen wollten, was es war ... aber kein Wharsel.

Doch noch war nicht alle Hoffnung verloren, denn als endlich Trynolius zu ihnen stieß, hatten sie es noch immer nicht geschafft, ins Zentrum des Sonnentempels vorzustoßen. Es gab einfach keine Tür in diesen großen Bereich – da entsannen sie sich des großen Treppenhauses, das in das Küchengeschoss hinabführte und entdeckten dort eine Geheimtür, die sie aus unerfindlichen Gründen zuvor übersehen hatten, doch wie sollten sie sie bloß öffnen? Einfach würde es wohl nicht werden ...

17.08.2007

8. Abend

‘Die Befreiung des Wharsels’

Askaria Ad Rhana war so kurz vor dem vermeintlichen Ziel ihrer Queste, das goldvernichtende Feentier der Koboldkinder aufzuspüren, nicht gewillt, sich von einer albernem Geheimtür unnötig aufhalten zu lassen und warf alle Vorsicht über Bord. „Öffne dich im Namen des Einen!“, schmetterte sie dem versperrten Durchgang entgegen und ebnete so ihren staunenden Gefährten den Weg ins zweite Untergeschoss des Sonnentempels. Nur Brodin war enttäuscht, denn er hatte eigentlich erwartet, endlich bis ins Zentrum des Grundrisses vorzustoßen – auch wenn dies im architektonischen Aufbau des Gebäudes gar nicht möglich wäre.

Doch die allgemeine Freude, neue Bereiche des Sonnentempels aufsuchen zu können, ließ die Nörgeleien des Zwerges ungehört verhallen, und schließlich wurde auch er von der Abenteuerlust gepackt und eilte die Stufen hinab. Zuerst stolperten sie in einen großen Speisesaal mit einer Reihe von monströsen Statuen und einer





DER 'SONNENTEMPEL'

UNTERES GESCHOSS



morbiden Einrichtung aus Knochen, Zähnen, Hörnern und Klauen – gut, da mussten sie noch nicht sofort hinein – zumal dort eine einsame Öllampe ihr schummriges Licht verbreitete und die Gegenwart von mindestens einer Person verriet. Also weiter, so lange sie noch unentdeckt waren.

Kurz darauf verschwand die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes, als sie in einen scheinbar leeren Raum ging, sang- und klanglos und leitete damit unbewusst das Ende ihrer geheimen Expedition durch die Gewölbe des Sonnentempels ein. Die anderen schauten erst einmal verduzt, riefen zaghaft ihren Namen und zuckten ratlos mit den Schultern, als sie keine Antwort erhielten. „Schade“, sagte Gilian, „ich hatte sie eigentlich gemocht ...“ und schickte sich tatsächlich allen Ernstes an, zurück zum großen Speisesaal zu gehen, um sich nun doch die Monsterstatuen genauer anzusehen ... da trat auch Trynolius mit einem verächtlichen Schnauben durch die Tür und war ebenfalls fort. Damit hatte der Dieb nicht gerechnet. Wie sollte er denn nun ohne den Albtraumpriester an seiner Seite gegen die steinernen Ungeheuer bestehen? Unschlüssig blieb er stehen.





Brodin nestelte derweil ein Seil hervor und schickte sich an, das Phänomen des leeren Raumes genauer zu untersuchen, indem er dessen Grenzen auslotete, und Prajaga unterstützte ihn dabei mit allerlei Ratschlägen und wilden, haltlosen Vermutungen, wie es nun mal so seine Art war. Da das Seil wieder unversehrt aus der visuellen Barriere hervorgezogen werden konnte, wagte Brodin den nächsten Schritt: Er band sich das eine Ende des Seils um seinen Wanst, drückte das andere Gilian und Prajaga in die Hände und wies sie an, ihn nach dem Hindurchtreten sofort wieder hinauszuziehen ... und das taten sie dann auch. Kurzfristig erspähten sie das zappelnde Schemen des Zwerges, dann riss ihn eine übermächtige Kraft wieder in die Unsichtbarkeit zurück ... und das Seil wurde durchtrennt.

Sofort sprang Gilian auf und setzte Brodin nach, denn den Verlust der Elfe hätte er ja noch verkraften können, ... aber der Zwerg? Nein, das war eine ganz andere Sache, und so fand sich der kleine Wicht mutterseelenallein im Sonnentempel wieder. So etwas ließ dieser jedoch nicht mit sich machen ... er wirkte kurz einen Zauber, ertastete mit seinen magischen Sinnen den vor ihm liegenden Raum und folgte seinen Gefährten ins Ungewisse, nachdem er keine unmittelbare Gefahr hatte feststellen können – und so waren sie schließlich alle gemeinsam in dem Käfigraum gefangen.

Etwas Gutes hatte die ganze Angelegenheit ja, sie hatten das Wharssel gefunden, und es war wohlauf ... aber wie konnten sie hier wieder herauskommen? Die Gegenwart der Reißmade und des Gladiatorkrebses war auch nicht gerade beruhigend ... sie mussten etwas unternehmen. Eine eingehende Untersuchung des Raumes offenbarte sieben silberne Scheiben, die in dem Boden eingelassen waren, und einen Runenstein im Zentrum der Decke, der anscheinend der Ursprung der seltsamen, bläulichen Barriere war, die sie alle an diesem Ort gefangen hielt. Der Versuch, sich aus dem Raum herauszuteleportieren, führte nur dazu, dass sich das Artefakt des Alptrumpriesters in seine Bestandteile zerlegte – ein herber Verlust.

Da redete Gilian der einfältigen Askaria Ad Rhana ein, dass es wahrscheinlich ganz ungefährlich sei, den Runenstein aus dem Deckengewölbe zu brechen, und diese glaubte ihm prompt. Mit einem Stoßgebet wuchs sie auf dreieinhalb Meter Körpergröße, umfasste den Stein mit beiden Händen und riss ihn mit einem kräftigen Ruck einfach heraus. Später behauptete Gilian, das Ganze sei nur ein Spaß gewesen ... niemals hätte er geglaubt, dass die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes dies wirklich tun würde – wahrscheinlich waren dies allerdings nur reine Schutzbehauptungen. Wie dem auch sei, kaum hatte die Elfe den Runenstein aus der Verankerung gerissen, brach über die Helden das vollkommene Chaos herein.



Ein unkontrollierter, magischer Sturm wurde durch die unbedachte Tat entfesselt, verwüstete den gesamten Sonnentempel und war

überall in der ganzen Stadt deutlich zu hören und zu sehen. Alle magischen Artefakte der Abenteurer wurden durch die freigesetzten Energien zeitgleich aktiviert und setzten ihren Trägern zusätzlich zu: Brodin wurde als körperloses Schemen durch die Wände geschleudert ... Gilian schwebte als goldenes Gespenst von dannen, ehe er vollständig verschwand ... Askaria brach ohnmächtig zusammen und verschwand ebenfalls ... Prajaga war plötzlich schneller als andere und brachte sich dementsprechend als erster in Sicherheit. Trynolius packte indes den Wharselkäfig und stapfte seelenruhig durch das tobende Chaos. Sein Plattenpanzer verlieh ihm den nötigen Halt, und später rief er mit seiner Zaubermacht auch die Elfe zu sich, deren Verbleib in dem Durcheinander vollkommen unsicher gewesen war. Sie war deutlich gealtert, von einer Art Spinnweben bedeckt und wusste kaum, wie ihr geschehen war ... aber das konnte man auch später noch klären.

Nun verschwanden die Helden erst einmal schleunigst in der Nacht und ließen die rauchende Ruine des Sonnentempels hinter sich, ehe jemand sie mit den Vorfällen in Verbindung bringen konnte. Sie mussten sich neue Kleidung besorgen und den größten Schmutz beseitigen, ehe sie sich auf dem Platz der Götter sehen ließen – das gebot ihnen allein schon ihre gute Erziehung – außerdem wäre eine Mütze voll Schlaf auch echt schön, denn sie waren ziemlich ausgelagert und von vielen Verbrennungen gezeichnet. In diesem Zustand wollten sie ihren Triumph im Tempel des einzig wahren und gerechten Gottes nicht genießen – immerhin hatten sie das Mysterium der göttlichen Vorzeichen gelüftet.

Daher wurde es morgen, ehe die Gefährten mitsamt den Koboldkindern und deren außergewöhnlichen Haustier bei der Mutter Oberin der Paladine Askaria Ad Rhana vorstellig wurden, um ihre schwer verdiente Belohnung einzuheimsen – allerdings waren sie nicht auf den Priesterauflauf auf dem Platz der Götter vorbereitet, der sie empfing. In der letzten Nacht war der Mogrondh-Oberpriester unter spektakulären Umständen zu Tode gekommen: Irgend etwas sollte ihn bei lebendigem Leib in Stücke gerissen und mit Spinnweben bedeckt haben ... upps ... da war den Helden möglicherweise etwas aus dem Ruder gelaufen ... das könnte vielleicht ein Nachspiel haben.

24.08.2007
9. Abend

'Die Leiden der Askaria Ad Rhana'

Nun waren die Berichte um die Umstände des Todes Gyarr Ughûls sehr verworren und widersprüchlich, so dass sich niemand ein klares Bild machen konnte, was eigentlich ge-





schehen war – doch für die Helden stand es außer Frage, dass sein Tod irgendwie mit ihrem Einbruch im Sonnentempel zu tun haben musste. Doch bevor sie sich um den Toten kümmern konnten, war es erst einmal notwendig, dass sie selbst verstanden, was sie da erlebt hatten. Insbesondere die schattenhafte Erscheinung eines bekut-teten, insektoiden Wesens von ungefähr drei Metern Körpergröße, das von mehreren von ihnen bemerkt worden war, gab ihnen Rätsel auf ... jedoch niemand konnte ihnen eine schlüssige Erklärung für die Erscheinung bieten.

Deshalb drang Trynolius in das wirre Bewusstsein der Elfe ein, um dieses Ereignis näher zu untersuchen. Immerhin schien sie der Ur-sprung der unbekanntes Kreatur zu sein, die möglicherweise aus dem Runenstein entkommen war, den Askaria Ad Rhana aus dem Deckengewölbe gebrochen hatte. Doch die erhofften Antworten fand der Albtraumpriester nicht, wohl aber ein paar vielverspre-chende, aber beunruhigende Visionen und Eindrücke.

Wie sie so dasaßen und versuchten, die Gedankenbilder zu deuten, die der Albtraumpriester im Geist der Elfe gefunden hatte, wurde es mit einem Mal ungewöhnlich ruhig im Schankraum des Gasthauses. Natürlich schauten sie nach, denn es quälte sie ja gewissermaßen ein schlechtes Gewissen. Zu sehen war dort jedoch erst einmal nichts, dann jaulte Gilian plötzlich auf, weil ihm irgend etwas eiskalte Nadel-stiche versetzt hatte – dennoch konnte er nichts entdecken. Aska-ria lief zu ihren Sachen zurück und kramte die Augenpaste hervor, die ihr die Mutter Oberin für die Wharseljagd überlassen hatte, und wandte sie ohne zu zögern an, obwohl sie genau wusste, wie sehr das Zeug brannte. Tatsächlich erkannte sie nun mit tränenverschlei-ertem Blick ein durch die Luft huschendes Schemen, das von Person zu Person glitt ... und dann kam es direkt auf sie zu ... da schwanden der Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes die Sinne. Für einen kurzen Moment kam sie wieder zu sich, plapperte etwas von einem erwachten Schatten und klabasterte prompt wieder in sich zusammen – typisch Elfen, konnten einfach nichts ab.

Besorgt kümmerten sich die Gefährten um ihre gefallene Freundin und entdeckten dabei, dass diese nicht nur simulierte, denn ihr De-kolleté war von hässlich anzuschauenden Bläschen übersät, die zum Teil bereits aufgeplatzt waren und eine klare Flüssigkeit absonderten – die waren kurz zuvor definitiv noch nicht dagewesen – doch ihre Verwunderung schlug rasch in verlegenes Gestammel um, als Aska-ria Ad Rhana plötzlich die Augen aufschlug und sie dabei ertappte, wie sie ihr in den Ausschnitt starrten ... ja, sogar ihr Wams großzügig gelockert hatten, damit sie angeblich genügend Luft bekam. Ent-rüstet rappelte sich die Elfe auf und brachte ihr derrangiertes Out-fit wieder in eine züchtige Ordnung. Ihre aufschäumende Empörung wich jedoch rasch einem aufwallenden Schwindel und Schmerzen in ihrem Brustkorb. Daher begab sie sich lieber in die Obhut von Mut-

ter Oberin und erbat sich ihren Rat und Heilung. So schön wie eh und je kehrte sie kurz darauf zu ihren Gefährten zurück, nur gegen ihre Altersfältchen hatte ihr nicht geholfen werden können.

Nun aber galt es, endlich den toten Oberpriester des Totenkultes in Augenschein zu nehmen ... doch Trynolius erwischte den Bruder Türsteher auf dem falschen Fuß und wurde abgewiesen. Immerhin erhielt er eine Darstellung der tatsächlichen Todesumstände des Verbliebenen, die zwar weniger spektakulär als die kursierenden Gerüchte, aber dennoch nicht weniger mysteriös waren. Damit wollte sich Askaria Ad Rhana aber nicht zufrieden geben und pochte erneut an das verschlossene Portal des Totentempels. Mit einem erstaunlichen Schwindel verschaffte sich die verschlagene Paladine Zutritt und verwunderte ihre Begleiter erneut zutiefst. Zwar ließ man sie mit dem Leichnam nicht allein, doch das, was sie so sehen konnte, beunruhigte sie schon sehr. Gyarr Ughûl war um Jahrzehnte gealtert und hatte zahlreiche Schnitte im Halsbereich. Von Spinnenweben war allerdings nichts zu entdecken, doch damit hatte sie auch nicht ernsthaft gerechnet.

Gemeinsam kehrten die Helden in ihr Gasthaus zurück, um dort die Nacht zu verbringen. Sie waren sich einig, dass es wahrscheinlich das Beste sein würde, wenn Askaria diese Nacht bei ihnen unter Beobachtung bleiben würde. Trotzdem wachte die Elfe am nächsten Morgen mit schmerzenden Fingern auf und musste entdecken, dass sie sich im Schlaf die Fingerkuppen blutig gebissen und den Namen 'Lherata sher Dargath' an die Zimmerwand geschrieben hatte – so hatte doch auch dieser Geist geheißen, der damals in den Zwerg Gotron eingefahren war, als sie nach diesen goldenen Dolch Mhorazzath im Erkwaash gesucht hatten ... Zufälle gab's ...

07.09.2007
10. Abend

Warum Askaria Ad Rhana ihre Mutter Oberin niederstach

Aufgeschreckt von den Ereignissen der vergangenen Nacht schwärmten die Abenteurer aus, um umfangreiche Informationen zusammenzutragen ... denn irgendwie musste das alles doch zusammen passen. Trynolius versenkte sich in einen meditativen Traumzustand und dachte nach, Prajaga und Brodin eilten zur Magierakademie, um den Ursprung und Sinn der Adeptenrune im Käfigraum des Sonnentempels auf die Spur zu kommen, mit deren Entfernen sie den magischen Sturm entfesselt hatten. Gilian war indes mehr an der Herkunft des magischen Dolches Mhorazzath und dessen Verbindungen zum verfeindeten Fürstentum Gormenodh in-





teressiert – wie auch Askaria – nur begab er sich zur Recherche in den Tempel der Weisheitsgöttin Abor'Eshea, während die Paladine natürlich mehr den Unterlagen des eigenen Gotteshauses vertraute.

Gemeinsam förderten sie alle viele Fakten ans Tageslicht, doch die erlösende Erleuchtung stellte sich nicht ein. Auch ein Besuch bei dem Baumeister, der dereinst im Auftrag des Zwerges Nhesteldor Ramenogh Shraak den Sonnentempel errichtet hatte, klärte nicht den Ursprung der mysteriösen Schlüsselrunen, die irgendwie das ganze Chaos ausgelöst hatte. Die Gefährten konnten es drehen und wenden, wie sie es wollten, das Ganze ergab keinen Sinn! Allerdings widerfuhr der Paladine bei dieser Gelegenheit eine erschreckende Vision, in der sie den Baumeister als halbtoten, von dornigen Ranken durchbohrten Mann sah ... und Gilian und Prajaga befürchteten fälschlicherweise sofort das Schlimmste, als Askaria im Gespräch mit dem Gelehrten plötzlich einen wirren Blick bekam, und attackierten den Ahnungslosen mit Zaubersprüchen und Rabenstecken. Es blieb ungewiss, ob er sich jemals wieder von diesem massiven mentalen Angriff erholen und seine Arbeit wieder aufnehmen würde.

Für Askaria zeigte dieser Zwischenfall jedoch, dass sie ein Problem hatte und in ihrem Körper anscheinend nicht mehr ganz allein war. Doch wozu war man das Aushängeschild des Ordens des einzig wahren und gerechten Gottes? ... Sofort eilte sie zu ihrem Tempel, um ihre Mutter Oberin in einem vertraulichen Gespräch über ihre missliche Lage zu informieren. Pflichtbewusst machte sich das Oberhaupt an den Exorzismus, sang die heiligen Psalme, sprach mächtige Segenssprüche, so dass es Askaria ganz schwummerig vor Augen wurde ... und als sie wieder Frau ihrer Sinne war, war es ganz still um die Elfe. 'Oh, da bin ich wohl fertig', dachte sie ... da wurde sie sich des blutigen Dolches in ihren Händen gewahr ... und ihr Blick fiel auf den regungslosen Leib ihrer Vorgesetzten. '... oder muss wohl jemanden fragen, der etwas davon versteht', vollendete sie ihren anfänglichen Gedanken und half der alten Dame wieder auf die Füße, die sie in ihrem Wahn glücklicherweise nicht ganz getötet hatte.

14.09.2007

11. Abend

'Der göttliche Wurm'



Mit sorgenvoller Miene schilderte Askaria Ad Rhana dem Albtraumpriester das Vorgefallene und ihre Befürchtungen und bat ihn um Hilfe – schließlich hatten sie gemeinsam schon so manche Krise gemeistert – da konnte so ein kleiner Geist doch wohl kein Problem darstellen. Trynolius willigte ein, bestand

aber auf gewisse Vorsichtsmaßnahmen, und Brodin und Gílian fesselten die Paladine mit wahrer Inbrunst auf das Bett. Ja, auch wenn sie nichts von dem verstanden, was sich gerade vor ihren Augen abspielte, DAS gefiel ihnen.

Leider konnte auch Trynolius keine Geister austreiben, doch zumindest versuchte er mit dem fremden Bewusstsein Kontakt aufzunehmen, indem er wieder einmal per Zauber in den elfischen Geist eindrang ... und tatsächlich fanden seine arkanen Sinne dort Spuren von Intelligenz, die dort nicht hingehörten. Doch der Geist verbarg sich und scheute den Kontakt, so dass der Albtraumpriester nur einen vagen Eindruck von dessen fremdartigen, aber irgendwie doch menschlichen Naturell bekam.

Widerwillig lösten Gílian und Brodin wieder die Fesseln der Elfe, anscheinend hatten sie sich mehr von diesem Ereignis versprochen ... aber sie brauchten die Paladine noch diese Nacht, denn nun wollten sie in den Mogrondh-Tempel einbrechen, um den toten Gyarr' Ughúl zu untersuchen. Trynolius sandte dem letzten Halbtroll aus dem Sonnentempel noch flugs einen Albtraum, um sich für das gewagte Unternehmen zu wappnen, und stellte mit Erstaunen fest, dass sich fremde Elemente in seinen Traum mischten, über die er keine Kontrolle besaß.

Da es aber ansonsten zu keinen Unregelmäßigkeiten kam, verschob er die Lösung des unerklärlichen Phänomens auf später und eilte zusammen mit seinen Gefährten zum Platz der Götter, auf dem sie inzwischen schon so manche Nacht verbracht hatten. Die verschlossene Tempeltür überwandern sie mit Hilfe des Galea-Amuletts des Zwerges Brodin, und schon waren sie drin. Vorsichtig begaben sie sich zu der Kammer, in der der Leichnam aufgebahrt war – Askaria kannte ja Dank ihres Besuches am Vortag den Weg – und machten sich umgehend ans Werk, den Toten und seine Verletzungen so richtig unter die Lupe zu nehmen. Dabei erschrakn sie nicht schlecht, als sie entdeckten, dass dem kalten Kadaver des heiligen Mannes hin und wieder ein unmissverständliches Lebenszeichen entfuhr, und auf seine Verletzung auf der Brust konnten sie sich auch keinen Reim machen. Die strahlenförmige Wunde aus Hunderten von Schnitten war nicht tief genug, als dass der Oberpriester an ihr hätte sterben und gut dreißig Jahre altern können ... und dann fanden sie im Körper des Toten zu allem Überfluss auch noch eine fremdartige Made, von der Askaria allen Ernstes behauptete, das sie eine göttliche Aura umgab ...

Entgeistert starrten die Helden ihre Paladine an. Zugegeben, sie hatte in der letzten Zeit viel erleiden müssen ... aber derartige Wahnvorstellungen hatten sie ihr nicht zugetraut. Die Arme hatte wohl doch mehr einstecken müssen, als sie angenommen hatten, und musste zukünftig wohl etwas pfleglicher behandelt werden.



Helden fragen – Geister und Götter antworten ...

Askaria Ad Rhana hatte einen an der Waffel – ganz klar – ein göttlicher Wurm ... nein, das konnte doch nicht sein. der Armen musste geholfen oder der umtriebige Geist in ihrem Körper ausgetrieben werden – aber wer konnte das vollbringen? Trynolius hatte seine Chance gehabt, und auch die Mutter Oberin lag noch auf der Krankenstation und erholte sich von ihrem letzten Versuch. „Vielleicht können wir doch mit ihm reden? Irgend etwas muss er ja wollen ...“, warf Prajaga ein, wohl wissend, dass das Reden mit Geistern nicht zu den Stärken des Albraumpriesters gehörte.

„Aber vielleicht könnte die Mutter Oberin ...“, gab Askaria zu bedenken, und ihre verblüfften Gefährten überlegten, ob die Paladine den letzten Zwischenfall schon vollkommen vergessen hatte oder einfach nur ausgesprochen pietät- und taktlos war. „Ach was, ich frag' sie einfach mal ...“, murmelte sie und eilte auch schon zum Tempel.

Natürlich war das angeschlagene Oberhaupt des Ordenshauses des einzig wahren und gerechten Gottes nicht sehr erbaut von dem Vorschlag der besessenen Elfe ... willigte aber dennoch ein, wenn die Paladine gebunden und die Befragung in der Gegenwart der Helden durchgeführt werden würde, und sofort fesselte Brodín mit leuchtenden Augen den zarten Leib der Elfe wieder fest auf eine harte Pritsche. Die Mutter Oberin verabreichte der Hilflosen einen Schlummertrunk, der mit allerlei Mittelchen und Segenssprüchen aufgepeppt war, und schon konnten sie sich mit dem fremden Geist in Askarias Brust verständigen, bei dem es sich nach dessen Angaben tatsächlich um die ruhelose Seele der Druidin Lherata'sher' Dargath handelte.

Wie sie alle da so um die geschundene Elfe herumstanden und eifrig eine Frage nach der anderen formulierten, stürmte Trynolius plötzlich nach draußen. Vielleicht hatte er ja dort was gehört oder wollte etwas überprüfen – jedenfalls dachte sich keiner der Anwesenden etwas dabei. Doch kurz darauf veränderte sich Brodíns Körperhaltung kaum merklich, und noch ehe jemand etwas bemerken oder gar unternehmen konnte, schmetterté der Zwerg mit irrem Blick dem Adepten seinen eisenbeschlagenen Stiefel gegen den Unterkiefer und schickte den Wicht tief ins Land der Träume ... und dann wandte er sich der Mutter Oberin zu, um ihr den Rest zu geben. Doch so leicht gab sich die Alte nicht geschlagen und hieb dem rasenden Zwergenmönch ihre Gehhilfe gegen das Schienbein. Aufgebracht setzte Brodín ihr nach und hätte sie wohl mit bloßen Händen getötet, wäre da nicht Trynolius plötzlich zurückgekehrt und hätte den



mordlüsternen Zwerg mit einem zornig gebrüllten „STIRB!“ zu Boden geschickt.

Wie vom Blitz getroffen sackte dieser in sich zusammen und rührte sich nicht mehr. „Ist der etwa ...?“, stammelte die gehetzte Mutter Oberin ... „Leider nicht“, beruhigte sie der Albtraumpriester, „der wird schon bald wieder zu sich kommen“ und schaute nach, wie viel Leben noch in dem Adepten steckte. Es hatte den Wicht zwar schwer erwischt, doch auch er stand bald wieder auf eigenen Beinen. Der druidische Geist in Askarias Körper war wirklich eine harte Nuss ... wieder hatten sie nur mit Mühe und Not das Schlimmste verhindern können.

Man konnte jedoch über Prajaga sagen, was man wollte, zäh und verbissen war der kleine Kerl ja. Mit entschlossenem Blick rappelte er sich wieder auf, wob ein, zwei Zauber über der besessenen Elfe und setzte deren Befragung fort ... und brachte so einiges Erstaunliches zutage, was den Dolch, seine Geschichte und dessen Besitzer betraf. Plötzlich bäumte sich jedoch Askaria gegen ihre Fesseln auf, verdrehte die Augen, kreischte ein kaum verständliches 'Zu spät ... sie sind da!' und sackte kraftlos in sich zusammen, wie man es in der letzten Zeit schon häufiger bei ihr hatte beobachten können.

Aha, anscheinend hatte der Unruhegeist sie nun verlassen – doch warum? Hatte er sich der Zaubermacht des Wichts nicht länger erwehren können oder war er einfach geflohen vor den Schergen des gormenodhischen Schattenfürsten, deren Erscheinen er soeben so theatralisch angekündigt hatte? Das wollte und konnte Trynolius nicht so einfach im Raum stehen lassen und sandte ein fragendes Stoßgebet an seinen dunklen Herrn. „Ja ... ja ... ja ... ja, ja ... ja ... und ja!“, murmelte er und wusste Bescheid. Toll, was so ein Albtraumpriester alles konnte.

12.10.2007

13. Abend

Von Toten und Untoten

Sieben Fragen und siebenmal eine Bestätigung – das war wirklich sehr bemerkenswert. Es bedeutete aber auch, dass es für die Gefährten besser war, hier auf die Diener des Schattenfürsten zu warten, als ins Nachbar-Fürstentum aufzubrechen. „Prima“, sprach die befreite Askaria, „ich rüste mich nur mal flink auf, und dann können wir in den 'Drei Fasanen' die Beine hochlegen.“ Gesagt, getan ... doch als sie so beim dritten Glas beisammen saßen, war von draußen ein energisches Klopfen und verschrecktes Rufen zu vernehmen ... und neugierig, wie Helden nun einmal waren, gingen sie sogleich einmal nachsehen. Auf dem Platz vor dem





Gasthaus stand ein Toter – ordentlich in sein letztes Hemd gekleidet – und wollte ins Haus gegenüber. Untote beunruhigten die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes jedoch schon lange nicht mehr. Sie skandierte ein wildentschlossenes 'WEICHE!', und da lag er auch schon wieder ganz friedlich im Staub der Straße. Den Anwohnern war der nun wieder Tote wohlbekannt ... der hatte hier gewohnt und war erst vor wenigen Tagen gestorben.

Die Gefährten brachten den Leichnam zurück in den Mogrondh-Tempel, wo sich herausstellte, dass er nur einer von drei Verschwundenen war, die in der letzten Nacht unverhofft gegangen waren, um ihr altes Leben wieder aufzunehmen. „Schlampige Arbeit“, bemerkte Brodin, „Tote sollten auch tot bleiben ...“ Da fiel Gilians Blick auf einen uniformierten Leichnam, offensichtlich ein Gardist, der erstochen worden war. Möglicherweise war er ja das erste Opfer der Diener des Schattenfürsten. Es konnte zumindest nicht schaden, wenn sie dessen Todesumstände mal näher untersuchten.

Auf ihr Drängen brachte ein Priester die Gefährten zu den beiden Huren Shardahn und Zimérre, die den Wachmann vor einem Siechenhaus ziemlich weit unten nahe am Erdboden gefunden hatten – natürlich hatte dort niemand etwas gesehen oder gehört – und wie die Helden noch so dastanden und ihr weiteres Vorgehen diskutierten, tauchte schon wieder ein Toter schlurfenden Schrittes in ihrer Nähe auf. Das geschmetterte 'Weiche!' der Paladine klang schon etwas gelangweilt. „Kundschaft ...!“, kommentierte Brodin etwas respektlos ihre Rückkehr in den Totentempel. Diesmal stammte der Leichnam jedoch nicht aus der Obhut des Mogrondh-Ordenshauses, der war aus den Katakomben unterhalb der Stadt gekommen, wo er beigesetzt worden war ... seltsam ... „Es gibt drei Arten von Wiedergängern“, belehrte der Totenpriester die Gefährten. „Jaja, wissen wir ...“, fiel ihm Asakria ungeduldig ins Wort, um zu vertuschen, dass sie in der Ordensschule nicht so richtig aufgepasst hatte und diesbezüglich ziemlich ahnungslos war. Auf dem Rückweg zum Platz der Götter erfuhren die Gefährten, dass in dieser Nacht der Geist des toten Gyarr Ughül beschworen und befragt werden sollte ... und sie durften dabei zugegen sein. Vielleicht war von dem mehr zu erfahren, was sich hier eigentlich abspielte.

19.10.2007

14. Abend

Mit dem Tod in Augenhöhe



26

„Ich will bis heute abend aber noch ein paar Zombies jagen ...“, quengelte der Albtraumpriester, als ihm seine Gefährten freudig eröffneten, dass sie in dieser Nacht der Anrufung des Geistes des verstorbenen Gyarr Ughül beiwohnen durf-

ten, um zu erfahren, weshalb die Toten in Irma'Or neuerdings keine Ruhe mehr fanden ... und das taten sie bis dahin auch, denn ein unzufriedener Hohepriester des Jaggaragh war nur schwer zu ertragen.

Dafür, dass inzwischen die ganze Stadt über die ruhelosen Toten sprach, waren diese ziemlich schwer aufzuspüren, und sie mussten bis nach ganz unten auf den Erdboden steigen, bis sie endlich einen von ihnen aufgespürt hatten. „Mal sehen, hinter wem oder was die nun her sind“, schlug Askaria vor, während der wandelnde Leichnam auf sie zugewankt kam. Sie gab Gilian den Götterwurm und wies ihn an, in die Seitengasse zu gehen. Selber zog sie den goldenen Mhorazzath hervor und trat ebenfalls in eine Abzweigung von der Hauptstraße. Brodín und Trynolius blieben weiter zurück und stellten den nahenden Kadaver vor die Wahl, wen er zuerst zerreißen wollte. Der Verwese zögerte jedoch nicht lang und wandte sich nach einem witternden Schniefen der Elfe zu, die sich so langsam Sorgen um ihre Körperhygiene machte ... dass die Fliegen sie zu mögen schienen, daran hatte sie sich so langsam gewöhnt – aber Zombies ...?

Nun, sie würde es diesem Haufen modriger Knochen schon noch zeigen, was es hieß, sich mit der Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes anzulegen, und nestelte ihr heiliges Symbol hervor ... da löste sich ein zweiter Zombie hinter ihr aus dem tiefen Schatten der Häuser. Süffisant lächelnd rief sie diesem ein 'Dir besorge ich es auch noch!' entgegen ... da stieß der erste Untote eine Wolke fauligen Gases hervor und nebelte die überraschte Elfe gehörig ein. Hustend und würgend schickte sie ihren Widersacher auf das schlammige Straßenpflaster, während ihre Gefährten vorstürmten und den Rest erledigten.

Natürlich kannte keiner von ihnen die Zombies, und auch die Untersuchung der Überreste brachte keine Hinweise auf deren Identität, wohl aber zwei seltsame Käfer, die sich an ihren verrotteten Leibern festgefressen hatten. Trynolius sackte die ungewöhnlichen Insekten erst einmal ein, nachdem die Elfe sie für ihn gefangen hatte, denn die Krabbelviecher waren viel zu flink, als dass der gepanzerte Alptraupriester sie hätte lebendig fangen können ... und dann sauste er los und folgte den Spuren der Untoten, um herauszufinden, woher sie gekommen waren.

Nach einiger Zeit führte sie ihre Suche in die labyrinthischen Gänge der Totenschächte unterhalb der Stadt ... aber davon ließ sich Trynolius nicht beirren und drang tiefer und tiefer vor. Schließlich wurde seine Ausdauer belohnt, als sie Spinnweben fanden und sofort vermuteten, dass sich dieser Insektenmann aus dem Sonnentempel hier unten irgendwo verkrochen hatte. Vorsichtig rückten sie weiter vor und gelangten in einen vollkommen versponnenen Bereich, der von diesen göttlichen Würmchen bevölkert war.





Nach einigem Zögern und vorsichtigem Ausprobieren drangen sie weiter vor und fanden einen eingesponnenen Hohlraum, in dem kleine Schattenpunkte durch die anscheinend giftigen Nebelschwaden schwirrten – Askaria, Brodin und Gilian wurden jedenfalls ziemlich blass und verspürten eine aufsteigende Übelkeit und Schwindel. „Ist ziemlich doof und langweilig hier“, maulte Gilian und schlug mit dem Schwert nach den Schattenpunkten, von denen Trynolius vermutete, es könnten 'Seelensplitter' sein, „ich hol' mal die Mogrondh-Priester.“ ... und Brodin stimmte ihm zu. Sie hatten eine deftige Rauferei erwartet und nicht dieses langweilige Zeug, von dem sie sowieso nichts verstanden ... aber Trynolius und Askaria blieben vor Ort, um noch ein wenig herumzuspekulieren und nachzudenken.

„Du, Tryni“, flüsterte die Paladine plötzlich, „ich glaub', da kommt was ...“ Überrascht vergaß der Albtraumpriester sogar, die Elfe ob des unerwünschten Kosenamens zurechtzuweisen, denn auch er war einem kleinen Gefecht nicht abgeneigt. „Vielleicht haben wir sogar Glück, und es ist der Insektenmann“, flüsterte er mit einem aufgeregten Glitzern in den Augen ... und so war es dann auch. Mit freudigem 'Hurra' stürzten sich die beiden Altrecken auf den monströsen Gegner und staunten nicht schlecht, als Trynolius bereits in der zweiten Kampfrunde besinnungslos zu Boden ging – so etwas hatte er doch noch nie getan. Also packte Askaria den schlaffen Leib des Albtraumpriesters und gab Fersengeld, und der Insektenmann setzte ihnen nach.

So leicht sollte sie diesem Kampf jedoch nicht entrinnen. Kurz vor einer rettenden Gangenge gelang es dem Wesen, die Flüchtenden zu stellen, und Trynolius kam gerade rechtzeitig zu sich, um der Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes beizustehen. Mit einem gewaltigen Schlag schmetterte Askaria ihre brennende Axt zwischen die Augen des Unholds ... der aber zuckte nicht einmal zurück. Da hatte der Albtraumpriester aber endgültig die Faxen dicke – zumal Askaria nun im Dreck lag und sich nicht mehr rührte – und er rief aus seinem Zauberring seinen magischen Wächter, dessen sechs Schwerter dem Unhold schon den Garaus bereiten würden. Doch da irrte der Fürst Aruquas und staunte nicht schlecht, als der unbesiegbare Wächter ziemlich schnell klein beigegeben musste. Immerhin verschaffte er ihm genügend Zeit, seine letzte, ultimative Waffe vorzubereiten: den 'Todesfluch'.

Noch nie hatte er es gewagt, diesen schrecklichen Zauber zu wirken, und auch jetzt wusste er, dass er ihn mit einem Teil seiner Lebenskraft zu bezahlen hatte ... aber der Insektendämon hatte ihn lange genug herausgefordert ... nun würde er es erfahren, was es hieß, sich mit einem Oberpriester des Jaggaragh anzulegen. Furchtbar waren die Worte, die Trynolius dem Ungetüm entgegen schleuderte, und er wagte es kaum hinzusehen, was die von ihm entfesselte Macht dieses entsetzlichen Zaubers mit ihrem Opfer anstellte ... und das hätte

ihn fast das Leben gekostet, denn auch dieser Zauber vermochte es nicht, dem Rasen des insektoïden Ungeheuers Einhalt zu gebieten. 'Nun gut, dann halt nicht', sagte sich da Trynolius, schnappte sich die regungslose Elfe und lief schreiend davon.

26.10.2007
15. Abend

'Die Befragung des toten Gyarr Ughuls'

Stauend lauschten die Gefährten den Schilderungen des Albtraumpriesters von seiner Auseinandersetzung mit dem Ungeheuer in den Katakomben unterhalb der Stadt, von dem sie inzwischen annahmen, es müsse sich zumindest um einen Gott aus dem Totenreich handeln. Wie sonst hätte er dem Todesfluch des Albtraumpriesters trotzen können? Auch die Mogrondh-Priester zeigten sich sehr interessiert an den Vorgängen in den Totenschächten, da diese natürlich ihrer Obhut unterlagen – aber nun wollten sie endlich mit dem Geist des verstorbenen, aber irgendwie doch nicht so richtig toten Gyarr Ughûl sprechen.

Die Zeremonie war für den Abend dieses Tages anberaumt, und die Helden durften daran teilhaben ... sich aber nicht aktiv einmischen. Da die Abenteurer niemals eine gute Show verpassen wollten, hatten sie eingewilligt, sich ruhig zu verhalten. Sie gaben sogar einen Großteil ihrer Waffen ab und knieten schließlich vor dem aufgebahrten Leichnam ... und warteten ab. Zunächst geschah nichts, dann aber glaubten einige eine Flamme auf einer nicht entzündeten Kerze zu sehen – na toll – anschließend bildeten sich aber einige ein, dass sie mehr sahen ... während andere nur noch an ihre schmerzenden Knie denken konnten.

Schließlich war es dann vorbei, ohne dass die Priester auch nur eine einzige Frage gestellt hatten – dennoch wirkten sie noch verhuschter als gewöhnlich und vertrösteten die Helden auf den kommenden Morgen. Die wussten mit dem soeben Erlebten auch nicht so recht was anzufangen und beschlossen, sich erst einmal in den 'Drei Fasanen' Ruhe und Erholung zu gönnen – aber die sollte ihnen nicht vergönnt sein. Als sie alle gerade so schön eingeschlafen waren – bis auf Trynolius, versteht sich, der einfach nur dasaß und behauptete, Träume zu versenden – krabbelte unter dem Bett des Wichts eine kleine, knochige Gestalt mit fiesen Hörnern hervor. Die Helden waren in Gaststätten an die Heimsuchung von Ungeziefer aller Art zwar gewöhnt ... doch so etwas war ihnen bislang noch nicht untergekommen.

„Lass mich durch, ich mach das weg“, schrie Askaria und zückte ihr heiliges Symbol. Unter dem direkten Einfluss des einzig wahren und





gerechten Gottes wurde der niedere Knochenteufel förmlich in Stücke zerrissen, und scharfkantige Splitter zischten kreuz und quer durch den Schlafsaal. Besonders Brodin wurde von ihnen getroffen, der sich wünschte, die Paladine würde nicht immer so impulsiv sein und ihre Kräfte etwas besser dosieren, damit ihre Umwelt nicht immer so in Mitleidenschaft gezogen werden würde. Aber die Elfe war sichtlich mit ihrem Erfolg zufrieden und achtete gar nicht auf das schmerzerfüllte Gegrummel des blutigen Zwerges.

Am folgenden Morgen schlenderten die übernächtigten Helden dann zum Mogrondh-Tempel und mussten feststellen, dass der neue Oberpriester Sardin Tyromaar keinen Deut besser oder ausgeruhter aussah als sie. Zwar hatte er keinen Besuch von einem Knochenteufel erhalten, doch geschlafen hatte er auch nicht. Die Gemeinschaft der Totenpriester hatte vergangene Nacht kein Auge zugemacht, denn ihr Kontakt mit dem verstorbenen Gyarr Ughûl war alles andere als beruhigend und erhellend gewesen ... und die Tatsache, dass die Gefährten bei der Totenanrufung etwas anderes gesehen hatten als sie selbst, erfüllte sie zusätzlich mit Zweifel. Etwas musste geschehen, es bestand eindeutig Handlungsbedarf ... und wer eignete sich da besser als die Abenteurer – die hatten nun endlich wieder einen Auftrag ... auch wenn sie nicht die geringste Ahnung hatten, was sie nun unternehmen konnten ... und sollten, um Licht in den mysteriösen Tod des Oberpriesters zu bringen.

02.11.2007
16. Abend

Vom widerwilligen Sterben des Fahlbur Naurom'

Immerhin hatten die Helden und Heldinnen bei ihrer Unterredung im Totentempel endlich erkannt, dass mit dem Tod des Oberpriesters Gyarr Ughûl auch die heilige Reliquie, der ganze Stolz des Ordenshauses, zerstört worden war, was die seltsame Wunde auf der Brust des Leichnams erklärte – leider ergaben sich aus dieser Erkenntnis nur jede Menge neuer Fragen ... was für ein Mist! Was hatten denn nun der alte Heiligen-Zausel 'Fahlbur Naurom' mit dem ganzen Durcheinander hier zu tun und wo hatte der sein Wunderamulett her?

Die Gefährten teilten sich auf, um dem Wirken des seit vierhundert Jahren Verstorbenen auf die Schliche zu kommen. Trynolius widmete sich den alten Totenbüchern und suchte den Nachruf des heiligen Mannes ... und staunte nicht schlecht, dass dieser angeblich sieben Monde gebraucht haben soll, bis er endlich tot gewesen und geblieben war. Anscheinend gehörte das zum guten Ton beim Abgang eines Oberpriesters des Totengottes.

Aber auch Askaria und Gilian waren nicht untätig und wagten sich in die dubiose Tempelbibliothek, die von einem eigenwilligen und selbstverliebten Geist geführt wurde – 'Heymlin'. Mit etwas Mühe entdeckten sie alte Texte vom Ableben Fahlbur Nauroms und wunderten sich sehr über die fragmentarischen Textbruchstücke 'Hep-ta' und 'Brust'. Insbesondere die Elfe hatte ihr Vergnügen mit den unverständlichen Satzketten, und die anderen wollten lieber nicht wissen, was die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes da so erheitert fand. Elfenhumor war schon immer etwas speziell und für andere nur selten nachzuvollziehen. Doch nach all dem Rätselraten schien es schließlich eindeutig, dass der Heilige anscheinend einen unsichtbaren Siebenstern auf seiner Brust getragen hatte, der sein endgültiges Ableben irgendwie verhindert hatte, und erst nach dessen Zerstörung war dem Toten seine letzte Ruhe vergönnt gewesen – seltsame Zustände unter den Totenpriestern und ihren Heiligen ... da steckte bestimmt noch mehr dahinter.

Zufrieden mit dem, was sie herausgefunden hatten – und natürlich auch mit sich selbst – kehrten die Gefährten zu Sardin Tyromaar zurück, um ihm von ihren großen Erfolgen zu berichten ... da erzählte ihnen dieser von einem ziemlich unangenehmen Besuch des Thainfürsten, der das derzeitige Aushilfs-Oberhaupt des Irma'orschen Mogrondh-Ordens aufgefordert hatte – und dies mit sehr harschen Worten – endlich dafür Sorge zu tragen, dass die umgehenden Toten wieder in ihren Gräbern verschwanden. Doch wie sollten sie das anstellen?

Vielleicht konnte ihnen ja Lherata weiterhelfen. Der ruhelose Geist der Druidin schien ihnen ja nicht unbedingt feindlich gesonnen zu sein, und mit dieser Wunderkerze konnten die Totenpriester sie bestimmt rufen und befragen. Gesagt, getan ... doch anstelle der erhofften Antworten erhielten die Helden nur die Vision eines erwachenden Toten – jedenfalls hielten sie sie dafür – die ihnen momentan kaum weiterhalf. Sie mussten an anderer Stelle weiterforschen.

16.11.2007
17. Abend

'Auf der Spur der Beschwörer'

Vielleicht gelang es den Gefährten ja, jene ausfindig zu machen, die ihnen den Knochenteufel auf den Hals gehetzt hatten. Die Schergen des Schattenfürsten hatten bestimmt eine Ahnung, was hier in der Stadt vor sich ging ... allerdings hatten sie nicht die leiseste Ahnung, wie sie die aufspüren sollten ... also fragten sie jemanden, der etwas von Zauberei und Beschwörungen verstand: Meister Gorsentrudh von der Akademie der Zauberer Irma'Ors.





Dieser war den Helden auf Grund der Abschrift des vicalat'schen Temporal-Theorems noch wohlgesonnen und wirkte im Gasthaus 'Die drei Fasane' einen Zauber, der die Spur des unirdischen Unholds sichtbar werden ließ. Dieser folgten die Gefährten bis zum Beschwörungsort – eine abgelegene Lagerhalle nahe dem Erdboden. Dabei versäumten sie allerdings vor Begeisterung und Blutdurst, Meister Gorsentrudh aufmerksam zuzuhören, als dieser ihnen erläuterte, was sie unternehmen könnten, wenn sie den Beschwörungsort gefunden hatten – na, war ja vielleicht auch nicht so wichtig ... Hier würden sie heute Nacht den gormenodhischen Unholden auflauern, und dann würden endlich mal wieder die Waffen sprechen.

Sich ihre zu erwartenden Heldentaten in den strahlendsten Farben ausmalend zogen die Gefährten vondannen, um die verbleibende Zeit mit Ausruhen und einem Gläschen Wein zu überbrücken ... und Gilian begab sich zur Mutter Oberin des einzig wahren und gerechten Gottes, um dort ein wenig auf die Tränendrüse zu drücken. Es plagte ihn nämlich noch immer jene Wunde, die er sich im magischen Sturm im Sonnentempel zugezogen hatte, und Meister Gorsentrudh hatte behauptet, ein Fluch verhindere deren Heilung – also musste ein Priester her.

Die Mutter Oberin hatte ja bereits von den Abenteurern so manche Blessur erlitten, während sie versucht hatte, ihnen bei ihren Aufgaben beizustehen ... daher verhielt sie sich dem Bittgesuch des Diebes Gilian gegenüber distanziert und abwartend ... doch der ließ nicht locker und quengelte so lange, bis die Arglose schließlich doch einwilligte. Sie zückte ihr Weihwasser, murmelte ein paar Gebete – der übliche Zinnober halt – und brach dann mit einem Aufschrei besinnungslos zusammen. Gilian war sich sicher, dass dies nicht zur üblichen Vorgehensweise gehörte und machte sich lieber ganz schnell aus dem Staub. Anscheinend hatte er größere Probleme, als er bislang hatte wahrhaben wollen.

23.11.2007

18. Abend

'Heldenhaue'

Gilian verkroch sich, erschüttert von seinem ihm widerfahrenen Unglück, im Bett der 'Drei Fasane' und weigerte sich, auch nur einen Fuß vor die Tür zu setzen, und der Wicht Prajaga war wieder einmal im Gewühl der großen Stadt verloren gegangen oder suchte auf eigene Faust nach Gründen, doch noch in den Erkwaash zu reisen. Daher nutzten Trynolius und Brodin die Gelegenheit, Askaria Ad Rhana in ihre perfiden Pläne einzuweihen, den Handlangern des Schattenfürsten einen Hinterhalt zu legen, und sie mit den örtlichen Gegebenheiten vertraut zu machen. Un-

terwegs machten sie noch in der Magierakademie halt, um sich dort einen Adepten auszuborgen, weil sie die unbegründete Ahnung beschlichen hatte, dass sie bei dem Beschwörungskreis irgend etwas vergessen oder übersehen hatten. Der Arme ahnte ja nicht, dass unsere heldenhaften Gefährten derzeit einen ziemlichen Verschleiß an Hilfskräften hatten ... und auch ihm sollte es dabei nicht besser ergehen.

In der Lagerhalle fanden sie den Beschwörungskreis unverändert vor, und augenblicklich machte sich der Adept ans Werk. Derweil schilderten Trynolius und Brodin der elfischen Paladine den zu errichtenden Hinterhalt in den schillerndsten Farben ... „Dort oben kommen dann die Netze hin ...“, schwadronierte gerade der Alpträumpriester mit funkelnden Augen, da bohrte sich ein Pfeil bis zu seiner Befiederung in den Allerwertesten des Leih-Adepten und setzte diesen nachhaltig außer Gefecht. „Aber...“, stammelte Brodin, „... das ist doch unser Hinterhalt!“ Er verstand die Welt nicht mehr ... und er hatte sich doch alles so schön ausgedacht.

Doch die Schrecksekunde des Zwergs währte nicht lange, als sich die Bogenschützen zeigten und ein klauen- und scherenbewehrtes Chitin-Monster um die Ecke gestapft kam. „Los!“, schrie er, „Sturmangriff!“ – und tat selbiges mit erstaunlicher Geschwindigkeit. Leider folgte ihm keiner, denn Trynolius fingerte an seinem Ring herum, um seinen Wächterdämon zu wecken, und auch Askaria versank in tatenloser Konzentration. Auf längere Sicht waren diese Aktionen sicherlich vernünftig – doch eine derartige Denkweise war dem Volk der Zwerge nicht gegeben ... außerdem erforderte die Gegenwart mehrerer Bogenschützen das unbedingte Suchen des Nahkampfes, wenn man das Gefecht irgendwie überstehen wollte – das stand zumindest in jedem Überlebenshandbuch für streitlustige Zwerge.

So fand sich Brodin plötzlich auf verlorenem Posten wieder und wurde von allen Seiten umringt, während sich hinter ihm eine formidable Schlachtreihe aus Paladine, wankendem Adepten, Alpträumpriester, magischem Wächter und nun auch göttlichem Sendboten formierte und erbitterten Widerstand leistete. Verzweifelt hüpfte und tänzelte er umher, doch zurück konnte er nicht mehr, schlug wild entschlossen um sich, focht verbissen gegen die erdrückende Übermacht ... doch dauerhaft konnte auch der agilste Springinsfeld nicht in solch einem Kräfteungleichgewicht bestehen, und so fiel er schließlich um wie zwei Pfund Hackfleisch mit Bart und rührte sich nicht mehr. ‚Typisch‘, dachte sich die Elfe, ‚die wollen immer die Ersten sein ...‘, sprach es aber nicht laut aus, um die gute Stimmung in ihrer Schlachtreihe nicht zu trüben ... ahnte aber, dass dies wahrscheinlich nicht ihr letzter Ausfall sein würde.

Recht sollte sie behalten ... nur ahnte sie nicht, dass es ausgerechnet sie selbst sein würde, der die gormenodhischen Schergen





das Licht ausblasen würden. Dann aber sah sie den verheerenden Schlag kommen und dachte noch so bei sich: 'Oh, oh, das könnte jetzt wehtun ...', und dann wurde es auch schon dunkel um sie herum.

Zu Trynolius' Leidwesen schienen seinen Gegner hochmotiviert, ihn ebenfalls zu überrennen – fiebrig glänzten ihre Augen, und Schmerzen schienen sie auch nicht zu spüren – da brachen neben ihm erst sein göttlicher Sendbote und schließlich sogar sein als unbesiegbar geltender, sechsarmiger Wächterdämon zusammen, die totgeglaubten Kämpfer der Gegenseite regten sich zudem auch wieder in ihren Blutlachen. Zu allem Überfluss spürte er zudem auch noch, wie sich eine immaterielle Macht in seinen Kopf bohrte und dort nach Bildern seiner Erinnerung suchte ... so etwas konnte er ja gar nicht leiden! Was konnte er bloß tun, um das Ruder doch noch herumzureißen?

Da regte sich zu seiner Erleichterung Askaria Ad Rhana am Boden ... und verschwand. Zunächst war sich der Albtraumpriester nicht sicher, ob dies eine gut oder eine schlechte Entwicklung der Dinge war – und was blieb ihm anderes übrig, als weiter allein gegen die Übermacht zu kämpfen und das Beste zu hoffen? Als sich seine Gegner dann aber zur Flucht wandten, die von dem Krabbendämon gedeckt wurde, erkannte er, dass er diesmal noch einmal mit dem Leben davon gekommen war. Was es aber gewesen war, was seine Gegner so überraschend in die Flucht geschlagen hatte, konnte er sich beim besten Willen nicht vorstellen, denn sie hatten eigentlich schon so gut wie gesiegt.

Die unsichtbare Paladine Askaria beobachtete noch, wie die Flüchtenden auf eine drachenartige Kreatur in einem engen Hinterhof kletterten, die dort unter einem Trugbild verborgen gelegen hatte, und auf dieser auf und davon flogen. Neidisch blickte sie ihnen nach. So etwas wollte sie später auch einmal haben, wenn sie groß und mächtig war.

30.11.2007
19. Abend

Der Schattenfürst, die Reliquie und der Geist

Schwer verletzt waren sie alle aus dem Hinterhalt im Lagerhaus hervor gegangen ... doch am Schlimmsten hatte es den Zwerg getroffen. Die eiligst herbeigerufenen Mogrondh-Priester halfen dem bärtigen Kampfmonch wohl wieder auf die Beine ... doch es hätte wohl nicht mehr viel gefehlt, und sie hätten ganz andere Riten mit seinen sterblichen Überresten vollziehen müssen. In den Leichnamen ihrer Gegner entdeckten sie dämonische Lar-

ven, die ihnen Stärke und Ausdauer verliehen hatten. 'Wurm krieger' nannte man diese widernatürliche Verbindung zwischen Mensch und dämonischer Wesenheit, die unweigerlich zum Tod beider Individuen führte und nur von besonders skrupellosen Magiern und Schwarzdruiden vollzogen wurde. Diese Gormenodhi und dieser Schattenfürst wurden den Gefährten von Mal zu Mal unsympathischer, und so mancher in ihren Reihen sehnte sich schon ein weiteres Zusammentreffen mit diesen Tunichtguten herbei.

Doch bis dahin mussten sie erst einmal etwas schlafen und sich erholen. Nicht einmal der nahezu unüberwindbare Trynolius hatte noch genügend Zauberenergie, um auch nur einen abgebrochenen Nagel zu heilen. Erschöpft begaben sich die Helden zu den 'Drei Fasanen' und betteten sich zur Ruhe. Trynolius erkor den stellvertretenden Oberpriester des Mogrongh-Tempels zu seinem diesnächtlichen Opfer und piesackte ihn mit einem Traum voller umherwandernder Toten, vor denen er sich in die desolante Tempelbibliothek mit dem eigenwilligen Geist Heymlin flüchtete ... und dabei beschlich ihn eigentümlicherweise das unerklärliche Gefühl, dass dies eigentlich keine schlechte Idee sein könnte ... und daher beschloss Trynolius, diesem fragwürdigen Ort noch einmal einen Besuch abzustatten – so sehr es auch hasste, sich noch einmal mit diesem hochmütigen Geist abgeben zu müssen.

Seine Gefährten folgten ihm am nächsten Morgen, denn sie wussten auch nichts Besseres zu unternehmen, was ihnen in dieser verworrenen Situation weiterhelfen konnte. Doch mit dieser Funzel wollten sie sich nicht wieder drangsalieren lassen. Frech entzündeten sie einen magischen Leuchtstein und bannten den erzürnten Geist mit einem nebensächlichen Schwenk ihrer heiligen Symbole. So, nun hatten sie ihre Ruhe und widmeten sich der undankbaren Aufgabe, sich durch die Berge alter Aufzeichnungen zu quälen – aber ihr Fleiß blieb nicht unentlohnt.

Sie fanden alte Zeichnungen, die zweifelsohne das insektoide Monstrum aus dem Totenreich zeigten, Berichte über die totsuchenden 'Myrth'Kalfeem', Hinweise auf ein blasphemisches Unternehmen, das als 'Einfangen des Lebensfunken' bezeichnet wurde, und Hinweise darauf, dass Heym'dhe'Largh – Heymlin! – in der Bibliothek verstorben und die Reliquie des Oberpriesters Fahlbur Nauroms bei sich gehabt haben soll. Hmmm ... das Geflecht der Indizien wurde immer umfangreicher ... doch so richtig zusammenfügen konnten die Helden die Puzzlestücke noch immer nicht. Irgend etwas schien zu fehlen ... da erreichte sie die Nachricht, dass der Heilige Fahlbur Naurom nicht mehr in seinem Grab ruhte. War sein Leichnam gestohlen worden oder gehörte er auch zu den wandelnden Toten? Jedenfalls wurde seine Gestalt immer wichtiger, auch wenn er schon seit vier Jahrhunderten verstorben war.



Der verschwundene Heilige

Ja, fort war er, der heilige Fahlbur Naurom ... doch warum? ... und wohin wollte er? ... das fragten sich die Helden, als sie vor dessen leerer Grabstätte tief unten in den Schächten der Toten standen. Diese war allem Anschein nach von innen aufgebrochen worden und macht Fremdverschulden somit unwahrscheinlich. In einem unbeobachteten Moment schlüpfte Prajaga unter den Augen der sie begleitenden Mogrondh-Priester in das finstere Grab in der Felswand. Viel war dort allerdings nicht zu finden, nur sechs versiegelte Krüge mit beschriebenem Laub und drei goldene Ringe. Sie wurden allesamt von dem wichtigen Adepten untersucht und gelesen ... leider verstanden die Außenstehenden nur die Hälfte von dem, was der Wicht ihnen da an Wortbrocken und Satzketten zuzuschelte, der die alten Aufzeichnungen im Eiltempo überflog und nur das weitergab, was ihm auch einigermaßen interessant erschien.

Von den Myrth'Kalfeem war da wieder die Rede und von seltsamen Rezepturen für eine Quintessenz – was auch immer das sein mochte. Brodin fand das alles jedenfalls wieder einmal ziemlich langweilig und drängte stattdessen darauf, sofort nach Osten aufzubrechen, um dem wandelnden Kadaver nachzueilen, denn jemand wollte einen der Toten des nachts aus Irma'Or verschwinden gesehen haben, und für den Zwerg stand es außer Zweifel, dass dies ihr Heiliger gewesen sein musste, der auf dem Weg nach Gormenodh war ... und dass er unbedingt aufgehalten werden musste.

Eine Antwort auf die Fragen, was der Heilige denn dort wollte oder woher er die Gewissheit nahm, dass es sich um den Gesuchten handelte, blieb der Zwerg seinen Gefährten allerdings schuldig, und auch Prajagas Einwand, dass der Erkwaash doch in der anderen Richtung läge, ignorierte er geflissentlich und drängte und nörgelte so lange, bis die anderen schließlich einwilligten. Den Augenzeugen fanden sie zwar, der in stockfinsterner Nacht beim Wasserlassen den fortschreitenden Leichnam gesehen haben wollte ... doch dessen Spuren entdeckten sie nicht, und auf gut Glück nach Osten reisen wollten die Gefährten nun auch wieder nicht – sehr zum Verdross des Zwerges und sehr zur Erleichterung des Wichts ... schließlich lag der Alte Forst doch im Westen, und genau da mussten sie hin! – davon war Prajaga noch immer felsenfest überzeugt.



04.01.2008
21. Abend

'Nacharbeiten und noch 'ne Beschwörung'

Trynolius tobte! Kaum hatte er sich mal für ein paar Stunden der Meditation und der Herumträumerei hingegeben, begann die Gruppe zu schludern ... und schlampige Ermittlungen konnten sie sich in ihrer gegenwärtigen Lage gerade überhaupt nicht erlauben. Hatten sie doch in seiner Abwesenheit das Grab Fahlbur Nauroms untersucht und keiner wusste mehr so recht, was sie da eigentlich gefunden hatten – so ging das aber nicht! Also zitierte der Albtraumpriester alle noch einmal in die Katakomben, um eine vorschriftsmäßige Graböffnung und Durchsuchung der Grabbeigaben in allen Details durchzuexerzieren – typisch, dass es ausgerechnet der Wicht Prajaga war, der sich bei dem Strafunternehmen nicht blicken ließ.

Schlimm genug, dass die Gefährten das Grab nur mit Mühe und Not wiederfanden, die drei goldenen Ringe waren ebenfalls verschwunden – doch das wusste niemand außer dem Wicht, der sich wahrscheinlich gerade ins Fäustchen lachte und seine Expedition in den Erkwaash plante. Unter den Grabbeigaben fanden sich jedoch Hinweise auf die Myrth'Kalfeem, komplizierte Rezepturen, Berichte von Todesvisionen, Zeichnungen von Runen zweifelhafter Bedeutung oder Aufgabe, Zeichnungen vom insektoiden Dämon aus dem Sonnentempel – alles auf trockenen Blättern des Nachtahorns – selbst für einen toten Totenpriester ziemlich abgefahrener Zeugs.

Zufrieden registrierte Trynolius jedes auch noch so unbedeutende Detail, nur um allen zu zeigen, dass alles wichtig sein konnte ... doch auch ihm schwirrte schon der Kopf. Das alles ergab doch keinen erkennbaren Sinn! ... sie mussten jemanden Fragen, der um all die Dinge wusste – Fahlbur Naurom! – denn mit der Kerze und einem willigen Priester konnte wahrscheinlich auch der Geist des Heiligen beschworen werden ... immerhin wandelte wahrscheinlich sein Leichnam zur Zeit nach Gormenodh zum Schattenfürsten.

Die anderen waren von der Aussicht, wieder einmal auf den Knien auf dem blanken Steinboden herumzurutschen, nicht gerade begeistert ... dennoch stimmten sie zu, denn so mussten sie keinen Gegenvorschlag machen, wie sie stattdessen nun weiter fortfahren wollten, um wieder Recht und Ordnung im Fürstentum Neruch'dhar einkehren zu lassen. Auch Sardin Tyromaar begegnete dem Anliegen der Helden mit einer gewissen Skepsis, verweigerte sich aber nicht, sondern führte die Zeremonie höchstpersönlich aus – schließlich galt es den Geist eines Heiligen zu beschwören, das war schon eine ganz besondere Sache, mit der man nicht einfach irgendwen betrauen konnte.





Diesmal dauerte es jedoch ungewöhnlich lange, bis das Leuchten auf der schwarzen Kerze erschien ... und als es endlich soweit war, hatten die teilnehmenden Abenteurer eine morbide Vision aus dem Totenreich, wie sie sie in letzter Zeit schon einige Male gehabt hatten ... doch ihr Mentor aus den Reihen der Mogrondh-Priester war sichtlich erschüttert – hatte er doch erfahren, dass Fahlbur Naurom seit Jahrhunderten im Zwischenreich gefangen war und sehnsüchtig auf seinen Einzug ins Totenreich hoffte ... wie konnte das möglich sein?

11.01.2008

22. Abend

'Auf zu den Totsuchern'

Wie tief die Erschütterung Sardin Tyromaars tatsächlich reichte, zeigte sich allerdings erst am folgenden Tag, als ein Novize der purpurschwarzen Priesterschaft die Gefährten im Gasthof aufsuchte, ihnen einen Sack voll Gold vor die Nase stellte und ihnen ausrichtete, das Ordenshaus sei mit den von ihnen geleisteten Diensten sehr zufrieden und benötigte zukünftig ihre Mitarbeit nicht mehr. Das war ihnen auch noch nicht passiert. Prinzipiell hatte ja keiner von ihnen etwas gegen Reichtümer in jeglicher Form einzuwenden, dennoch waren sie etwas in ihrer Abenteurerehre gekränkt. Ein Fußtritt in den Allerwertesten tat weh ... auch wenn er aus Gold war.

Unschlüssig haderten die Helden mit sich, was nun zu tun sei – groß war die Versuchung, mal wieder in die Wildländer zu ziehen und einfach ein paar Orks totzuschlagen, ohne groß nachdenken zu müssen ... aber ihr Stolz hielt sie zurück. So einfach würden sie sich nicht fortschicken lassen und suchten noch einmal die Akademie der Zauberer Irma'Ors auf, um die Runen aus dem Grab untersuchen zu lassen – zugegeben, ein verzweifelter Versuch, aber was sollten sie machen? Meister Gorsentrudh hatte zwar gegenwärtig andere Sorgen und suchte händeringend nach Drachenspeichel für einen mächtigen Zauber, der die ruhelosen Toten in der Stadt zurück in ihre Gräber schicken sollte, doch den Helden konnte dennoch geholfen werden. Ein hilfsbereiter Adept glaubte, die magischen Runen auf die Myrth-Kalfeem zurückführen zu können, von denen er wusste, dass sie in den 'Trollrücken', einem südlich gelegenen Höhenzug, lebten.

Da waren die Helden kaum noch zu halten! Endlich gab es ein Ziel außerhalb der Stadt, das vielversprechender war als der Erkwaash im Westen oder der Hof des Schattenfürsten im Osten, an dem es zweifelsohne ein Massaker allererster Güte mit äußerst ungewissem Ausgang geben würde. Endlich wieder Reisen, auf Steinen schlafen,

nass geregnet werden, langsam verdrecken, mit den Fingern essen, in den Wald urinieren und stinken ... das wahre Heldenleben nahte! Die Euphorie wurde auch nicht dadurch getrübt, dass die Trollrücken kaum eine Tagesreise entfernt lagen. Fackeln und Seile wurden gekauft, Proviant gebunkert, Waffen geschärft und dicke Mäntel eingepackt – schließlich wollten sie auf alles vorbereitet sein, wenn sie den Todsuchern gegenübertraten.

Mit einem fröhlichen Lied auf den Lippen ließen die Gefährten Irma'Or hinter sich, wo noch immer die ruhelosen Toten in ihren Gräbern rumorten und ein insektoides Monstrum in den Katakomben umging – aber sie verspürten keine Reue oder Schuld, immerhin waren sie von den Mogrondh-Priestern offiziell entlassen worden, und wer weiß, vielleicht konnten ihnen die Myrth-Kalfeem tatsächlich weiterhelfen ... doch zunächst mussten die gefunden werden.

Die Helden hätten niemals gedacht, dass es hässliche Berge geben konnte – doch die Trollrücken waren es: zerklüftet, von Gesteinsbrocken übersät und nicht sonderlich hoch, teilweise von lichten Wäldern überzogen und von eigenbrötlerischen Menschen in abgelegenen Gehöften bevölkert, von denen niemand gut auf die Gesuchten zu sprechen war. Die Todsucher galten allgemein als verrückt, verwahrlost und religiös in die irre geleitet ... und außerdem klauten sie wie die Raben.

Wie verschroben die Myrth-Kalfeem jedoch tatsächlich waren, ahnten die Gefährten wahrscheinlich erst, als sie einen unbedeckten Leichnam kopfüber in einem Baum entdeckten und eine zauseilige Gestalt sie daran hinderte, diesen herunterzuschneiden, 'da sich der Tote auf einer heiligen Reise befände'. Es bestand kein Zweifel. Sie hatten die Todsucher gefunden ... also machten sie erst einmal eine gute Miene zu dem eigenwilligen Spiel, denn rasch erfuhren sie, dass der Heilige Fahlbur Naurom tatsächlich an diesem Ort gelebt und gewirkt haben sollte.

Natürlich gab es keine Zeitzeugen mehr, doch es kursierten Geschichten und Berichte, nach denen die Myrth-Kalfeem verantwortlich für den Siebenstern auf der Brust des Leichnams waren ... und allein diese Information half den Abenteurern schon weiter, die damaligen Geschehnisse etwas besser zu verstehen.

Am Abend sollte es dann zu einem großen Fest kommen, an dem die Toten in den Bäumen – ja, es gab mehrere – wiedererweckt und befragt werden würden ... so etwas konnten sich die Gefährten nicht entgehen lassen, denn es hieß, aus den Mündern der Erwachenden spräche die Weisheit der Toten – was immer dies auch zu bedeuten hatte.



'Von der Weisheit der Toten'

Sorgsam lauschten die Gefährten dem kryptischen Gebrabbel der aus der Totenstarre erwachenden Myrth-Kalfeem und mühten sich redlich, etwas Sinn in das Gestammel zu bringen – leicht war es aber nicht. Von einer blutigen Hure war da die Rede und von einem Meer aus Stein, von Prinzen mit scharlachroter Maske und dem im Schlund lauernnden Tier ... nur wenig von dem Gesagten klang beruhigend oder vertrauenserweckend, doch was wollte man auch von Nachrichten aus dem Totenreich erwarten? Die Todsucher fanden das alles jedenfalls ungeheuer spannend und begannen sogleich, über das Gehörte zu philosophieren, doch auch hier blieben die meisten Äußerungen für die Abenteurer kaum verständlich. Doch Trynolius scherte dies alles wenig. Er freute sich wie ein Schneekönig über jedes Wort, das er irgendwie deuten konnte und trug emsig Informationsfetzen zusammen, wo andere nur inhaltsloses Gewäsch vernommen hatten.

Prajaga hatte jedenfalls von alledem gehörig die Nase voll und erklimmte aus purer Langeweile den 'Baum der Erinnerungen' im Zentrum der Siedlung der Todsucher und sah sich in den Zweigen des Nachthorns und den dort aufgehängenen 'Kostbarkeiten' verstorbener Todsucher um. Der Kir'Muk'Nar war zwar nicht sonderlich davon erbaut, dass jemand in dem spirituellen Zentrum ihrer kleinen Gemeinschaft herumkletterte, doch wesentlich entrüsteter wäre er gewesen, wenn er beobachtet hätte, wie der Wicht dort oben eine Lederkappe mit der Runenaufschrift 'Mogronths Augen' abgeschnitten und einfach eingesteckt hatte ... doch Dank des außergewöhnlichen Geschicks des pietätlosen Adepten blieb den Gefährten eine dementsprechende Auseinandersetzung erspart.

Außerdem war das Oberhaupt der Myrth-Kalfeem viel mehr damit beschäftigt, zwischen den Wurzeln des alten Baumes nach dem Vermächtnis Fahlbur Nauroms zu graben – dem 'Elixir des Lebens' – um diese leider unvollendete Essenz den Helden zu übergeben, wie er es aus dem Gestammel der erwachten Totreisenden gehört haben wollte. Natürlich waren die Abenteurer über diese Gabe hoch erfreut, obwohl sie keine Ahnung hatten, was sie mit dem Zeug überhaupt anstellen sollten ... doch freiwillig es wieder herausgeben würden sie auch nicht.

Brodin drängte bereits wieder zum Aufbruch, denn er konnte diesen verrückten, todessehnsüchtigen Menschen nichts abgewinnen ... aber Trynolius hatte noch nicht genug und überredete einen Todsucher, ihn mittels eines 'Gedankenlesen'-Zaubers mit auf eine Seelenreise zu nehmen, denn nackt in einem Baum hängen wollte der



Albtraumpriester trotz alle Neugier nun auch nicht. Da die Helden ihrem schlaflosen Albtraumpriester keinen Wunsch ausschlagen konnten und ihnen keine besonderen Termine im Nacken saßen, willigten sie ein, und Trynolius erhaschte noch einige sehr interessante Einblicke auf die andere Seite und behauptete anschließend, dass die Seele Fahlbur Nauroms seit Jahrhunderten in Gestalt eines verkrüppelten Käfers in einem kleinen Käfig um den Hals des insektoïden Ukra'Shorrughs hing und auf seine Erlösung wartete. Keiner seiner Gefährten wagte es, dieser grotesken Behauptung auch nur im Ansatz zu widersprechen und rüsteten zum Aufbruch. Es war wirklich allerhöchste Zeit, von diesen Verrückten fortzukommen!

08.02.2008
24. Abend

'Für eine Handvoll Drachenspeichel'

Mit der Lederkappe aus dem Baum der Erinnerung und der Phiole mit der geheimnisvollen Quintessenz im Gepäck kehrten die Abenteurer der entlegenen Siedlung der Todsucher in den Trollrücken den Rücken und lenkten ihre Schritte wieder 'gen Irma'Or, um dort irgendwie mit den konfusen Informationen der Myrth-Kalfeem weiterzukommen ... da entdeckten sie auf ihrer Reise eine seltsame Lichtung in einem nahegelegenen Wäldchen. Ein strenger, unidentifizierbarer Geruch hatte sie auf diesen Ort aufmerksam werden lassen, an dem mehrere tote Tiere in einer Senke lagen, ein angepflocktes Schaf jämmerlich blöckte und sehr, sehr viel Blut vergossen worden war ... ein Schlachtfeld? ... ein blasphemischer Ritualplatz? ... Was auch immer, die Helden mussten diesen Ort näher untersuchen und schwärmten aus.

Woher hätten sie auch ahnen können, dass sie soeben über den Köder einer Drachenfalle gestolpert waren und sich somit in beträchtlicher Gefahr befanden? Erste Zweifel kamen ihnen allerdings, als sie die Frau in den nahen Baumkronen bemerkten, die ihnen hektisch zuwinkte und versuchte, ihnen stumm begreiflich zu machen, dass sie schleunigst von der Lichtung verschwinden sollten – doch da war es schon zu spät.

Ein gewaltiger Schatten verfinsterte das strahlende Firmament, und der gewaltige Lindwurm Nepheta poles aus dem nahen Goch'Mahr-Massiv landete auf der Lichtung und beanspruchte diesen Ort mit einem herausfordernden Gebrüll für sich ... und da nicht alle Menschlinge sofort Hals über Kopf flohen, unterstrich er seine Forderung mit einem gleißenden Feuerstrahl. So etwas ließen sich Elfe und Zwerg jedoch nicht gefallen – so gegensätzlich sie ansonsten auch waren – und eröffneten augenblicklich das Gegenfeuer mit Bogen und Armbrust.





Das Ungetüm war zwar nicht zu verfehlen, allerdings waren ihre Treffer angesichts der ungeheuren Größe des majestätischen Ungeheuers wahrscheinlich kaum mehr als Nadelstiche, und diese eskalierende Situation hätte ein unrühmliches oder gar fatales Ende nehmen können, hätte Trynolius nicht die einfältige Natur der Bestie erkannt und sie mit einem sinnesverwirrenden Freundschaftszauber belegt und mit Schmeicheleien hinsichtlich ihrer Allmacht eingewickelt. Er besaß sogar noch soviel Geistesgegenwart, den Lindwurm um etwas Speichel zu bitten, und aus Ermangelung eines geeigneten Gefäßes stellte er seinen eigenen Helm für die ätzende Substanz zur Verfügung. Dann suchten sie schleunigst das Weite, denn wer wusste schon zu sagen, wie Nepheta poles reagieren würde, wenn der Zauber nachließ und die Bestie wieder zu klarem Verstand kam. Immerhin lebte sie schon seit Jahrhunderten in Neruch'dhar, ohne dass jemand ihr die Herrschaft hatte streitig machen können. So etwas gelang meist nur mit viel Gewalt und Rücksichtslosigkeit.

Bei der Frau in der Baumkrone handelte es sich um 'Ondra Rammandel', Spezialagentin der Irma'orschen Magierakademie, und sie hatte ebenfalls ziemlich unter dem Lindwurm-Feuer gelitten, also fingen die Gefährten ihre Pferde wieder ein, deren natürlicher Überlebenswille sie natürlich in die Flucht getrieben hatte, und machten sich gemeinsam auf den Heimweg. Der Albtraumpriester wollte es sich schließlich nicht nehmen lassen, sich vor dem Oberhaupt der Akademie ein wenig mit seinen Taten und Fähigkeiten zu brüsten und sich mit dem mitgebrachten Drachenspeichel vielleicht noch ein paar weitere Gefälligkeiten zu erkaufen.

Unterwegs wurde die Reisegemeinschaft noch von einem Bauern aufgehalten, der augenscheinlich bezaubert worden war und eine seltsame Botschaft von ihren gormenodhischen Widersachern überbrachte. Man forderte sie auf, sich um Mitternacht im nahen Wäldchen vor den Toren der Stadt an der Turmruine zu treffen – das konnte ja eigentlich nur eine Falle sein. Brodin und Askaria wollten sich im Vorfeld noch etwas vergnügen, aber Trynolius befahl den Ausnahmezustand mit Ruhepflicht und Alkoholverbot. Es war schon schlimm genug, dass diesmal auf Gilian noch weniger Verlass sein würde als sonst, da sich auch seine frischen Brandwunden vehement allen Heilungsversuche widersetzen. Sein Wehklagen wollte gar kein Ende nehmen ... die anderen nahmen es im Gegensatz mit Humor und waren sehr froh, dass sie von diesem Fluch nicht betroffen waren, den sich ihr Dieb wer weiß wie eingefangen hatte.

Nach dem Einbruch der Nacht rückten die Helden aus, denn sie wollten erst noch das Terrain sondieren, bevor sie offenen Auges ihren Erzfeinden gegenüber traten, denen sie nach dem Gemetzel im Lagerhaus jede Gemeinheit zutrauten. Die Turmruine lag verlassen dar ... jedoch entdeckte der Albtraumpriester verräterisch kleine Spuren. „KOBOLDE!“, kreischte er entsetzt und verließ fluchtartig

das kleine Gehölz. Alle anderen folgten ihm ohne zu zögern, denn auch sie hatten einen Höllenrespekt vor diesen kleinen Mistviechern. Schließlich hingen sie sehr an ihren Schätzen und Artefakten und wollten sie gegen keine dubiosen Koboldgaben eingetauscht wissen. „Vielleicht spielen hier ja auch nur Kinder“, wagte Askaria Ad Rhana einzuwerfen, doch darauf wollte sich keiner ihrer Begleiter einlassen.

So warteten sie auf freiem Feld vor den Toren der Stadt und ließen sich finden. Gar Absonderliches richteten die Schergen des Schattenfürsten den misstrauischen Abenteurern aus: Der Herrscher Gormenodhs lud sie ein, zu ihm an den thainfürstlichen Hof zu kommen – na, wenn das nicht mal 'ne Falle war ... Folgerichtig erbat sich die Helden einen Tag Bedenkzeit und kehrten ins nächtliche Irma'Or zurück. Sollten sie das tatsächlich wagen?

15.02.2008
25. Abend

'Auf zum Sitz des Schattenfürsten'

Brodin jubilierte und konnte die Hände gar nicht mehr von seiner glänzenden Axt lassen. Endlich würden sie den Krieg nach Gormenodh tragen und den Schattenfürst aus seinem finsternen Versteck ins Licht zerren – und auch Askaria hatte einen seltsam verträumten Ausdruck in den Augen, wie er sich bei ihr immer bei zu erwartenden großen Schlachten einstellte ... oder wenn sie verliebt war. Gilian hingegen war die Angelegenheit suspekt. Ihn warnte sein Hasenherz, dass sie möglicherweise aus der zu erwartenden Falle nicht wieder entkommen würden können und als Wurm- kriegler endeten oder den Schwarzen Sud trinken mussten – so wie es Lherata'sher Dargarth widerfahren war ... keine sehr angenehme Vorstellung – und außerdem piesackten ihn noch immer seine nicht verheilenden Wunden ... nein, das ganze Unternehmen stand unter keinem guten Stern und war wahrscheinlich mit großen Opfern verbunden.

Aber Trynolius und Prajaga waren unerbittlich. Vor dem Vergnügen stand jedoch noch harte Arbeit, und dies bedeutete weitere Recherche – schließlich hatten sie bei den Myrth-Kalfeem all- erhand Zeug gehört, das sie noch nicht so recht verstanden. Natürlich maulten die Elfe und der Zwerg in selten gekannter Eintracht, doch der Albtraumpriester blieb hart und zitierte alle zum Tempel der Weisheitsgöttin Abor'Eshea, versah einen jeden mit einer Reihe von Stichworten und ließ ausschwärmen. Nun nörgelte jedoch Gilian, denn jeder hatte einen Obolus in den Opferstock der Göttin zu entrichten, und er wollte doch gar nicht lesen. Aber es half nichts, unter dem gestrengen Auge des Albtraumpriester warf er schweren





Herzens ein Goldstück auf den glitzernden Haufen und machte sich an die Arbeit.

Hmm ... mal sehen: 'Blutige Hure' ... in der Regel eine Prostituierte – nein, das Ganze machte doch keinen Sinn und warf nur noch mehr Fragen auf, als dass es ihnen weiter half. Er widmete sich lieber eigenen Problemen und forschte nach Flüchen und deren Beseitigung. Aber was er da las, gefiel ihm noch viel weniger. Sollten diese Lästermäuler Brodin und Askaria tatsächlich Recht haben? Hatte er sich den Fluch aufgehast, als er den Kobolden die kostbare Mogrondh-Statue abgeluchst und in den Tiefen seines eigenen Rucksacks verschwinden ließ? Nein, das konnte doch nicht sein – oder eher: Nein, das durfte doch nicht sein ... sein schöner, schöner Schatz ... aber es tat so weh ... und er fühlte sich so schwach ... nein, wie gemein konnte doch die Welt sein ... und ehe er sich versah, stand er auch schon vor den Pforten des Totentempels, ohne dass er es eigentlich wollte ... und mit zittrigen Fingern und brüchiger Stimme gab er den überraschten Mogrondh-Priestern das wertvolle Kleinod zurück, versuchte sein Verhalten noch ins rechte Licht zu rücken, um vielleicht noch eine Belohnung herauszuschlagen ... aber Sardin Tyromaar durchschaute den reuigen Dieb nur allzu genau und schickte ihn mit mahnenden Worten davon.

Derweil hatten seine Gefährten schon ihre Reisevorbereitungen abgeschlossen und schwelgten in Angriffsplänen, wie denn der Hof des Schattenfürsten zu nehmen sei, wenn sie denn tatsächlich in eine Falle reiten würden – zweifelsohne würden sie einen heroischen Kampf gegen eine erdrückende Übermacht führen und knapp gewinnen – aber was sollte man von echten Helden schon anderes erwarten? So waren sie halt: voller Optimismus und eindeutiger, unerschütterlicher Weltanschauung – einfach toll! Die Reise nach Gormenodh verlief ohne unerwünschte Zwischenfälle, und die Wehranlagen Cen'Cuarrs, dem Sitz des gormenodhischen Thainfürsten, fielen nicht ganz so wehrhaft aus, wie sie es sich vorgestellt hatten – genau genommen schien alles ziemlich heruntergekommen und marode – dennoch wollten sich die Helden ihren Auftritt nicht nehmen lassen und zogen mit Pauken und Trompeten in das stille Gemäuer ein – und landeten schließlich am Bett eines seit dreißig Jahren sterbenden Mannes ...

22.02.2008
26. Abend

'Geschichten und ein unmoralisches Angebot'

44

Es war einfach unvorstellbar. Dies sollte der furchterregende Schattenfürst sein, vor dem ganz Neruch'dhar zitterte? Zugegeben, er hatte sich soeben einen Dolch ins Herz gesto-

Ben und überlebt ... aber das konnte doch nicht alles sein. Weshalb hatte er die Abenteurer zu sich rufen lassen, denn an dem Dolch Mhorazzath schien er überhaupt nicht mehr interessiert? Da bestand aber einiges an Klärungsbedarf.

Zunächst berichtete Narrindyr dhe'Fhatal seinen staunenden Gästen, dass er einst mit Fahlbur Naurom ins Totenreich gezogen, seinen Lebensfunken geraubt und dadurch Unsterblichkeit errungen hatte. Durch diese Tat hatte er jedoch auch den Zorn des Ukrah'Shorruk auf sich geladen, vor dem der Schattenfürst eine Heidenangst hegte – und die Tatsache, dass diese göttliche Wächterkreatur nun auf Morh-Khaddur verweilte, ließ ihn nicht unbedingt ruhiger schlafen. Nach ihrer Rückkehr in die Welt der Lebenden trennten sich die Wege der beiden Männer: Fahlbur Naurom suchte Zuflucht bei den Myrth-Kalfeem und wurde später Oberpriester in Irma'Or, und Narrindyhr genoss die Freuden des Lebens in Gormenodh ... und würde dies auch heute noch tun, wäre da nicht diese Frau gewesen.

Jene Person hatte sich unter falschem Namen am Hof Narrindyhrs eingeschlichen und ihn mit ihrem falschen Aussehen und ihren Zauberkraften umgarnt, um ihre eigenen Ziele – furchtbare Rache am Fürstentum Neruch'dhar im Allgemeinen und an ihren vier Schwestern im Besonderen zu nehmen – weiter voranzutreiben und einen triumphalen Sieg davonzutragen ... denn sie war die viertjüngste der fünf unsterblichen Hexenschwestern. Doch ihr Plan ging nicht auf, und sie wurde enttarnt, als sie versuchte, das Zauberschwert B'dellavor zu stehlen, und auf ihrer Flucht streckte sie den heutigen Schattenfürst mit einem Todesfluch nieder, der seinem Opfer unweigerlich den Tod brachte. „Ha, das kann ich auch...“, jubilierte der Albtraumpriester, „echt cooler Zauber ...“ Er erntete aber nur peinlich berührte Blicke, daher ließ er die Sache auf sich beruhen.

So, nun war es also heraus. Der schreckliche Schattenfürst war nur ein alter, schlapper Mann, der ausnahmsweise mal nicht die Welt-herrschaft anstrebte – fast schon eine bemitleidenswerte Seele, fand Trynolius, dem man die Sache mit dem Schwarzen Sud, den er der Druidin Lherata verabreicht hatte, durchaus verzeihen konnte ... und auch die Heimsuchung durch den Knochenteufel im Gasthaus 'Zu den drei Fasanen' oder auch der Hinterhalt im Lagerhaus am Beschwörungskreis hatte der Albtraumpriester ihm bereits verzeihen. Soviel Verständnis kannte man vom verhornten Oberpriester des Jaggaraghs normalerweise nicht ... aber vielleicht hatte ihn die versprochene Belohnung 'Was-immer-ihr-euch-wünscht' derart milde gestimmt.

Die erste Vermutung des Zwerges, die Helden sollten nun den Lebensfunken des Siechenden zurück ins Totenreich bringen, bewahrheitete sich zumindest nicht. Brodin, Gilian und Prajaga waren





aber auch nicht abgeneigt, in die nahen Sturmberge zu reisen, dort mit Hilfe des goldenen Mhorazzath ein Tor ins Totenreich aufzustoßen, um so den insektoiden Ukrah' Shorruk anzulocken und mit Hilfe von Fahlbur Nauroms 'Elixiers des Lebens' vom Antlitz dieser Welt zu bannen.

Gegen soviel Einigkeit würde auch Askaria Ad Rhana nichts ausrichten können. Also brachen die Gefährten unter der Führung des jugendlichen 'Nauves' auf, die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes zu suchen und ins entlegene 'Kurucuon-Tal' zu ziehen. Endlich hatte ihnen mal wieder jemand gesagt, was sie zu tun hatten ... auch wenn der Plan wie ein verdammtes Himmelfahrtskommando klang!

01.03.2008
27. Abend

'Die drei Weisen vom Berg'

Die Sturmberge waren rasch erreicht und machten ihrem Namen alle Ehre. Nun mussten sie nur noch erklommen werden. Die Luftaufklärung des Zwergenschwans Brodin hatte ergeben, dass es keinen leichten Weg dort oben hinauf geben würde. Außerdem hatte er den Schatten eines unförmigen Ungeheuers in den Unwetterwolken erspäht, war aber von ungünstigen Winden fortgetragen worden, ehe er genaueres ausmachen konnte.

Doch all das konnte sie nicht schrecken. Frohen Mutes machten sie sich unter Brodins Führung an den Aufstieg – Trynolius natürlich im Plattenpanzer – doch die anderen wussten es besser, als dem sturen Albtraumpriester diese Narretei ausreden zu wollen. Er würde es schon merken, wenn es nicht mehr weiterging. Allerdings war der Albtraumpriester noch viel sturer, als alle angenommen hatten, denn stoisch ging er seinen Weg und geriet nicht ein einziges Mal ins Straucheln. Dafür hatte die Paladine gehörig unter ihrer Höhenangst zu leiden und musste hin und wieder mit Seilen und vereinten Kräften wie ein störrisches Maultier über ein Hindernis hinweg gezogen werden. Zu guter Letzt zerschmetterte ihr noch fast ein kapitaler Felsbrocken den Schädel, der ausgerechnet von Trynolius losgetreten worden war ... und dann waren sie endlich oben.

Doch dort sahen sie sich mit einer seltsamen Zone wogenden Felsgesteins konfrontiert, wie sie es noch niemals zuvor erblickt hatten ... und wie sie noch so dastanden und überlegten, ob Brodin sie in seinem Schwanenkostüm da wohl fliegend hinübertragen könnte, schoss plötzlich ein metallenes Rohr an einem Seil zu ihnen hinab, bohrte sich in den unsicheren Untergrund und zog einige Felsbrocken in die Höhe. Dort schwebte zum Erstaunen der Helden über

ihren Köpfen ein Luftschiff – wahrscheinlich war dies das ominöse Ungeheuer, das Brodin kurz auf seinem Aufklärungsflug in den Unwetterwolken erspäht hatte – und eine Gestalt winkte ihnen aus der Höhe zu und lud sie anscheinend ein, an Bord zu kommen. Das ließen sie sich nicht zweimal sagen, denn der Mahlstrom aus wogenden Steinen schien ihnen nach wie vor unüberwindlich.

Glücklich erreichten sie nacheinander die Planken des wundersamen Gefährts und sahen sich drei Gelehrten aus Senjadrim gegenüber, die diesen Ort vor nunmehr vier Jahren entdeckt hatten und seitdem emsig erforschten. Sofort bot man ihnen einen Rundflug über das imposante Tal an, das einst wahrscheinlich der Schlund eines gewaltigen Vulkans gewesen war, und lud sie anschließend ein, mit ihnen zum 'Fels von Irrsemogh' zu kommen, wo sie ihr Lager aufgeschlagen hatten. So etwas konnten die Helden den jugendlichen Forschern nicht ausschlagen, obwohl sie insgeheim mit einer Hinterlist rechneten – das musste wohl eine Art Berufskrankheit unter Abenteurern sein. Allerdings hatte ihnen der Rundflug gezeigt, dass das Tal weitläufiger war, als sie zunächst angenommen hatten ... und von drei Stelen war nirgendwo der kleinste Fatz zu entdecken. Also gaben sich die Gefährten freundlich und zugewandt, denn anscheinend benötigten sie noch die Unterstützung ihrer drei Gastgeber.

Ihre Befragung brachte allerdings keine neuen Erkenntnisse zutage – Stelen mit Sonnen-, Mond- oder Sternensymbol waren ihnen fremd ... doch das alte Dorf kannten sie, von dem kaum noch die Grundmauern standen. Dort hatte der Schattenfürst das Tor aufgestoßen, also mussten auch dort die Stelen sein. Frohen Mutes brachen die Gefährten noch an demselben Abend auf, um auf einer kurzen Exkursion die Lage zu klären. Tatsächlich fanden sie unter einer Eislinse ein Feld verbrannter Erde in Dreiecksform – wahrscheinlich das Tor zwischen den Stelen – aber die waren definitiv fort ... schöner Scheiß ... und nun? Brauchten sie die denn überhaupt, fragten sich die Helden, doch wer sollte ihnen das beantworten? Die Ampulle mit dem Blut des Schattenfürsten ließ ihnen auch nicht allzu viel Spielraum für Experimente, geschweige denn Fehlschläge. Es half nichts, die Mistdinger mussten her.

Glücklicherweise entdeckten sie noch am selben Abend die Stele des Mondes im Probenlager der drei Junggelehrten, die den klobigen Klotz für einen primitiven Altar der Mondgöttin Vhanaz gehalten hatten ... und in der Tat, unter einer Stele hatte sich auch die Helden etwas anderes vorgestellt ... vor allem etwas Leichteres, denn das blöde Ding wog mehr als sie alle zusammen. Das würde noch eine ganz schön anstrengende Schlepperei geben, die in die Dorfruinen zu verfrachten.



‘Unterwegs im Tal der Wunder’

Zwei Stelen fehlten den Gefährten noch – die der Sonne und die der Sterne – und keiner von ihnen zweifelte ernsthaft daran, dass sie hier irgendwo im Tal zu finden waren. Vierhundert Jahre waren jedoch eine ganz schön lange Zeit, da konnte sich Einiges ereignen. Aber so kurz vor ihrem Ziel würden sie nicht verzagen. Ihr Rundflug über dem Tal hatte ihnen ja bereits einen ungefähren Überblick verschafft und gezeigt, dass es hier die unterschiedlichsten Orte gab, an denen sie suchen konnten – einen Wald, einen Höhenzug, ein See und eine alte Siedlung – obwohl sie sich nur schwer vorstellen konnten, warum die klobigen Klötze fortgebracht worden sein sollten. Aber wenn sie noch im Tal waren, würden sie sie auch finden, und wenn der steinerne Mahlstrom sie verschlungen hatte, würden sie halt in den sauren Apfel beißen müssen und ohne deren Unterstützung versuchen, das Tor ins Totenreich mit dem goldenen Morazzath aufzustoßen.

Da ihre drei Gastgeber diesbezüglich keine große Hilfe und anscheinend auch in allen anderen Belangen ziemlich weltfremd waren, machten sich die Gefährten lieber allein auf den Weg. Aus der Höhe hätten sie ohnehin nur eine grobe Suche durchführen können. Helden sahen ihre Umwelt bekanntlich mit anderen Augen als Bücherwürmer und Tüftler und konzentrierten sich auf das Wesentliche ... sie würden jeden Quadratmeter des Tals mit eigenen Augen absuchen müssen, um sicherzustellen, dass sich die Stelen tatsächlich nicht dort befanden ... außerdem hatte die drei Gelehrten schon die Stele des Mondes in ihrer Aservatenkammer eingelagert und vergessen ... nein, auf die konnten sich die Gefährten wirklich nicht verlassen.

Als erstes begaben sich die Helden zu dem im Norden gelegenen Höhenzug ... der lag gleich neben dem Wald, da würden sie zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Zunächst fanden sie dort außer Felsen und Steine nichts Ungewöhnliches – und eine Stele schon gar nicht – dann aber entdeckten sie zwischen den Hängen eine Gruppe schwergerüsteter Gestalten, die ihnen irgendwie bekannt vorkamen ... bei den Göttern! ... das waren ja sie selbst! Wie konnte das sein? Es war definitiv keine Spiegelung, denn die bewegten sich ganz anders als sie selbst. Die Gelehrten hatten sie zwar gewarnt, dass dies ein ganz besonderer Ort sei und dass es zu ungewöhnlichen Phänomenen in dem Tal kommen konnte ... aber so etwas? Sie beschloßen, ihre alternativen Inkarnationen – oder was auch immer sich da von ihnen manifestiert hatte – lieber nichts von ihrer Gegenwart wissen zu lassen und versteckten sich, bis die andere Heldengruppe wieder verschwunden war ... doch was sollten sie tun, wenn die



die Stele vor ihnen fanden? Auf Grund des drohenden Hirnsausens beschlossen die Gefährten, derartige Gedanken lieber nicht weiter zu verfolgen, ehe es nicht unbedingt sein musste. Glücklicherweise verschwand die andere Gruppe kurz darauf auf Nimmerwiedersehen hinter einem Felsen, so dass sie sich wieder ihrer ursprünglichen Aufgabe widmen konnten.

Das nahe Waldstück war tot, die Bäume regelrecht versteinert. Zwischen ihren geborstenen Wurzeln huschten Geister umher – Menschen wie Tiere – und wirkten verloren. Die Helden konnten sich keinen rechten Reim auf diesen Ort machen und ließen ihn bald schon hinter sich, nachdem es ihnen nicht gelungen war, mit den Ruhelosen in Kontakt zu treten. Auch der angrenzende See war alles andere als gesund. Ein dicker Algenteppich bedeckte seine Oberfläche, unter dem unzählige weiße Schlangen hausten. Wenn die Stelen auf seinem Grund lagen, würde es bestimmt kein Vergnügen werden, sie zu bergen ... daher beschlossen sie, erst einmal woanders zu suchen, ehe sie sich tatsächlich diesem unangenehmen Unterfangen widmeten.

In den Ruinen der nahen Siedlung wurden sie dann tatsächlich fündig, wo die Stele der Sterne zu einem profanen Sturz über einer Türöffnung umfunktioniert worden war. Es kostete die Helden nicht einmal besonders viel Mühe, sie aus dem Mauerwerk herauszubringen ... dafür aber um so mehr, sie mit vereinten Kräften zum Gräberfeld zu schaffen, wo unter der Eislinse das alte Weltentor darauf wartete, durch die Gefährten erneut aufgestoßen zu werden. Nun fehlte ihnen nur noch eine Stele, und die Show konnte beginnen.

Die fehlende Stele der Sonne entdeckten sie schließlich auf dem Grund einer nur schwer zugänglichen Kristallgrotte im Südosten des Talkessels. Der Abstieg in die Tiefe des Berges war allein schon auf Grund des steilen Gefälles ein gefährliches Unternehmen, die zahlreichen Kratzspuren an den Wänden des Schachtes beunruhigten sie zusätzlich, denn sie hatten nicht die geringste Vorstellung, was diese tiefen Riefen im Fels hinterlassen haben könnte ... aber es sah irgendwie so aus, als habe sich dort mehrfach etwas unangenehm Großes hinauf- und wieder hinabgewälzt. Dementsprechend vorsichtig stiegen sie den Schlund hinab ... aber nicht vorsichtig genug ... ein falscher Schritt, und es war geschehen ... polternd verschwand ein Stein in dunkler Tiefe, riss noch weitere Steine mit sich ... und weit unter ihnen erwachte ein gleißendes Licht ... und kam rasch näher.

Gilian zückte geistesgegenwärtig seinen 'Stein des Schwebens' und verschwand unter der Schachtdecke, Brodin und Askaria quetschten sich in enge Felsspalten – das aber war anscheinend unter der Würde eines Albtraumpriesters. Vielleicht war der schwer gepanzerte Trynolius aber auch einfach nur viel zu unbeweglich und





zu langsam, als dass er sich aus der Gefahrenzone in Sicherheit bringen konnte ... und da war das fremdartige Ungetüm auch schon heran – eine kristallene Kreatur, so groß wie ein Drache, erfüllt von einer blendenden Helligkeit – und wälzte sich auf seinem Weg ins Freie einfach über den erlauchten Oberpriester des Jaggargh hinweg. Dieser wurde mit einem ohrenbetäubenden 'KLONK' hart zu Boden geworfen, schlug zwei-, dreimal heftig gegen die Felsen und zog sich einige schwere Dellen in seiner Rüstung zu. Aber er hatte Glück. Das strahlende Ungeheuer beachtete ihn nicht weiter, sondern setzte seinen Weg an die Oberfläche mit unverminderter Geschwindigkeit fort.

Die Helden jubilierten ... nun war die Höhle leer, und wenn sie sich beeilten, konnten sie die Stele bergen, ehe die Bestie zurückkehrte. Doch auf Trynolius' Hilfe würden sie dabei wohl verzichten müssen, der hatte ganz schön was abbekommen. Trotzdem war es ihnen Dank Askarias Zaubermacht möglich, die schwere Stele den steilen Schacht hinaufzuwuchten, indem sie einfach deren Gewicht reduzierte. Es war dennoch eine ziemliche Schuftereie, den letzten Steinblock ins Gräberfeld zu schaffen, wo sie nun endlich das Tor ins Totenreich aufstoßen und ihre Mission zum Abschluss führen würden.

15.03.2008

29. Abend

'Alpträume und deren Folgen'

Am nächsten Morgen wollten sie es wagen – aber zuvor mussten sie sich noch dringend etwas erholen. Das Zusammentreffen mit dem insektoiden Ukrah'Shorrug würde ihnen sicher das Letzte abverlangen, da konnten sie sich auch nicht die kleinste Schwäche erlauben. Das galt vor allem für Trynolius, dem die Sternenbestie ganz schön zugesetzt hatte. Er würde in dieser Nacht unbedingt ein paar Alpträume versenden müssen.

Prajaga und Gilian hatten indes ganz andere Pläne. Ihnen ging es noch verhältnismäßig gut, und anstatt sich dem Müßiggang hinzugeben, wollten sie lieber die Stelen auf dem Gräberfeld bewachen. Sie wussten zwar nicht, was genau sie befürchteten ... aber es hatte in ihrem Leben schon so häufig unerwartete Entwicklungen gegeben, die sie mit etwas Weitsicht hätten verhindern können, und so kurz vor ihrem Ziel wollten sie nicht noch eine böse Überraschung erleben. Dick eingemummelt in ihren Decken und ausgestattet mit reichlich Proviant machten sie es sich an dem alten Weltentor gemütlich und malten sich aus, was sie wohl am nächsten Tag erwarten würde.

Bei der Wahl seiner Opfer konnte Trynolius nicht wählerisch sein. Seine Begleiter schieden als Traumempfänger aus, blieben also nur

noch die drei Gelehrten, denn ansonsten war hier ja weit und breit keine Menschenseele, an der er sich vergreifen konnte. Trotz der damit verbundenen Risiken hatte er nicht allzu viele Skrupel ... die gingen ihm mit ihrem rechthaberischen Gelaber ohnehin mächtig auf den Geist, da würde ein kleiner Dämpfer vielleicht Wunder wirken. Genüßlich lehnte er sich zurück und sandte seine Traumsinne aus ... perfekt, Assagbar schlief ... jetzt begann er seinen Alb zu weben ... für einen guten Traum mussten die unterbewussten Ängste stimuliert werden ... schließlich sollte ja alles überzeugend sein. Was lag da näher, als auf die gegenwärtigen Ereignisse zurückzugreifen?

„Mit einem ohrenbetäubenden Krachen sprang die Eislinse“, begann er zu wispern, „als die Kräfte, die sich von unten gegen das versiegelte Tor des Totenreiches stemmten, zu gewaltig wurden. Das Eis war zu dick, als dass man erkennen konnte, was dort an der Unterseite kratzte und schabte.“ Ein diabolisches Lächeln huschte über seine Lippen. Die Geschichte fing an, ihm Spaß zu bereiten. „Ein weiterer Riss entstand“, fuhr er fort und spürte, wie sein ausgewähltes Opfer im Schlaf stöhnte und die ihm kräftespendenden Ströme zu fließen begannen, „und die Geräusche aus dem Untergrund wurden lauter ... und hektischer. Schon waren durch das trübe Eis huschende Bewegungen zu erahnen. Es splitterte weiter ... und zerbarst. Polternd fielen die Bruchstücke der Eislinse in die dunkle Tiefe, aus der nun ein eisiger Wind aufstieg. Nichts war in der Finsternis zu erkennen ... dann konnten tastende Bewegungen an dem Schachtrand erahnt werden ... und der Tiefe entstieg eine unermessliche Anzahl blutrünstiger Zombies und überschwemmte das ganze Tal ...“

Ein gellender Schrei durchschnitt die Nacht, als Assagbar von der geballten Macht des Albs getroffen wurde ... und vor Angst starb. „Scheiße“, raunte Trynolius selbstgefällig, „das war ja echt ziemlich heftig ...“ Gestärkt erhob er sich und – „Scheiße!“; entfuhr es ihm, „was habe ich getan?“ ... doch seine Sorge galt nicht dem soeben Verschiedenen – den hatte er längst vergessen und unter Kollateralschäden verbucht – inzwischen war seine Macht derart gewachsen, dass Träume mit derart drastischen Erfolgen die Realität beeinflussten, und Gilian und Prajaga waren allein dort draußen und ahnten nichts. Er riss Askaria Ad Rhana aus ihrem Schlummer und drängte sie ohne Erklärung, ihm mit Sack und Pack zum Gräberfeld zu folgen.

Askaria war das kapriziöse Verhalten des Albtraumpriesters gewohnt und stellte keine unnötigen Fragen. Wenn der sagte, sie müssten nun unbedingt zu Gilian und Prajaga, dann war das auch so ... und seine gehetzte Erklärung 'Zombies!' sagte alles aus, was sie zum gegenwärtigen Zeitpunkt wissen musste. Schon aus der Ferne war deutlich, dass dort nicht alles zum Besten stand. Im flackernden Schein ihres Lagerfeuers konnten sie erkennen, wie sich ihre beiden





Gefährten mit ihren Waffen gegen eine vielfache Übermacht wandernder Gestalten zur Wehr setzten. Der Albtraumpriester und die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes zückten ihre heiligen Symbole und stürzten sich unter die Untoten. Einige zerfielen sofort zu Staub, andere wichen angsterfüllt zurück ... aber es kamen immer noch mehr.

'... und der Tiefe entstieg eine unermessliche Anzahl blutrünstiger Zombies und überschwemmte das ganze Tal ...', lautete der Albtraum, der Assagbar getötet hatte ... und er würde sich erfüllen. Sie kämpften hier auf verlorenem Posten, das wurde Trynolius mit jeder Minute immer bewusster – er musste etwas unternehmen, dass es nicht so weit kam. Sein eiligst herbeigerufener dämonischer Diener hielt ihm den Rücken frei, während er sich konzentrierte ... jetzt nur keine weiteren Fehler mehr machen ... und unter Aufbietung seiner arkanen Kräfte manipulierte er den Strom der Zeit, so dass sie sich wieder vor dem Versenden des Traumes befanden. Das machte zwar den Tod des Gelehrten nicht ungeschehen und half ihnen auch nicht, die erlittenen Wunden zu negieren, doch die fatalen Folgen des Albs waren gebannt. Stille breitete sich in dem Tal aus. Die Eislinse über dem Tor in das Totenreich lag wieder unversehrt vor ihnen.

Schnaufend schauten sich die Gefährten an und steckten ihre Waffen fort. Verloren war die Erholung der Nacht ... sie würden dem Ukrah'Shorrugh in ihrer gegenwärtigen Verfassung gegenübertreten müssen ... nicht gerade die besten Voraussetzungen für einen erfolgreichen Abschluss. Sie beschlossen, den Rest der Nacht gemeinsam im Gräberfeld zu verbringen, um nicht unangenehme Fragen hinsichtlich des überraschend Verstorbenen beantworten zu müssen. Sie mussten sich nun voll und ganz auf das konzentrieren, was vor ihnen lag. Da konnten sie sich nicht von Halbwahrheiten und Vorwürfen ablenken lassen. Dafür war später immer noch Zeit.

Im Licht der aufgehenden Sonne machten sie sich gleich ans Werk. Mühsam brachten sie die drei Stelen in Position, zertrümmerten die Eisschicht über der verbrannten Erde, entkorkten die Phiole mit dem Blut des Schattenfürsten und zückten den goldenen Mhorazath. Die goldene Klinge zerschnitt den Erdboden wie Butter, und mit urelementarer Gewalt brach für kurze Zeit das Tor ins Totenreich auf, nur um wenige Minuten später wieder zu kollabieren – zeitgleich mit Askaria Ad Rhana, deren arkane Kräfte anscheinend das magische Portal gespeist hatten. Es war vollbracht, nun konnten sie nur noch abwarten ... und hoffen, dass ihr Plan aufging ... und dass es nicht so schlimm werden würde.

Es verstrich nicht einmal eine Stunde, bis der insektoide Ukrah'Shorrugs im Tal erschien. Der Schattenfürst hatte Recht behalten. Das Öffnen des Tores hatte ihn an diesen Ort geführt, und

nun mussten sie sich ihm stellen ... mussten ihn, den personifizierten Tod, mit dem Elixir des Lebens benetzen ... und hoffen, dass das Wundermittel auch tatsächlich wirkte. Schon in den Katakomben unter Irma'Or hatten Askaria und Trynolius mit dem Ungetüm die Klingen gekreuzt und waren damals gerade so eben mit dem Leben davon gekommen, darum vermieden sie nun eine direkte Konfrontation. Die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes legte sich mit der Phiole auf die Lauer, während der Albtraumpriester sich offen zeigte und die Aufmerksamkeit des Ungeheuers auf sich lenkte ... und es gelang ihm vorzüglich. Im Nu musste er sich seiner Haut erwehren, denn natürlich trug er seinen schweren Plattenpanzer, da war an Flucht nicht zu denken.

Nun war Askaria von Natur aus eher vorsichtig, daher füllte sie einen Schluck der kostbaren Flüssigkeit in eine Schale und wagte sich vor. Mit einem beherzten Schwung schleuderte sie die glitzernden Tropfen gegen das Ungetüm ... und traf. Gebannt starrten alle auf ihren Widersacher und hofften, irgend eine Wirkung zu erspähen, aber der Koloss zeigte sich unbeeindruckt und droste nun zur Abwechslung mal auf die Paladine ein. 'Scheiß Plan!', dachte sie noch und ging zu Boden ... aber Brodin wollte nicht glauben, was sich da gerade vor seinen Augen abspielte ... wollte nicht glauben, dass sie sich derart geirrt haben sollten ... und schnappte sich das Fläschchen mit dem Elixir des Lebens und besprenkelte ihren Gegner gemäß dem Motto 'Viel hilft viel' mit wahrer Inbrunst und Hingabe.

Möglicherweise hat dies den Ausschlag gegeben, möglicherweise hat der Prozess auch nur etwas länger gedauert, weil den Ukrah'Shorrugh zuvor nur so wenig der Essenz getroffen hatte, jedenfalls begann er sich zu verändern. Aus seinem Leib brachen Triebe hervor ... und verdorrten ... sprossen Ranken zwischen den Chitinplatten ... erblühten ... und fielen ab ... wuchsen beblätterte Äste ... und verzweigten sich weiter ... bohrten sich Wurzeln in den kargen Untergrund ... und banden ihn an den Ort. Nach und nach verlor sich die Gestalt des göttlichen Wesens aus dem Totenreich in einem dichten, sich immer weiter ausdehnenden Geflecht wuchernden Grüns und war bald darauf vollkommen verschwunden. Der Ukrah'Shorrugh war besiegt. Das Leben hatte über den Tod triumphiert ... vorerst ...

Den Helden stand derzeit aber nur wenig der Sinn nach philosophischen Spitzfindigkeiten. Nun, da das insektoide Ungeheuer endlich besiegt war, konnten sie diesem Tal den Rücken kehren und an den Hof des Schattenfürsten zurückkehren, um ihre Belohnung einzuheimsen ... schließlich hatte der ja versprochen, ihnen als Belohnung für ihre Dienste zu geben, was immer ihr Herz begehrte. Also packten sie schleunigst ihre sieben Sachen, ließen sich von den beiden verbliebenen Gelehrten über den wogenden Gesteinsring fliegen – natürlich erst, nachdem sie hinreichend ihrer 'aufrichtigen'





Bestürzung über Assagbars unerwarteten Ableben Ausdruck verliehen hatten ... schließlich waren sie ja keine Unmenschen.

Als die Gefährten den thainfürstlichen Fürstensitz Gormenodhs erreichten, bot sich ihnen ein schreckliches Bild, denn rund um die Burg war alles Leben aus dem Land gewichen. Der Ukrah'Shorrugh hatte die Burg angegriffen und sie in einen Ort des Todes verwandelt – aber der Schattenfürst, der durch den Raub seines Lebensfunken nicht sterben konnte, hatte auch dies überlebt. Vielleicht hätte er nicht bis zum bitteren Ende widerstehen können, doch dann war das halbgöttliche Wesen aus dem Totenreich plötzlich verschwunden ... wahrscheinlich als die Abenteurer das Weltentor aufgestoßen hatten ... jedenfalls lag hier nun alles in Trümmern, aber die Befürchtungen der Gefährten erwiesen sich als unbegründet. Der Schattenfürst stand zu seinem Wort und entlohnte die Abenteurer reichlich mit magischen Artefakten, Lehrstunden, Gold oder was sie sich sonst von ihm erbaten ... das hatten sie sich aber auch verdient.